

FORMATION

ARBITRE DE BEACH VOLLEYBALL

-

Présentation élaborée par
Marc BÉRARD & Jean-Claude BOUR



INTRODUCTION



PRESENTATIONS

- du formateur
- des participants
- déroulement du stage



DEROULEMENT D'UNE ETAPE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

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



CARACTERISTIQUES 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.





CARACTERISTIQUES 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.



CARACTERISTIQUES 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 (1/2)

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





Dimension psychologique (2/2)

- Tout cela implique que l'arbitre devient un élément primordial de gestion de tensions très importantes.
- Il doit être prêt à subir de la part des joueurs des pressions orales, des cris, des crises de nerfs, qu'il lui faudra gérer, solutionner sans pour autant sévir.
- Cela ne veut pas dire qu'il doit tout accepter, mais qu'il doit faire preuve de calme, de patience, penser qu'il est une soupape de sécurité souvent la dernière, pour les joueurs, avant la rupture.
- Bien souvent reconnaître que l'on n'a pas vu, que l'on n'a pu se tromper sans pour autant changer sa décision, ou en le faisant si le joueur est dans son bon droit, peut permettre de retrouver la sérénité du jeu.
- De même que donner du temps à un joueur en l'écoutant, en le laissant parler peut se révéler parfois aussi efficace, voire plus que la sanction.



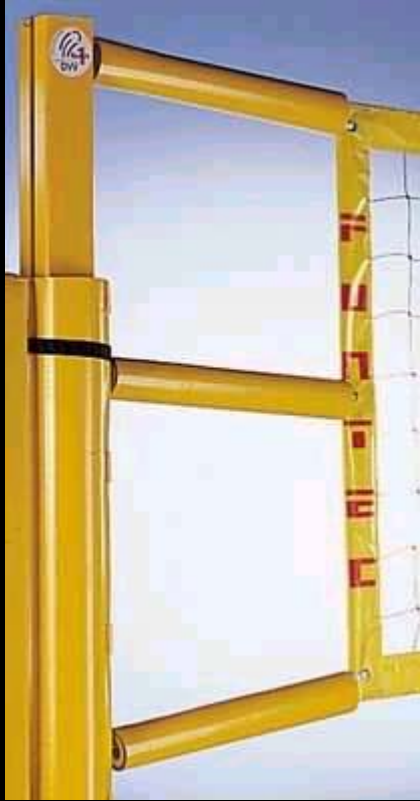
EQUIPEMENTS ET INSTALLATIONS





L'AIRE DE JEU = SECURITE

- 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.
L'utilisation de câbles est interdite.





DIMENSIONS DE L'AIRES DE JEU

- Le terrain mesure 16×8 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
- Mesure 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 peut varier entre 5 et 8 cm

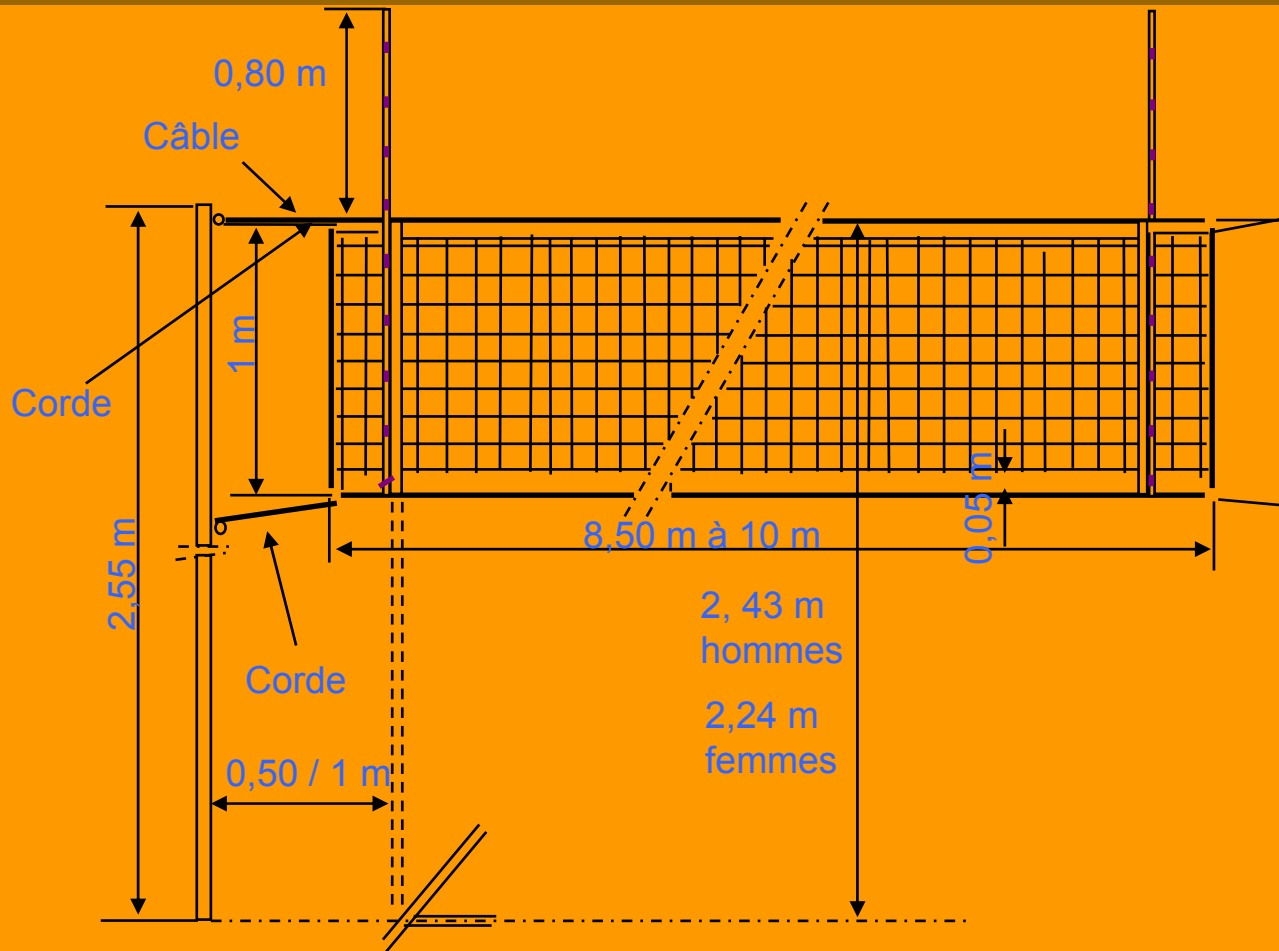


LE FILET (1/2)

- Mesure de 8,50 à 9,50 m de long et 1 m de large, placé verticalement au-dessus de l'axe central du terrain
- En haut et en bas : Une bande horizontale de 5 à 8 cm de large
- 2 bandes de côté de 5 à 8 cm de large sont attachées verticalement au filet, au-dessus de chaque ligne de côté
- La publicité est autorisée sur toutes ces bandes
- Hauteur : Hommes : 2,43 m - Femmes : 2,24 m.
A 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 : 171 à 221 mbar ou hpa (0,175 à 0,225 kg/cm²)
- Si plusieurs ballons sont utilisés pour un match, ils doivent tous présenter les mêmes caractéristiques (couleur, circonférence, poids, pression, modèle)





PROTOCOLE DE MATCH



- 10 minutes

- Entre 2 matchs : 10 minutes
- Le match précédent se termine
- Les arbitres précédents terminent les formalités
- Les arbitres et les joueurs précédents quittent l'aire de jeu
- Pendant ce temps, les ratisseurs préparent le terrain



- 8 minutes

- Les arbitres entrent sur le terrain
- A 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



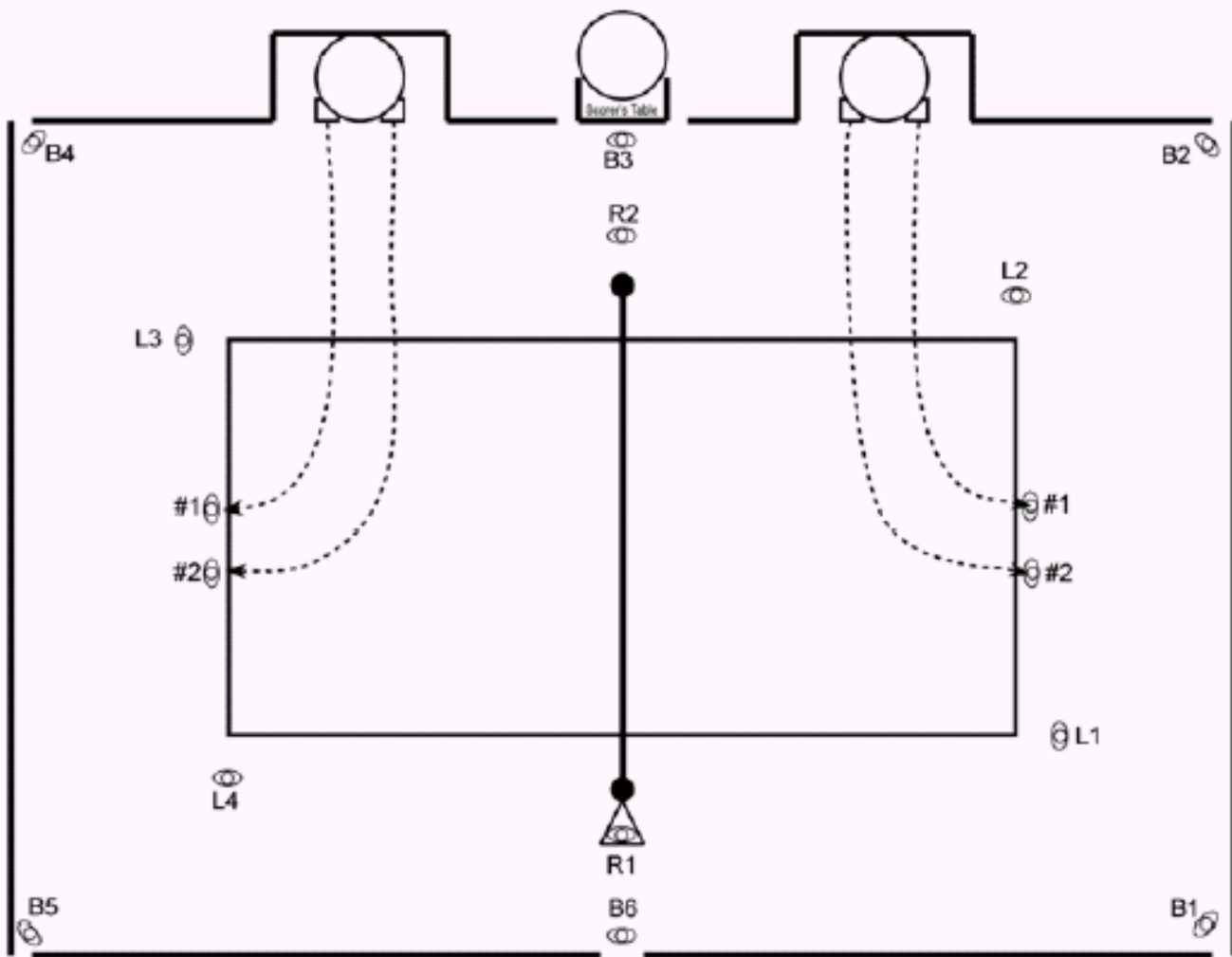
- 4 minutes

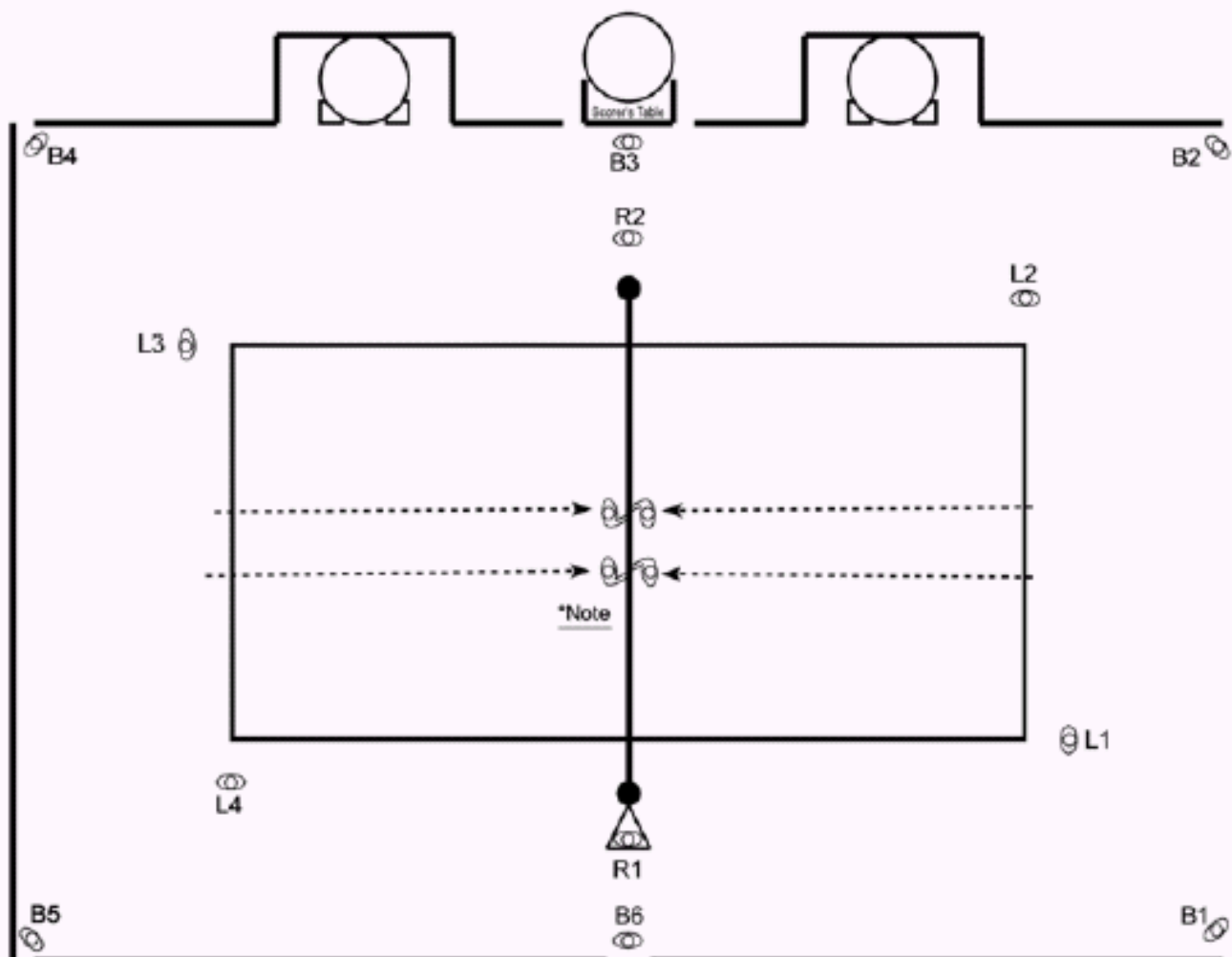
- Début de l'échauffement officiel, signalé par un coup de sifflet du 1er arbitre



- 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





*Note: Players should line up on end line on the side of their benches. If needed they should switch side after shake hands under the net.



0 minute

- Début du match



Variation du protocole

- La durée de l'échauffement officiel peut passer de 3 à 5 minutes (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



EQUIPES ET JOUEURS



LES EQUIPES

- Une équipe est composée exclusivement de 2 joueurs
- L'un des deux est le capitaine d'équipe
- Le « coaching » n'est pas autorisé pendant un match



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



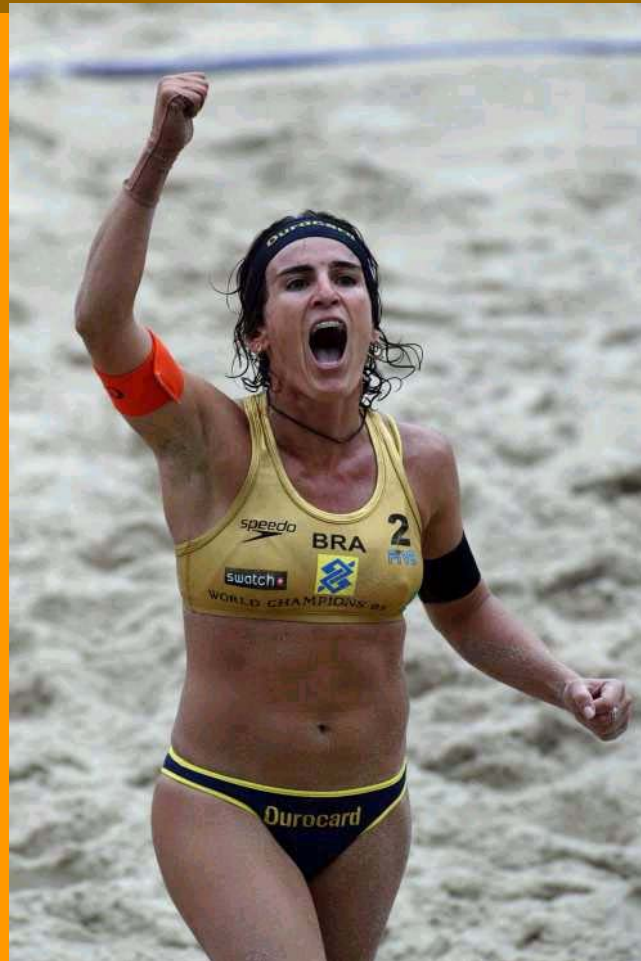
DROITS ET RESPONSABILITES DES JOUEURS

Pendant le match, les 2 joueurs ont le droit de :

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



Protocole de réclamation





Protocole de réclamation (1/3)

- Uniquement en cas de présence d'un arbitre officiel
- Un protocole de réclamation est enclenché par un joueur (capitaine ou non) 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 5 critères est réalisé (sinon, la protestation ne pourra pas être prise en compte) :
 1. L'arbitre interprète mal une règle du jeu ;
 2. Il y a une erreur de marque (rotation ou score) ;
 3. Impossibilité de s'accorder sur une décision d'arbitrage ;
 4. Un aspect technique des conditions de jeu (météo, lumière, etc.) ;
 5. L'arbitre n'a pas correctement appliqué les règles, ou n'a pas supposé des conséquences de ses décisions.



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 ainsi :
- 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 : " Non initiée " dans la case " Remarque " ;
- Si le protocole a été enclenché et, par la suite, rejeté, il faut inscrire " Rejeté " ;
- Si le protocole a été enclenché et, par la suite, accepté, il faut inscrire " Accepté " ;
- Si le protocole n'a pu être entrepris, il faut inscrire " Suspendu ".



TENUE (1/2)

- La tenue consiste en un débardeur et un short pour les hommes (longueur limite : 15 cm au-dessus du genou), une brassière et un slip pour les femmes
- La tenue doit être identique pour les 2 joueurs
- Les tenues 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 AUTORISES

- 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





SYSTEME 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 ECHANGE

- 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



EQUIPE 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, elle est déclarée forfait
- Toujours avertir le délégué à l'arbitrage en cas de forfait possible





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
- Le 1e arbitre peut demander à un autre officiel (2e arb., juge de ligne) de vérifier la marque.

Protocole de vérification
de marque

S'il officie seul, il peut, en dernier recours, descendre de son podium.



Protocole de vérification de marque (1/2)

- Quand : Lors d'un conflit entre l'arbitre et les joueurs sur une décision de balle « in » ou « out ».
- Comment :
 - Le 1^e arbitre demande au 2^e arbitre d'aller vers la marque de la balle.
 - Faire attention à ce que les joueurs ne tentent pas de recouvrir ou de modifier la marque.
 - Le 1^e arbitre doit rappeler aux joueurs de l'autre côté du filet, de ne pas passer dessous.
 - Le 2^e arbitre demande au(x) juge(s) de ligne concerné(s) de venir avec lui près de la marque.
 - En outre, le 2^e arbitre doit demander aux joueurs du côté où se trouve la marque, de s'éloigner de l'environnement immédiat de cette marque (équité).



Protocole de vérification de marque (2/2)

- Le 2e arbitre demande tout d'abord au juge de ligne si le ballon a touché la ligne.
- Si c'est le cas, le protocole se résume ensuite à en faire part au 1e arbitre.
- Si ce n'est pas le cas, le juge de ligne doit montrer la marque de la balle (sans la toucher, et pas avec un doigt ou le drapeau), puis expliquer verbalement ce qu'il a vu.
- Lorsque le 2e arbitre est sûr d'avoir recueilli toutes les informations et qu'il est capable de conseiller le 1e arbitre, il doit se diriger vers celui-ci pour lui transmettre ces informations.
- Le 1e arbitre décide alors de l'issue de l'échange, et en fait part aux 2 capitaines en jeu.
- Enfin, si un joueur est passé sous le filet pour vérifier la marque, le 1e arbitre le sanctionne avec une « pénalisation ».



BALLON « OUT »

Le ballon est « out » quand :

- Il tombe complètement en dehors des lignes sans les toucher
- 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 la 3e touche d'équipe



Ligne déplacée

- Si le ballon tombe à l'intérieur d'une ligne décalée vers l'extérieur de sa position initiale, et s'il est évident qu'en la remettant sur sa position initiale, le ballon peut cette fois se trouver « Out », il faut la repositionner et vérifier la marque.





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

- S'il est clair que la balle soit tombée " in " (ex : au milieu du terrain) ou " out " (ex : block out), et que le fait que la ligne ait cassée, n'ait été remarqué par personne (pas de gêne), alors une décision doit être prise.
- Autre 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.





CONTACTS SIMULTANES PAR DES COEQUIPIERS

- 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 SIMULTANES PAR DES ADVERSAIRES

- S'ils ont lieu au-dessus du filet et que les deux adversaires bloquent 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 est commise par l'équipe du côté opposé
 - Frappe directement une antenne, l'échange est à rejouer





TOUCHES D'EQUIPE

- 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 à deux mains, le ballon peut toucher plusieurs partie du corps consécutivement, à condition que les contacts aient lieu dans la même action



CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DE BALLE (1/3)

- La balle doit être touchée proprement, donc non tenue ou 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.





CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DE BALLE (2/3)

- Attaque forte =
 - Défenseur en situation REFLEXE (REACTION)
 - Si la défense s'effectue après un déplacement du défenseur, on considère que celui-ci n'est plus en situation REFLEXE (puisque déplacement prémédité). Dans ce cas, on ne peut admettre un léger porté, tenu ou doublé, d'où la nécessité d'une balle propre.





CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DE BALLE (3/3)

- Tous les paramètres justifiant la notion de REFLEXE-REACTION 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 des antennes peut être retournée, vers la zone libre, à l'extérieur des antennes du même côté du terrain
- Sauf s'il s'agit du service ou de la 3^e touche d'équipe



PENETRATION 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.



INTERFERENCE

- L'interférence est essentiellement de la responsabilité du 2e arbitre
- Si un joueur bouge volontairement pour empêcher son adversaire d'aller chercher le ballon de l'autre côté, ou le touche, c'est 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 ou des antennes
- Exception faite du contact accidentel des cheveux
- Un joueur peut toucher les poteaux, cordes ou tout autre objet situé en dehors de la longueur du filet, 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



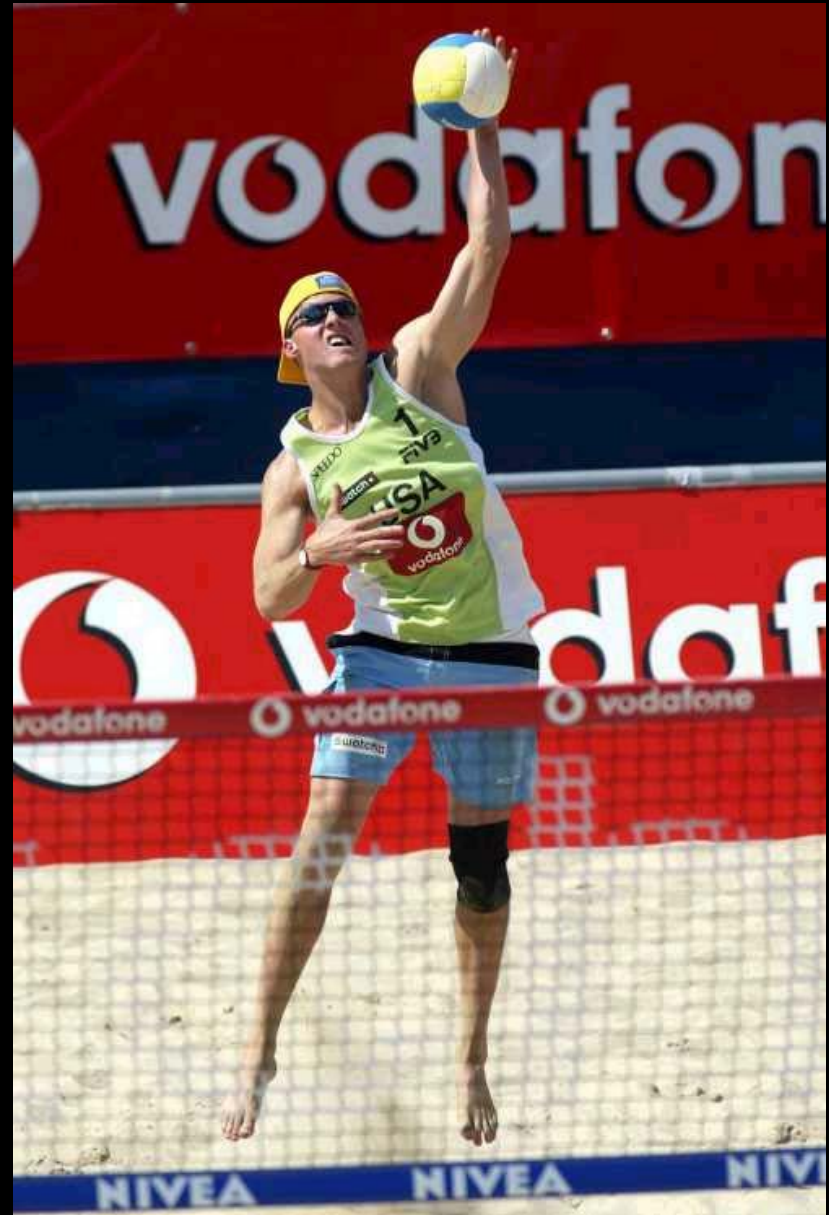
ORDRE AU SERVICE (2/2)

- 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, derrière la ligne de fond, et que les équipes sont prêtes à jouer
- Ce qui implique que le 2e arbitre ait vérifié à la table de marque, que le numéro de la plaquette levée corresponde au bon serveur
- Il a 5 secondes pour servir
- 1 seul lancer autorisé
- Les joueurs peuvent se positionner où ils veulent dans leur camp





ECRAN

- Le 1e arbitre doit vérifier, avant d'autoriser le service, qu'aucun joueur de l'équipe en réception ne signale un écran
- Il doit aussi re-vérifier si le serveur change de position de manière significative
- 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

- Jongler avant de servir n'est pas une faute
- Quand il passe le filet, le ballon peut le toucher
- Faute de pied : pied sur ou sous la ligne, service à l'extérieur de l'extension de la ligne de côté



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 au départ de l'action. La passe à son partenaire qui va 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 REGLEMENTAIRES



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





PROCEDURE

- 15 secondes pour quitter le terrain
- 30 secondes de pause à leurs chaises respectives
- Le 2e 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
- Tous les 5 points dans le 3e set
- Les 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 2e arbitre doit consulter les équipes afin de savoir laquelle équipe servira en premier, le côté choisi, et l'ordre au service de chacune d'elles. L'équipe qui a perdu le toss au 1er set est interrogée en premier.
- En cas de 3e set, il faut refaire un tirage au sort



INTERRUPTIONS EXCEPTIONNELLES



INTERRUPTIONS PROLONGEES

- Si des circonstances imprévues interrompent un match, le 1^{er} 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 ECHANGES

- Le temps entre les échanges est de 12 secondes, sauf s'il y a risque, danger ou menace pour la sécurité des joueurs.



EXEMPLES DE RETARD

- Prolonger les 12 secondes entre les échanges sans autorisation
- Prolonger les temps-morts ou retarder les changements de côtés, après avoir été invité à reprendre le jeu
- Discussions prolongées avec les arbitres



SANCTIONS POUR RETARD

- Les sanctions pour retard s'appliquent à un set
- Après avertissement verbal, le premier retard d'une équipe est sanctionné par un Avertissement pour Retard
- Le second et les suivants dans le même set, seront sanctionnés par une ***Pénalité pour Retard : perte de l'échange = 1 point***



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 (Carton jaune)

- Pour une conduite antisportive
- Pas de sanction
- Le joueur concerné est averti contre une récidive dans le même set



PENALITE (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
- S'il ne s'agit que de répétitions de conduites antisportives, il peut être pénalisé plusieurs fois dans le même set



EXPULSION

(Carton jaune et rouge ensemble)

- Une conduite injurieuse (propos, gestes insultants ou diffamatoires) ou la répétition de conduite grossière
- Le joueur expulsé doit quitter l'aire de jeu, et son équipe est déclarée incomplète pour le set



DISQUALIFICATION

(Carton jaune et rouge séparément)

- Pour agression (attaque physique ou tentative d'agression)
- Le joueur doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le match



ECHELLE DES SANCTIONS (1/2)

- Les sanctions ne se cumulent que lors d'un set
- Pénalité, expulsion, ou disqualification ne nécessitent pas 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



ECHELLE DES SANCTIONS (2/2)

CATEGORIES	FOIS	SANCTION	CARTON A MONTRER	CONSEQUENCE
1. Conduite antisportive	1e fois	Avertissement	Jaune	Prévention. Pas de pénalité
	2e et suiv.	Pénalité	Rouge	Perte de l'échange
2. Conduite grossière	1e fois	Pénalité	Rouge	Perte de l'échange
	2e fois	Expulsion	Les deux ensemble	Equipe déclarée incomplète pour le set. Perte du set
3. Conduite injurieuse	1e fois	Expulsion	Les deux ensemble	Equipe déclarée incomplète pour le set. Perte du set
4. Agression	1e fois	Disqualification	Les deux séparément	Equipe déclarée incomplète pour le match. Perte du match



CORPS ARBITRAL



COMPOSITION

- 1er et 2e arbitre
- Marqueur
- (Juges de ligne)

- Les arbitres doivent toujours bien communiquer et coopérer



PREPARATION

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



RESPONSABILITES 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



RESPONSABILITES 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



GESTUELLE 1ER ARBITRE

- A la fin de l'échange, il doit indiquer :
 - Quelle équipe servira au prochain échange
 - La nature de la faute, en utilisant le geste officiel, si nécessaire
 - Le joueur en faute, si nécessaire



2E ARBITRE

- Même discipline que le 1er arbitre
- Il est indispensable qu'il ait le même équipement que le 1er (peut avoir à le remplacer)
- De bonnes communication et coopération avec le 1er arbitre et le marqueur sont obligatoires
 - Ne jamais montrer son désaccord avec le 1er aux joueurs et aux spectateurs
 - Supervision du travail du marqueur. Avant de permettre au jeu de reprendre, être sûr qu'il est prêt.



RESPONSABILITES 2E ARBITRE (1/2)

- Le 2e arbitre décide, siffle et signale
 - Le contact du joueur avec la partie basse du filet, et l'antenne de son côté
 - 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



RESPONSABILITES 2E ARBITRE (2/2)

- Le 2e arbitre doit répéter exactement les gestes du premier arbitre
- S'il veut signaler une faute, il doit :
 - Siffler
 - Indiquer la nature de la faute
 - Montrer le joueur en faute, si nécessaire
 - Indiquer quelle équipe servira (avec le 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 2e arbitre. S'il n'est pas prêt, il doit s'assurer que le 2e arbitre en est informé



MARQUEUR (2/3)

- Avant chaque service, il doit lever la plaquette numérotée, indiquant le numéro du serveur (jusqu'à l'exécution du service)
- Si ce n'est pas le bon serveur qui effectue le service, il doit siffler (ou buzzer, ou sonner), afin de signaler la faute d'ordre au service





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 2e 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 cas échéant



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 2e 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 MEDICALE

- Si le joueur ne demande pas d'assistance médicale, mais ne peut pas immédiatement reprendre le jeu (diapo précédente), le 2e 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 des 5 minutes pour temps-mort médical
- L'heure de reprise du match doit aussi être inscrite sur la feuille



UTILISATION DE L'ASSISTANCE MEDICALE (1/2)

- Si le joueur demande l'assistance médicale, le 2e 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 2e doit activement chercher l'assistance médicale et informer les officiels (J.A. ou sup.)



UTILISATION DE L'ASSISTANCE MEDICALE (2/2)

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



A LA FIN DES 5 MINUTES

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



REMARQUES

- Tous les arbitres doivent savoir localiser l'assistance médicale
- La décision de dire si un joueur est médicalement prêt à reprendre le jeu ou non, lui appartient.



REMERCIEMENTS

Avec la complicité bienveillante de Gil Raillon, JJ Parizel et Olivier Setruk.