

Chers arbitres,

Suites à plusieurs observations, mails et téléphones reçus, voici quelques éléments de rappel concernant :

- Le protocole de match
- Les tâches des arbitres
- Une liste des dysfonctionnements constatés

De plus, je vous joins les informations reçues de swiss volley lors du séminaire technique que j'ai suivi et que nous devons appliquer.

Merci de lire attentivement ces informations et de les appliquer si ce n'est pas encore le cas.

A. Protocole de match

Horaire	Description	Arbitres	Equipes
H-60	Ouverture de la salle		<ul style="list-style-type: none">• Vestiaires et salle, terrain inclus (exception: 1L) sont à la disposition des équipes.
de H-50 à H-30			<ul style="list-style-type: none">• Chaque équipe dispose d'une moitié de terrain pour l'échauffement.
H-30		<ul style="list-style-type: none">• Les arbitres et le marqueur sont dans la salle et prêts à commencer• Les arbitres contrôlent la salle, les installations et le matériel.• Le marqueur commence à préparer la feuille de match.	<ul style="list-style-type: none">• Les installations et le matériel (filet, feuille de match et ballons) sont disponibles.• Les équipes remettent aux arbitres les licences de tous les membres de l'équipe prévus pour le match.
de H-30 à H-16		<ul style="list-style-type: none">• Les arbitres vérifient les licences et l'identité des joueurs	<ul style="list-style-type: none">• Echauffement des deux équipes avec ballons dans leur moitié de terrain.
H-16		<ul style="list-style-type: none">• Les arbitres contrôlent la hauteur et la tension du filet, ainsi que les antennes et les bandes de côté.	<ul style="list-style-type: none">• Tous les joueurs présents doivent porter leur tenue de match. Les joueurs qui désirent changer de maillot le font hors de la zone de compétition et de la zone publique.

H-15	Tirage au sort
H-14	Echauffement : 2 x 4 min d'attaques et 2 min de services
H-4	Fin de l'échauffement
H-2	Entrée sur le terrain et salutations : <ol style="list-style-type: none">1. Les arbitres se placent sur la ligne latérale.2. Les deux équipes se disposent sur la ligne en tenue de jeu (arbitre, capitaine, libéro).3. 1^{er} arbitre siffle → déplacement au centre du terrain.4. 1^{er} arbitre siffle → les équipes se serrent la main5. 1^{er} arbitre prend place, le 2^e arbitre contrôle les positions.
H-0	Le match commence. Le 1 ^{er} arbitre siffle le service.

B. Tâches des arbitres :

1. Ils effectuent le protocole noté ci-dessus à la lettre.
2. Ils arrivent dans la salle en tenue d'arbitre (t-shirt ou fleece officiel, pantalon noir, chaussures de sport) et saluent les coaches.
3. Ils ont préparé leurs feuilles de frais à l'avance et les donnent aux équipes pour être payé.
4. Ils contrôlent chaque licence comme indiqué dans le PowerPoint « licence 2016 » joint.
5. Ils communiquent avec le marqueur pour que le match se déroule dans de bonnes conditions.
6. Après le match, ils envoient la feuille de match dans les 24h à Roland Zbinden.

Problèmes :

- En cas d'absence du marqueur, s'inquiéter assez rapidement envers l'équipe local et mettre une remarque si le marqueur est en retard ou non compétent.
- Si chaque équipe est composé de 6 joueurs, on commence le match à l'heure sans discussions. En cas de retard de jeu, le justifier sur la feuille de match avec des raisons valables. Ex. :
 - Le match d'avant a débordé sur les horaires du match actuel.
 - Une équipe est absente et a averti suite à un accident sur la route, un bouchon, une route fermée, etc.
 - Une équipe n'est pas composée de 6 joueurs pour des raisons similaires à ci-dessus.

C. Liste des dysfonctionnements constatés :

- Retard de l'arbitre
- Tenue d'arbitrage incorrecte
- Matches retardés sur simple demande du coach
- Mauvaise gestion du protocole dont tirage au sort sifflé à H-20 !!!
- Joueurs autorisés à jouer bien que ne figurant pas sur la feuille de match et ajoutés après signature des coaches et capitaines, au 2e set !
- Inscriptions incorrectes sur les licences, générant des licences plus valables, et donc des frais pour de nouvelles licences
- ... et la liste n'est à coup sûr pas exhaustive !

Séminaire technique des arbitres (9.9.16 – STASA)

Avant le match

- Arrivée au lieu du match (60' avant le début de la partie sur place, contrôle rapide de la salle)
 - ✓ On est „observé“ déjà à la gare, sur le parking (au plus tard quand on entre dans la salle)!!!
 - ✓ Agréable, poli, professionnel, authentique!
 - ✓ Contact équilibré avec les deux équipes...
 - ✓ Être assez tôt au vestiaire! Discussions, accords entre les arbitres / juges de lignes peuvent déjà se faire dans les vestiaires. Les demandes, souhaits... „qu'est-ce que je veux et comment je le veux“ – instructions du juges de lignes déjà dans les vestiaires....
 - ✓ Entrer ensemble dans la salle (si possible)
- Début de l'activité en salle (salutation des équipes, contrôle de l'infrastructure et du matériel, contrôle des licences, instructions au marqueur, tirage au sort, ...) → en uniforme!
 - ✓ Saluer les membres des équipes (banc) même si ça a déjà été fait avant. Pas de longues discussions, pas de discussions privées, traiter les deux équipes équitablement.
 - ✓ Contrôle du matériel (protocole de salle). Insister sur la préparation du matériel imposé!
 - ✓ Licences (demander de l'aide à un assistant afin de mieux reconnaître les joueurs. Ainsi se produisent moins d'erreurs ou de malentendus).
 - ✓ Instruire précisément le marqueur, même s'il croit „tout savoir“. Dites **CE QUE VOUS VOULEZ!**
 - ✓ Instruire les Mopper et ramasseurs de ballons. Dites **CE QUE VOUS VOULEZ!!**
 - ✓ Régler la chaise de l'arbitre (antennes à haute de la tête) / ne pas oublier les cartons
 - ✓ Dégager le passage pour le 2e arbitre!
- Tirage au sort, signatures sur la feuille de match
 - ✓ Informations éventuelles pour le pile ou face.
 - ✓ **Pile ou face** (tu décides qui a pile et qui a face) Le gagnant choisit le côté OU le service, l'autre choisit l'autre ;-)
 - ✓ Signature du capitaine
 - ✓ Informer les coaches
- Échauffement au filet (position de l'arbitre, contrôle de l'échauffement / activités en général dans cette phase, étude de la feuille de positions, informations „2 minutes au coach“)
 - ✓ UN arbitre minimum observe l'„official warm up“.
 - ✓ 2e arbitre contrôle la feuille de match / 1er arbitre instruit **ENCORE** les juges de lignes (un observe toujours l'échauffement) Attention! Ne pas envoyer de ballons, ils vont les chercher eux-mêmes ;-)
 - ✓ Positions (étudier la feuille, les deux arbitres) – contrôle

- ✓ Présentation du match / présentation des arbitres
- ✓ Joueurs habillés correctement, tous les ballons loin, le marqueur écrit, juges des lignes prêts, speaker prêt... commencer seulement la présentation (coup de sifflet).
- ✓ Présentation équipe et capitaine / équipe et capitaine (pas les coaches)!! Coup de sifflet
- ✓ Observer le Handshake au filet (Discipline)
- ✓ Présentation arbitres (seul = MILLIEU) / (avec juges de lignes = tous au MILLIEU) Handshake et chacun en position

Juste avant le début du match

- Distribution des ballons (moment : après la présentation des joueurs de départ, avant le contrôle de la composition)
- Contrôle de la composition (importance / conséquences en cas de faute, position arbitre, où sont les feuilles de position à ce moment / pendant le match)
- Distribution du ballon pour le premier service (premier set, les autres sets, après 10' pause, avant le set décisif)
- Comportement des deux arbitres si un capitaine n'est pas sur le terrain (désignation capitaine du jeu lors du premier set ; quand demander au coach : entre h-12 et h-3 doit après le contrôle de la composition)
 - ✓ Speaker – starting 6
 - ✓ 2e arbitre contrôle l'entrée des joueurs avec la Line up sheet. Ici on se rend aussi compte si le capitaine n'est pas appelé.
 - ✓ Quand les deux équipes sont sur le terrain, il distribue 3-5 ballons.
 - ✓ Contrôler les positions!!! TRÈS IMPORTANT... éventuellement demander un capitaine de remplacement (peut également se faire lors de la réception de la Lineup.
 - ✓ Lancer le dernier ballon au service
 - ✓ Dernier contrôle banc, scorer = Ok = OK au 1^{er} arbitre
 - ✓ La même chose au 5e set.
 - ✓ 10 min de pause = 5 / 3 / 2

Autorisation service

- Intention de la FIVB d'accélérer le jeu, soit de réduire les temps morts entre les points: conséquences pour le 1er arbitre? Quand siffler (quelles conditions doivent être remplies pour que le 1er arbitre puisse siffler)?
- Déroulement avant le coup de sifflet et signe de main: la main sort quand? Où et quand regarder le 1^{er} arbitre avant le coup de sifflet?
- Suite: sifflet – signe main (pas en même temps et pas dans l'ordre inverse)
- Comme indiqué, si un joueur retarde régulièrement le service (compter dans la tête après le coup de sifflet, si vraiment trop de temps alors siffler; quand ne surtout pas siffler?)
 - ✓ Si les deux équipes sont prêtes et le service EN POSSESSION du ballon = autorisation de servir.

- ✓ Après un dernier regard au 2e arbitre, sortir la main et siffler directement, ensuite signe.
- ✓ Siffler les services retardés avec précaution (seulement quand on est sûr et lors d'un score encore bas) Be clever ;-)

Rythme 1er arbitre

- ✓ Sifflet / juge lignes / 2e arbitre / côté / faute (evtl encore joueurs) !!! toujours garder le rythme. Des divergences peuvent être introduites, afin d'accentuer les décisions. Mais avec modération!!
- ✓ Le 2e arbitre ne donne de signe en aucun cas

Rythme 2e arbitre

- ✓ Coup de sifflet en cas de faute, changement de côté si nécessaire (là où la faute a eu lieu), montrer la faute (evtl joueur) et ATTENDRE le 1^{er} arbitre qui donne le côté. Le 2^e arbitre copie « le côté » du premier arbitre.
- ✓ Quand le 1er arbitre décide l'erreur, le 2e arbitre fait quelques pas vers l'équipe „qui réceptionne“ (c'est une grande aide pour le 1^{er} arbitre, si le 2^e arbitre change toujours correctement de côté.) si le 2^e arbitre est déjà du bon côté, il peut encore faire un peu supplémentaire (comme signe).

Cas spéciaux

- ✓ Les deux arbitres sifflent des fautes différentes: la faute qui a eu lieu en premier compte. Le 1er arbitre doit réaliser que le 2e arbitre a sifflé, éventuellement demander au 2e arbitre quelle faute.
- ✓ Les deux arbitres sifflent la même faute: les deux arbitres doivent se mettre d'accord en silence de quelle manière procéder. Si la faute relève plutôt de la compétence du 2e arbitre, le 1er arbitre laisse le signe 'faute' au 2e arbitre.
- ✓ Le 1er arbitre ne doit pas siffler les fautes du 2e arbitre (p.ex. touche du filet au bloc); pareil pour le 2e arbitre (p.ex. faute de pied lors de l'attaque).
- ✓ Le 2e arbitre doit „sentir“ quand le 1er arbitre a vu une situation et l'a jugée différemment que le 2e arbitre (p.ex. faute de pied oui/non; bloc oui/non), et ne justement pas siffler dans un tel cas.
- ✓ Le 2e arbitre doit également „sentir“ quand le 1er arbitre a manqué une action comprenant une faute et siffler à ce moment-là.

Collaboration générale entre le 1er et 2e arbitre

- ✓ Signe 'prêt' (seulement quand vraiment prêt; plus de mouvement après le signe de main 'prêt', sauf avant l'autorisation au service, un pas en avant)
- ✓ Contact visuel
- ✓ Parler ensemble (2e arbitre se déplace vers le 1er arbitre, peut aider à sauver une situation vis-à-vis de l'extérieur, à éviter ou corriger une erreur de jugement. NE PAS EXAGÉRER !)
- ✓ Signe de main de communication (PAS de signes privés)
- ✓ Signe de main (signe d'aide) de soutien (p.ex. Improper request)

2e arbitre: position / déplacements

- Position au service
 - ✓ Du côté de la réception, regard vers l'avant, environ à 1m de la ligne centrale.
- Déplacements pendant les points:
 - ✓ Avant/arrière attaque position 2 / 4
 - ✓ De côté / toujours du côté du bloc
- Déplacements / position à la fin de points
 - ✓ Du côté de l'équipe qui a „fait la faute“, toujours au minimum un peu, si décision pas claire, attendre le 1er arbitre.
- Déplacements / position entre les points
 - ✓ En arrière pour observer les deux équipes, env. 2 pas, regard gauche / droite (banc, zone d'échauffement, potentiel changement...)
 - ✓ Dès que le 1er arbitre est prêt, de nouveau 2 pas vers l'avant

2e arbitre: Time out

- ✓ Signe correct (côté correct du TO), ensuite montrer l'équipe. (si le 2e arbitre ne réalise pas la demande de TO, le 1er arbitre siffle et fait le signe.)
- ✓ Refereeing Guidelines and Instructions, règle 24, point 7
- ✓ Contrôler si les joueurs sont près du banc
- ✓ Contrôler les Mopper
- ✓ Prise de contact avec le marqueur
- ✓ Contact visuel avec le 1er arbitre
- ✓ Contrôle de la zone d'échauffement, les joueurs sans ballon dans leur propre zone libre
- ✓ Coup de sifflet (SANS SIGNE!!)
- ✓ Evtl. info au coach (au 2e TO) si le coach s'en va, on peut l'appeler avec un double coup de sifflet ou informer l'assistant. NE PAS S'EN ALLER!
- ✓ Contrôle positions
- ✓ OK du marqueur
- ✓ OK au 1er arbitre

2e arbitre: changement

- ✓ Après demande (entrée dans zone de changement) sifflet / pas de sifflet / buzzer...
- ✓ Position entre table et poteau
- ✓ Bref contrôle si le marqueur est prêt, a-t'il remarqué?
- ✓ Quick Substitution (ne pas retenir les joueurs, signe de la main pour l'exécution du changement)
- ✓ Si retenir, seulement siffler! Never touch a player!
- ✓ En cas de changements multiple, avoir l'OK du marqueur impérativement avec CHACUN!!
- ✓ Les deux équipes en même temps = équipe au service d'abord. 1er arbitre aide à garder le contrôle (stopper le changement)

Pause entre les sets

- ✓ Contrôle changement de côté (discipline) / tourner
- ✓ Contact avec le marqueur
- ✓ Contact avec le 1er arbitre
- ✓ Contrôle équipes (échauffement dans la zone libre avec ballon)
- ✓ Positions (équipe vainqueur d'abord) sans retarder / TOUT DE SUITE (attendre sur la ligne des 3m)
- ✓ Contrôle, ensuite donner au marqueur
- ✓ Coup de sifflet (sans signe) contrôle des positions, evtl définir le capitaine et montrer au 1er arbitre.
- ✓ Le 1er arbitre demande au capitaine remplaçant de lever la main.
- ✓ „prêt“
- ✓ Service
- ✓ Si c'est clair qui est la capitaine remplaçant, ne pas demander à chaque fois, mais TOUJOURS montrer!

Discipline / Sanctions

- ✓ En général: toujours montrer que les arbitres ont vu un manque de discipline; réagir, ne pas ignorer; mieux vaut avertir verbalement une fois de trop que ne pas réagir
- ✓ Utilisation du sifflet ('tüt-tüt') vs. Discussion avec le capitaine (ne pas discuter - INFORMER)
- ✓ Réaliser quand il y a eu assez d'avertissements (avertissements verbaux et carton jaune) et que les sanctions doivent suivre; quand est-ce le bon moment, quand est-ce un mauvais moment pour une sanction? Attention au score en cours!