

FORMATION

ARBITRE DE BEACH VOLLEYBALL

-

Maj. 2016



INTRODUCTION



PRÉSENTATIONS

- du formateur
- des participants
- déroulement du stage



DÉROULEMENT D'UNE ÉTAPE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

- Système de désignations des arbitres
- Qualifications, tournoi principal, finale (dernier tournoi)
- Transport, logement, repas, indemnités, tenues
- Présence d'un superviseur



CARACTÉRISTIQUES DU JEU (1/3)

Le Beach Volleyball est un sport pratiqué par deux équipes de deux joueurs sur un terrain en sable, séparé en deux camps par un filet. Le ballon est joué en le frappant avec n'importe quelle partie du corps.

Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans le camp adverse, et de l'empêcher de tomber dans son propre camp, en l'envoyant réglementairement par dessus le filet. Le ballon est mis en jeu par le joueur au service.



CARACTÉRISTIQUES DU JEU (2/3)

Le joueur sert en frappant la balle, avec une main ou un bras, par dessus le filet, vers le camp adverse. Chaque équipe a le droit de frapper le ballon trois fois, pour le renvoyer vers le camp adverse. Un joueur ne peut pas frapper la balle deux fois consécutivement (excepté au contre et à la première touche). L'échange continue jusqu'à ce que la balle touche le sol, soit envoyée hors des limites du jeu, ou qu'une équipe ne puisse la renvoyer correctement.



CARACTÉRISTIQUES DU JEU (3/3)

Au Beach Volleyball, l'équipe qui remporte l'échange marque un point ("Rally Point System"). Quand l'équipe ayant reçu le service gagne l'échange, elle marque un point et obtient le droit de servir ("side out"). Les deux joueurs doivent alterner au service, chaque fois qu'il y a un "side out".

Un match de Beach Volleyball est gagné par l'équipe qui remporte deux sets. Un set est gagné par l'équipe qui marque la première 21 points, avec une avance d'au moins 2 points, sans limite. Dans la cas d'égalité à un set partout, le set décisif (3e set) est limité à 15 points, avec également une avance d'au moins 2 points, sans limite.



Dimension psychologique

- Les conditions de jeu du Beach Volleyball confèrent à l'arbitrage de ce sport des dimensions psychologiques particulières de par le fait :
 - qu'il n'y a que quatre joueurs et quelques fois autant de membres du corps arbitral
 - qu'il n'y a pas d'entraîneur (sauf compétitions particulières)
 - qu'il n'y a pas de remplacement possible
 - que les conditions climatiques sont parfois pénibles, voire très difficiles
 - que les sanctions peuvent avoir des conséquences importantes et immédiates sur le résultat



ÉQUIPEMENTS ET INSTALLATIONS



L'AIRE DE JEU = SÉCURITÉ

- Le terrain doit être en sable, aussi plat et uniforme que possible
- L'arbitre doit s'assurer que l'aire de jeu, le sable et les équipements ne sont pas dangereux
- Les lignes et leurs fixations ne doivent pas présenter de danger pour les joueurs
- Les poteaux (matelassés) doivent être fixés à égale distance de chaque ligne de côté, et ne doivent pas être fixés à l'aide de câbles



DIMENSIONS DE L'AIRE DE JEU

- Le terrain mesure 16 x 8 m
- Il est entouré par une zone libre d'au moins 3 m
- Un espace libre de tout obstacle d'au moins 7 m, au-dessus de la surface de jeu
- Mesures des diagonales :
Petite : 11,31 m et grande : 17,89 m



LES LIGNES

- 2 lignes de côté et 2 lignes de fond délimitent le terrain
- Les lignes sont à l'intérieur du terrain
- Pas de ligne centrale
- La largeur des lignes est de 5 cm
- Fixations invisibles, protégées

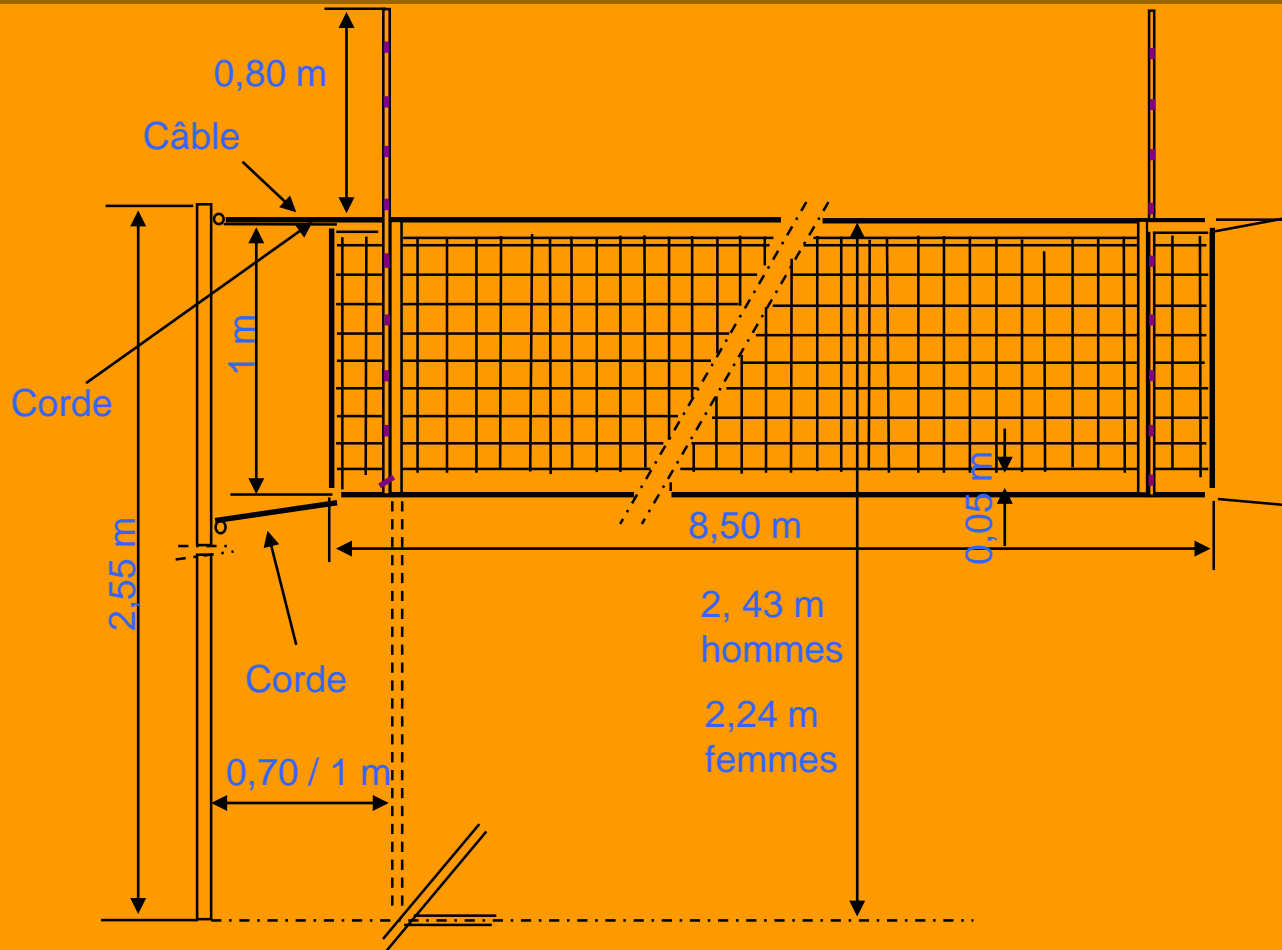


LE FILET (1/2)

- Mesure 8,50 m de long et 1 m de large, placé verticalement au-dessus de l'axe central du terrain, mailles de 10 cm
- En haut et en bas : Une bande horizontale de 7 à 10 cm de large
- 2 bandes de côté de 5 cm de large sont attachées verticalement au filet, au-dessus de chaque ligne de côté, en bordure des antennes (1,80 m)
- La publicité est autorisée sur toutes ces bandes
- Hauteur : Hommes : 2,43 m - Femmes : 2,24 m.
À mesurer quand le sable est nivelé



LE FILET (2/2)





LE BALLON

- Couleurs vives
- Circonférence : 66 à 68 cm
- Poids : 260 à 280 g
- Pression : 0,175 à 0,225 kg/cm² (171 à 221 mbar ou hpa)
- Si plusieurs ballons sont utilisés pour un match, ils doivent tous présenter les mêmes caractéristiques (couleur, circonférence, poids, pression, modèle), et cela, pendant toute la durée du match



PROTOCOLE DE MATCH



-10 minutes

- Entre 2 matchs : 10 minutes
- Le match précédent se termine
- Ses arbitres terminent les formalités
- Puis quittent l'aire de jeu avec les joueurs
- Pendant ce temps, les ratisseurs préparent le terrain pour le match suivant



-8 minutes

- Les arbitres entrent sur le terrain
- À ce moment, les joueurs doivent être en tenue
- Ils s'échauffent sur le terrain
- Les arbitres vérifient la hauteur du filet, les équipements, le terrain, ...



-5 minutes

- Tirage au sort devant la table de marque
- Après le tirage au sort, les capitaines doivent signer la feuille de match
- Ils doivent également indiquer l'ordre au service pour leur équipe



-4 minutes

- Début de l'échauffement officiel, signalé par un coup de sifflet du 1er arbitre



-1 minute

- Fin de l'échauffement officiel
- Les joueurs rejoignent leurs chaises
- Les arbitres se placent
- Annonce individuelle des joueurs et entrée sur le terrain
- Le 1er arbitre siffle pour les poignées de mains entre joueurs



0 minute

- Début du match



Variation du protocole

- La durée de l'échauffement officiel peut passer de 3 à 5 minutes (dans ce cas, tirage au sort à -7 minutes)



FIN DU MATCH

- Les joueurs serrent la main de leurs adversaires et des arbitres, près du podium du 1er arbitre
- Le 1er arbitre se positionne à droite du podium
- Ils rejoignent tous ensemble la table de marque
- Les capitaines signent la feuille de match
- Les joueurs rassemblent leurs affaires et quittent l'aire de jeu, précédés des arbitres



ÉQUIPES ET JOUEURS



LES ÉQUIPES

- Une équipe est composée exclusivement de 2 joueurs
- L'un des deux est le capitaine d'équipe. Il est le seul autorisé à parler aux arbitres.
- Le « coaching » est interdit pendant un match (sauf compétitions particulières, info donnée en début de compétition par le Juge-Arbitre).



LE CAPITAINE

- Il doit être inscrit en tant que tel (cerclé) sur la feuille de match
- Il représente son équipe au tirage au sort avant le match et signe la feuille
- Il vérifie les résultats à la fin du match, et signe à nouveau la feuille



DROITS ET RESPONSABILITÉS DES JOUEURS

Pendant le match, seul le capitaine a le droit de :

- Parler aux arbitres quand le ballon est hors-jeu
- Demander des explications sur l'application ou l'interprétation des règles
- Demander des temps-morts
- Demander l'autorisation de changer de tenue, ou de vérifier les équipements
- Porter réclamation (voir diapo suivante)



Protocole de réclamation (1/3)

- Uniquement en cas de présence d'un arbitre officiel
- Un protocole de réclamation est enclenché par un capitaine qui fait officiellement savoir son désir de protester, suite à l'explication qu'il a reçue du 1^{er} arbitre, quant à l'interprétation des règles.
- L'officiel chargé de la réclamation (souvent le juge-arbitre) en étudiera le bien-fondé et en acceptera la légitimité si au moins un de ces 3 critères est réalisé (sinon, le 1^{er} arbitre ne peut pas accepter d'enclencher le protocole) :
 1. L'arbitre interprète ou applique mal une règle du jeu et en gère mal les conséquences
 2. Il y a une erreur de marque (rotation ou score) ;
 3. Un aspect technique des conditions de jeu (météo, lumière, etc.) ;



Protocole de réclamation (2/3)

- Si la réclamation est légitime, le juge-arbitre, après avoir reçu tous les témoignages des arbitres, puis des joueurs, en communique le résultat aux arbitres, aux joueurs, et au marqueur.
- Si elle est acceptée, toutes les décisions nécessaires doivent être prises pour régler la situation.
- Si elle est refusée, ou si le protocole n'a pu être entrepris (pas de juge-arbitre disponible), les joueurs ont un droit ultérieur d'appel du protocole de protestation. Il sera enclenché en l'inscrivant succinctement sur la feuille de match. C'est le capitaine de l'équipe demandeuse qui doit signer la requête. Elle ne sera pas valable si les 2 capitaines avaient déjà signé la feuille de match.



Protocole de réclamation (3/3)

- Le protocole de protestation doit être inscrit sur la feuille de match:
- Le marqueur inscrit à quel moment du match le protocole a débuté ;
- Il ne doit inscrire aucun fait en relation avec la protestation ;
- Si le juge arbitre a rejeté la protestation car non valide, il faut inscrire : « Rejeté Niveau 1 » dans la case " Remarques " ;
- Si après le « Rejeté Niveau 1 » le capitaine maintient sa protestation au niveau 2, il faut noter « Rejeté/Suspendu Niveau 1 »
- Si le protocole a été accepté, il faut inscrire : "Accepté Niveau 1" dans la case "Remarques"
- Si l'autre capitaine veut poursuivre au niveau 2, il faut inscrire «Accepté/Suspendu Niveau 1 » ;
- Si le protocole n'a pu être entrepris, il faut inscrire « Suspendu Niveau 1 ».
- Le niveau 2 sera résolu après le match. par la commission d'appel

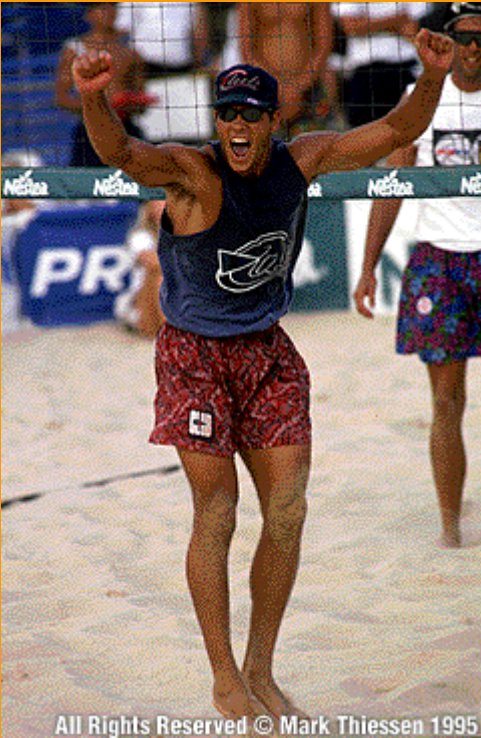


TENUE (1/2)

- La tenue consiste en un débardeur et un short pour les hommes (longueur maximum : haut de la rotule), une brassière et un slip de bain (7 cm sur le côté max) pour les femmes
- La tenue doit être identique pour les 2 joueurs
- Les tenues (couleur) doivent être différentes entre adversaires
- Les joueurs doivent être numérotés 1 ou 2 sur le haut de la tenue, devant et derrière



TENUE (2/2)





ACCESSOIRES AUTORISÉS

- Visière, casquette, chapeau ou bandeau
- Lunettes de soleil
- Chaussures et/ou chaussettes (avec l'accord des arbitres)
- Genouillères, coudières
- Une montre
- Une bande ou un tatouage (temporaire) publicitaire sur le bras



SYSTÈME DE MARQUE



GAGNER UN MATCH

- Gagner 2 sets (au meilleur des 3 sets)
- Système RPS (Rally Point Scoring)



GAGNER UN SET

- Les sets 1 et 2 se jouent en 21 points
- Le 3e set, si nécessaire, se joue en 15 points
- Dans les 2 cas, il faut un écart de 2 points pour gagner un set (sans limite)



GAGNER UN ÉCHANGE

- Avec le RPS, un point est marqué chaque fois qu'une équipe gagne un échange, avec les conséquences suivantes :
- Si l'équipe servait, elle marque un point et continue de servir
- Si l'équipe recevait, elle marque un point et gagne le droit de servir



ÉQUIPE FORFAIT

- Une équipe déclarée forfait perd le match sur le score de 0 set à 2 (0-21, 0-21).
L'équipe présente doit tout de même assister au tirage au sort.
- Si une équipe refuse de jouer après en avoir reçu sommation, même en cours de match, elle est déclarée forfait et perd 21-0 21-0.
- Toujours avertir le délégué à l'arbitrage en cas de possible forfait



EQUIPE INCOMPLETE

- Une équipe déclarée incomplète pour le set conserve les points acquis. Les adversaires reçoivent les points nécessaires pour gagner le set
- Une équipe déclarée incomplète pour le match conserve les points ou le set acquis. Les adversaires reçoivent les points et les sets nécessaires pour gagner le match



ACTIONS DE JEU



BALLON « IN »

- La balle est « in » quand elle touche le sol du terrain, incluant les lignes
- ATTENTION : Le fait que la ligne bouge ne signifie pas forcément que le ballon l'ait touchée
- En cas de doute, la vérification se fait rapidement, à la seule initiative du 1^{er} arbitre, pas à la demande d'un capitaine.



BALLON « OUT »

Le ballon est « out » quand :

- Il tombe complètement en dehors des lignes
- Il touche un objet à l'extérieur du terrain, ou une personne
- Il touche les antennes, les cordes, les poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté et des antennes
- Il traverse complètement le plan vertical du filet, totalement ou même partiellement à l'extérieur de l'espace de passage, pendant le service ou après la 2^e ou 3^e touche d'équipe
- Il traverse complètement l'espace sous le filet



FAUTES SUCCESSIVES

- Seule la 1e faute est retenue
- Si deux adversaires commettent 2 fautes ou plus simultanément, c'est une double faute
- Remarque : S'il y a le moindre doute sur l'ordre des fautes, il faut rapidement clarifier la situation avec l'autre arbitre



Ligne déchirée

- 1^e possibilité : S'il est clair que la balle est tombée " in " (ex : au milieu du terrain) ou " out " (ex : block out), et que le fait que la ligne ait cassé, n'ait été remarqué par personne (pas de gêne), alors une décision doit être prise.
- 2^e possibilité : La déchirure de la ligne cause une interférence (ex : le joueur qui a marché sur cette ligne a regardé en arrière et a essayé d'en avertir les arbitres ou, ses adversaires ont vu la ligne bouger et ont interpellé les arbitres pour attirer leur attention ou, le juge de ligne a agité son drapeau et pointé la ligne du doigt au moment où elle a cassé, etc.). Dans ce cas, l'échange doit être rejoué.



Ligne déplacée

- Si la ligne est déplacée de manière importante pendant l'échange, et que le ballon tombe dans la zone litigieuse, la ligne doit être replacée à la fin de l'échange. La décision peut alors être prise.



CONTACTS SIMULTANÉS PAR DES COÉQUIPIERS

- Si deux coéquipiers touchent la balle simultanément, il est compté 2 touches (sauf au bloc), et l'un ou l'autre des joueurs peut reprendre la balle
- Si deux coéquipiers tentent de jouer la balle, mais qu'un seul la touche, il n'est compté qu'une touche



CONTACTS SIMULTANÉS PAR DES ADVERSAIRES

- S'ils ont lieu au-dessus du filet et que les deux adversaires « tiennent » la balle, le jeu continue tout de même
- Après ce contact (simultané), si la balle :
 - reste en jeu, l'équipe qui la reçoit a droit à 3 nouvelles touches
 - sort, la faute revient à l'équipe du côté opposé à celui où sort la balle
 - touche directement une antenne, l'échange est à rejouer



TOUCHES D'ÉQUIPE

- Chaque équipe a droit à 3 touches maximum pour retourner la balle par dessus le filet, contre inclus
- Un joueur ne peut toucher la balle 2 fois de suite
 - Exception 1 : Contre + 1e touche autorisée
 - Exception 2 : A la 1e touche d'équipe, à moins que le ballon soit joué en touche haute à dix doigts, le ballon peut toucher plusieurs parties du corps consécutivement, à condition que les contacts aient lieu au cours de la même action



CARACTÉRISTIQUES DE LA TOUCHE DE BALLE (1/3)

- La balle doit être touchée proprement, donc non tenue ni portée
- **EXCEPTION** : En défense, mains hautes, avec les doigts, uniquement sur une attaque forte, on peut admettre que la balle soit légèrement tenue ou portée par le défenseur.



CARACTÉRISTIQUES DE LA TOUCHE DE BALLE (2/3)

- Attaque forte =
 - Défenseur en situation RÉFLEXE (RÉACTION), jamais sur réception de service
 - Si la défense s'effectue après un déplacement du défenseur, on considère que celui-ci n'est plus en situation RÉFLEXE (puisque déplacement prémédité). Dans ce cas, on ne peut plus admettre qu'un ballon soit porté (tenu) ou doublé, d'où la nécessité d'une balle propre.



CARACTÉRISTIQUES DE LA TOUCHE DE BALLE (3/3)

- Tous les paramètres justifiant la notion de RÉFLEXE-RÉACTION sont à prendre en compte, ainsi que l'éloignement du joueur par rapport au filet.



BALLON PASSANT LE FILET

- La balle qui traverse le plan vertical du filet à l'extérieur ou au-dessus des antennes, vers la zone libre adverse, peut être retournée, à l'extérieur ou au-dessus des antennes du même côté du terrain
- Sauf s'il s'agit du service ou de la 2e / 3e touche d'équipe



PÉNÉTRATION DANS L'ESPACE ADVERSE

- Chaque équipe doit jouer dans son camp et dans son espace
- Cependant, un joueur peut pénétrer dans l'espace, le camp ou la zone libre adverse, sans y gêner le jeu (sinon : Interférence), notamment pour retourner une balle hors antenne.



INTERFÉRENCE (1/2)

- Le jugement de l'interférence est essentiellement de la responsabilité du 2nd arbitre
- Si un joueur bouge et (ou) touche volontairement son adversaire pour l'empêcher d'aller chercher le ballon de l'autre côté, ou le touche, c'est une interférence



INTERFÉRENCE (2/2)

- Si un contact entre adversaires a lieu sans conséquence ni incidence sur le jeu, ce n'est pas une interférence
- En revanche, la position d'un joueur dans le camp adverse, ou la zone libre, gênant son déplacement ou sa possibilité de jouer normalement le ballon, même sans contact, est considérée comme une interférence
- C'est une faute et la conséquence est la perte de l'échange



CONTACT AVEC LE FILET

- Il est interdit de toucher toute partie du filet entre les antennes ou les antennes, au cours de l'action de jouer le ballon (saut, attaque ou tentative, contre, réception au sol)
- Le contact accidentel des cheveux n'est pas une faute (sauf cas extrême)
- Un joueur peut toucher les poteaux, cordes ou tout autre objet situé en dehors des antennes, à condition de ne pas gêner le jeu



ORDRE AU SERVICE (1/2)

- Une fois qu'une équipe a déterminé son ordre au service (immédiatement après le tirage au sort), il doit être maintenu tout au long du set
- Le marqueur doit lever une plaquette numérotée 1 ou 2, afin d'indiquer le bon numéro de serveur



ORDRE AU SERVICE (2/2)

- Une faute d'ordre au service ne doit donc jamais se produire, à moins qu'un joueur insiste pour servir
- Si la procédure correcte pour signifier un mauvais serveur n'a pas été utilisée, l'ordre au service est tout simplement corrigé, l'équipe conservant ses points et pouvant à nouveau servir



AUTORISATION DE SERVIR

- Le 1er arbitre autorise le service après avoir vérifié que le serveur est en possession du ballon, et que les équipes sont prêtes à jouer
- Ce qui implique que le 2nd arbitre ait vérifié à la table de marque, que le numéro de la plaquette levée correspond au bon serveur
- Le joueur a 5 secondes pour servir
- 1 seul lancer est autorisé
- Les joueurs peuvent se positionner où ils veulent dans leur camp



ÉCRAN

- Un joueur de l'équipe au service ne doit pas empêcher de voir le serveur ET la trajectoire du ballon à l'équipe en réception. Pour sanctionner un écran, il faut que ces 2 conditions soient réunies.
- C'est aux joueurs de se signifier l'écran entre eux, et de demander soit verbalement, soit par un geste, de se déplacer



FAUTES AU SERVICE

- Enfreindre l'ordre après avoir été averti
- Faute de pied : pied sur ou sous la ligne, service à l'extérieur de l'extension de la ligne de côté
- Écran
- Quand il passe le filet, le ballon peut le toucher



FRAPPE D'ATTAQUE

- La frappe d'attaque en passe mains hautes à deux mains ne peut être autorisée que si elle est effectuée avec une trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules (position au départ de l'action). La passe à son partenaire qui va involontairement dans le camp adverse n'est pas une faute.
- Il est possible de frapper le ballon avec les articulations des doigts.
- Diriger le ballon vers le camp adverse avec les doigts, main ouverte (une seule main), pour une feinte ou un ballon placé est une faute.



CONTRE

- Un contre est compté comme une touche d'équipe
- Le ballon peut tout de même être repris par le joueur ayant contré
- Au contre, un joueur peut mettre ses mains de l'autre côté du filet, à condition que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire
- Il est interdit de contrer le service



INTERRUPTIONS RÉGLEMENTAIRES



TEMPS-MORTS

- Chaque équipe a le droit à 1 temps-mort par set
- La durée est de 30 secondes, et ne peut être écourtée
- L'arbitre doit commencer le chronométrage du temps-mort à l'achèvement de son signal



PROCÉDURE

- 15 secondes pour quitter le terrain
- 30 secondes de pause à leurs chaises respectives
- Le 2nd arbitre siffle à 45 secondes et signale aux joueurs de revenir sur le terrain. Il doit vivement les y encourager



TEMPS-MORT TECHNIQUE

- Aux sets 1 et 2, un temps-mort technique de 30 secondes est automatiquement appliqué, quand la somme des points marqués par les 2 équipes fait 21.



CHANGEMENT DE CAMP

- Dans les 2 premiers sets, les équipes changent de camp tous les 7 points cumulés
- Tous les 5 points dans le 3e set
- Ces changements sont immédiats
- Si les équipes n'ont pas changé de camp à un multiple de 7 (ou 5), elles doivent le faire le plus tôt possible, quand le ballon est hors-jeu. Les points sont conservés



TEMPS ENTRE LES SETS

- Le temps entre les sets est de 1 minute
- Pour le 2e set, le 2nd arbitre doit consulter les équipes (en 1er, celle ayant perdu le Toss d'avant match) afin de savoir quelle équipe servira en premier, le côté où chaque équipe débutera, et l'ordre au service de chacune d'elles
- En cas de 3e set, il faut refaire un tirage au sort



INTERRUPTIONS EXCEPTIONNELLES



INTERRUPTIONS PROLONGÉES

- Si des circonstances imprévues interrompent un match, le 1er arbitre, l'organisateur et le superviseur décident des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales
- Si cette interruption ne dépasse pas 4 heures, le match est repris sans changement au score. Sinon, le match est rejoué



INTERRUPTIONS EXCEPTIONNELLES

- La météo ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs
- Seul l'organisateur ou le superviseur peuvent décider d'interrompre un match en cas de danger météo
- S'il y a un joueur blessé au cours d'un échange, l'arbitre doit immédiatement siffler pour arrêter le jeu



RETARDS DE JEU



TEMPS ENTRE LES ÉCHANGES

- Le temps entre les échanges est au maximum de 12 secondes, sauf autorisation à 15 s par le superviseur (très forte chaleur) ou s'il y a risque, danger ou menace pour la sécurité des joueurs, ou diminution du spectacle



EXEMPLES DE RETARD

- Prolonger les 12 s entre les échanges sans autorisation
- Prolonger les temps-morts ou retarder les changements de côtés, après avoir été sommé de reprendre le jeu
- Discussions prolongées avec les arbitres, quelles qu'en soient les causes
- Tentatives pour ralentir le rythme du match
- Répétition de demande non fondée



DEMANDE NON FONDÉE

Il n'est pas autorisé de demander un TM

- Pendant un échange ou au moment/après le coup de sifflet pour servir
- Par un membre non autorisé
- Après avoir épuisé ses TM
- Toute DNF sans incidence sur le jeu est rejetée sans sanction, sauf répétition
- Toute répétition pendant le match est sanctionnée par un retard de jeu



SANCTIONS POUR RETARD

- Après avertissement verbal, le premier retard par une équipe est sanctionné par un Avertissement pour Retard (FDM)
- Le second et les suivants, pendant toute la durée du match, seront sanctionnés par une

Pénalité pour Retard :

perte de l'échange = 1 point à l'adversaire



CONDUITE INCORRECTE



CONDUITE INCORRECTE

- Ne pas siffler une réaction émotionnelle, sauf s'il y a détérioration des équipements, fort coup de pied dans le ballon ...
- La conduite incorrecte d'un membre envers les officiels, les adversaires, son coéquipier ou les spectateurs est classée en 4 catégories, selon la gravité de la faute



AVERTISSEMENT VERBAL (1^e étape)

- Pour une conduite antisportive mineure
- Pas de sanction. Il s'agit de prévenir l'équipe de l'approche du niveau de sanction
- Le capitaine, est averti contre une récidive par tout membre de l'équipe, dans le même match



AVERTISSEMENT (2^e étape, carton jaune)

- Après un avertissement verbal (ou directement si la conduite antisportive mineure a été dépassée), un joueur ou le capitaine (pour l'équipe) reçoit un avertissement officiel, lui signifiant que le niveau de sanction est atteint par l'équipe, pour tout joueur et pour le match. Sans plus de conséquence, ceci est noté sur la FDM



PÉNALITÉ (carton rouge)

Pour conduite grossière, dédaigneuse, contraire aux bonnes manières ou à la moralité

- Le joueur est sanctionné individuellement, et l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange
- Dans ce cas, ou s'il s'agit d'une répétition de conduite antisportive, il peut être pénalisé deux fois dans le même set
- Le même joueur peut à nouveau être pénalisé dans les sets suivants



EXPULSION

(carton jaune et rouge ensemble)

Pour conduite injurieuse (propos, gestes insultants ou diffamatoires) ou pour la 3^e répétition de conduite grossière dans le même set, le joueur fautif est expulsé. Il doit quitter l'aire de jeu, et son équipe est déclarée incomplète pour le set



DISQUALIFICATION

(carton jaune et rouge séparément)

La première agression (attaque physique ou tentative d'agression), entraîne la disqualification du joueur fautif.

Il doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le match



ÉCHELLE DES SANCTIONS (1/2)

- Les sanctions ne se cumulent que lors d'un set
- Pénalité, expulsion, ou disqualification ne nécessitent pas d'avertissement ou de sanction préalable
- Toute conduite incorrecte survenant avant ou entre les sets est sanctionnée suivant l'échelle des sanctions, les sanctions s'appliquant au set suivant



ÉCHELLE DES SANCTIONS (2/2)

CATÉGORIES	FOIS	SANCTION	CARTON(S) À MONTRER	CONSÉQUENCE
Conduite grossière (même set)	1e fois tout joueur	Pénalité	Rouge	Perte de l'échange
	2e fois même joueur	Pénalité	Rouge	Perte de l'échange
	3e fois même joueur	Expulsion	Rouge et Jaune ensemble	Équipe incomplète pour le set. Perte du set
Conduite grossière (set suivant)	1e fois tout joueur	Pénalité	Rouge	Perte de l'échange
Conduite injurieuse	1e fois tout joueur	Expulsion	Rouge et Jaune ensemble	Équipe incomplète pour le set. Perte du set
	2e fois même joueur	Disqualification	Rouge et Jaune séparément	Équipe incomplète pour le match. Perte du match
Agression	1e fois tout joueur	Disqualification	Rouge et Jaune séparément	Équipe incomplète pour le match. Perte du match



CORPS ARBITRAL

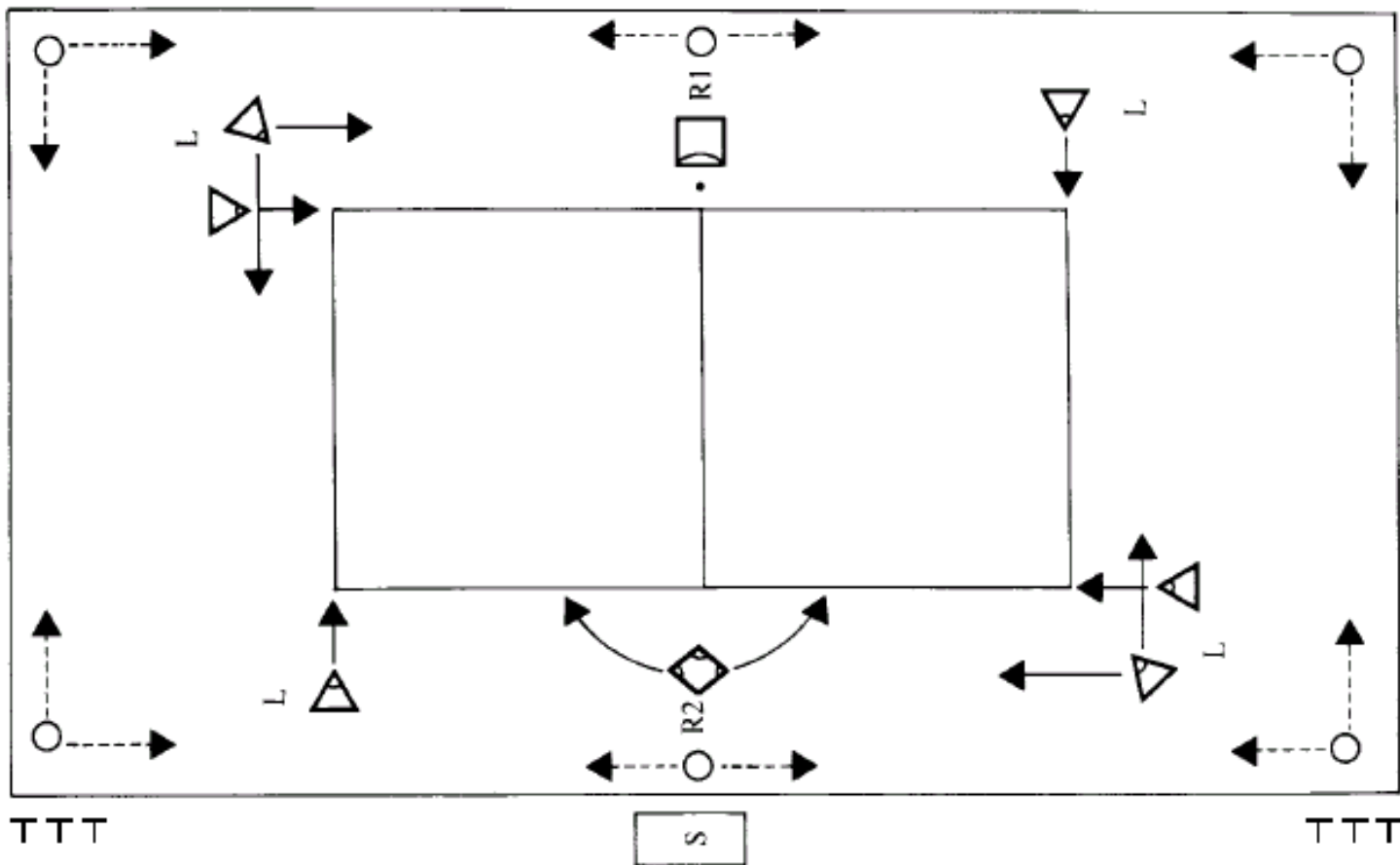


COMPOSITION

- 1er arbitre
- 2nd arbitre
- Marqueur
- 2 ou 4 juges de lignes
- Les arbitres doivent toujours bien communiquer et coopérer



EMPLACEMENT





PRÉPARATION

- Il est indispensable que les arbitres aient leur équipement complet pour officier : Cartons, pièce, sifflet(s), montre (avec secondes)
- Ils doivent être en excellente santé physique et mentale



RESPONSABILITÉS

1er ARBITRE (1/2)

- Avant le match :
 - Inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et autre équipement
 - Effectue le tirage au sort avec les deux capitaines
 - Contrôle les équipes pendant l'échauffement



RESPONSABILITÉS

1er ARBITRE (2/2)

- Pendant le match, il est le seul autorisé à :
 - Sanctionner les conduites incorrectes et les retards
 - Juger :
 - Les fautes du serveur
 - L'écran de l'équipe au service
 - Les fautes de touche de balle
 - Les fautes au-dessus du filet et sur sa partie supérieure, en priorité du côté de l'attaque



GESTUELLE

1er ARBITRE

- À la fin de l'échange, il doit indiquer :
 - Quelle équipe servira au prochain échange
 - La nature de la faute, en utilisant le geste officiel
 - Le joueur en faute, si nécessaire
 - En cas de faute sifflée par le 2nd, le 1er indiquera seulement le côté de l'équipe passant au service



2nd ARBITRE (1/2)

- Même discipline que le 1er arbitre
- Il est indispensable qu'il ait le même équipement que le 1er (il peut avoir à le remplacer)
- Une bonne communication et coopération avec le 1er arbitre et le marqueur sont obligatoires
 - Peut indiquer au 1^{er} des fautes hors de son contrôle, sans siffler ni insister
 - Ne jamais montrer son éventuel désaccord avec le 1er aux joueurs et aux spectateurs
 - Supervision du travail des marqueur/scoreurs. Avant de permettre au jeu de reprendre, être sûr qu'il est prêt.



2nd ARBITRE (2/2)

- Rapporte toute mauvaise conduite au 1er
- Autorise et contrôle les TM, switchs, rejette (et fait enregistrer) les DNF
- S'informe du choix des équipes au 2e set
- Intervient en cas de blessure
- Contrôle les ballons pendant le match



RESPONSABILITÉS 2nd ARBITRE

- Le 2nd arbitre décide, siffle et signale
 - Le contact du joueur avec la partie basse du filet, et l'antenne de son côté, prioritairement côté du contre
 - L'interférence due à la pénétration d'un joueur dans le terrain adverse et dans l'espace sous le filet
 - La balle qui traverse le filet en dehors de l'espace de passage ou qui touche l'antenne, de son côté du court
 - La balle qui touche un objet extérieur
 - La balle qui est jouée après avoir entièrement traversé le plan sous le filet



GESTUELLE

2nd ARBITRE

- Le 2nd arbitre ne répète pas les gestes du 1er arbitre quand celui-ci en a l'initiative
- Si le 2nd arbitre siffle une faute, il indiquera:
 - La nature de la faute
 - Le joueur fautif (si nécessaire)
 - L'équipe au service, après l'indication du 1er arbitre



MARQUEUR (1/3)

- Avant le match, doit effectuer ses tâches administratives
- Au début du match, ou après les interruptions, il doit clairement indiquer qu'il est prêt, en levant les 2 mains verticalement
- S'il a besoin d'explications, ou en cas de retard, il doit lever 1 main verticalement
- Travaille étroitement avec le 2nd arbitre. S'il n'est pas prêt, il doit s'assurer que le 2nd arbitre en soit informé



MARQUEUR (2/3)

- Contrôle l'ordre au service et en signale tout écart avant exécution
- Enregistre avec le 2nd arbitre les sanctions, DNF, et autres incidents de rencontre
- En fin de match, enregistre le résultat et signe la feuille de match avant les capitaines et arbitres



MARQUEUR (3/3)

- Durant tout le match, il doit informer les arbitres :
 - Si la feuille de marque et les tableaux d'affichage ne concordent pas
 - Du nombre de temps-morts utilisés (au 2nd arbitre)
 - « Un point avant de changer » : lorsqu'il n'y a plus qu'un point avant de changer de côté
 - « Changement de côté » : lorsqu'il y a changement de côté
 - « Balle de set/match » : le moment venu



ASSISTANT MARQUEUR

- Indique l'ordre des joueurs au service en suivant l'indication du marqueur et doit prévenir toute erreur
- Tient le tableau du score et contrôle sa concordance avec les autres tableaux
- Chronomètre les TMT



BLESSURE



AU MOMENT DE LA BLESSURE (1/2)

- Si un accident se produit pendant un échange, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu. Le point sera rejoué.
- Le 2nd arbitre doit immédiatement aller voir le joueur et évaluer la nature et l'importance de la blessure. Il doit demander au joueur : « Pouvez-vous reprendre le jeu ? »



AU MOMENT DE LA BLESSURE (2/2)

- Si possible, le match doit reprendre sans retard (si le joueur ne prend que très peu de temps pour reprendre sa place)



SAIGNEMENT

- Si le joueur a une petite blessure qui saigne, comme une petite coupure, elle doit être immédiatement traitée, en causant le minimum de retard
- Cela n'est pas considéré comme un temps-mort médical



BLESSURE IMPORTANTE

- Si la blessure est considérée comme importante (avec saignement ou non), il faut demander à l'assistance médicale de venir
- Cela est considéré comme un temps-mort médical (1 par joueur et par match)



NON UTILISATION DE L'ASSISTANCE MÉDICALE

- Si le joueur ne demande pas d'assistance médicale, mais ne peut pas immédiatement reprendre le jeu (diapo précédente), le 2nd arbitre doit
 - Confirmer l'heure (avec les secondes) et s'assurer qu'elle est enregistrée sur la feuille de match. C'est l'heure à laquelle le joueur a répondu qu'il ne pouvait pas reprendre immédiatement le jeu, et qu'il voulait un temps-mort médical
 - Siffler le début du temps-mort médical qui durera au maximum 5 minutes. Il peut être interrompu par les joueurs s'ils le désirent
- L'heure de reprise du match doit aussi être inscrite sur la feuille



UTILISATION DE L'ASSISTANCE MÉDICALE (1/2)

- Si le joueur demande l'assistance médicale, le 2nd arbitre doit signaler :
 - Au marqueur d'enregistrer l'heure avec les secondes à laquelle il a demandé au joueur s'il voulait l'assistance médicale
 - Au 1er arbitre de descendre de son podium pour superviser le protocole médical
- Le 2nd doit activement chercher l'assistance médicale et informer les officiels (J.A. ou Sup.)



UTILISATION DE L'ASSISTANCE MÉDICALE (2/2)

- Le chronométrage du temps-mort médical (5 minutes maximum) ne doit débuter qu'à l'arrivée de l'assistance médicale sur le terrain
- Le 2nd arbitre doit siffler pour signaler le début du temps-mort médical et informer les joueurs du temps maximum restant
- Le marqueur doit aussi inscrire l'heure d'arrivée de l'assistance



À LA FIN DU TEMPS-MORT MÉDICAL

- Le 2nd arbitre doit siffler et signaler aux joueurs de reprendre leur position
- Si le joueur est incapable de reprendre le jeu, son équipe est déclarée incomplète



REMARQUES

- Tous les arbitres doivent savoir localiser l'assistance médicale
- Un joueur peut décider de reprendre le jeu contre l'avis médical (sauf cas extrêmes). Ceci doit être noté sur la FDM



CCA 2016