

Protocole d'avant-match

Ce protocole est obligatoire et valable dans toutes les ligues et pour tous les matches officiels.

- H-60–H-45 Ouverture de la salle et des vestiaires. A partir de H-50, chaque équipe dispose d'une moitié du terrain. Le matériel d'échauffement est disponible
- H-30 Les arbitres et les marqueurs sont **présents** dans la salle, prêts à commencer. Ils **saluent** les équipes et les coaches. L'arbitre s'assure que **le marqueur** est là et remplit la feuille de match.
- H-30-H-15 Les arbitres **contrôlent** la salle, les installations et le matériel (filet et **hauteur du filet**, antennes, **position surélevée** pour le 1^{er} arbitre, remplissage de la **feuille de match**).
Les arbitres vérifient **l'identité des joueurs** avec les coaches et les capitaines (cartes d'identités, documents officiels avec photos, copies acceptées). Au besoin, ils s'informent **des spécificités** des équipes.
Ils font inscrire sur la feuille de match les **anomalies** (début retardé du match, matériel inadéquat, marqueur en retard, etc).
Les arbitres perçoivent **leur indemnité**.
- H-15 **Précisément à H-15** (ni H-14 ni H-16)
Délai pour l'identification et le dépôt des listes d'engagement.
Tous les joueurs présents doivent **porter leur tenue de match**.
Les arbitres effectuent **le tirage au sort** avec les capitaines (en tenue de match). Ils informent le marqueur du résultat.
Les capitaines et les coaches sont invités à **signer la feuille** de match.
- H-14 Le 1^{er} arbitre **siffle le début de l'échauffement** au filet (**2 x 4 min. smash + 2 min. service** – durée exacte, à contrôler avec son smartphone). Le 1^{er} arbitre **siffle les changements de côté**.
Pendant l'échauffement au filet, les arbitres choisissent (avec l'équipe locale) et **contrôlent les ballons de match** (vérifier que ce sont des **ballons officiels**, gonflés correctement) et tout ce qui est nécessaire au bon déroulement du match (filet, antennes, marquoir visible, feuille de match prête).
- H-12 Le 2^e arbitre (resp le 1^{er} s'il est seul) s'assure que les coaches (resp. les capitaines) **remettent les feuilles de positions**. Un retard de jeu peut sanctionner un coach récalcitrant. L'arbitre se montre pédagogue dans un premier temps.
- H-3-4 L'arbitre siffle la fin de l'échauffement. Les joueurs quittent le terrain.
L'arbitre fait biffer au marqueur, sur la feuille de match, les joueurs et membres d'équipes absents. Pour autant qu'il figure sur la liste d'engagement et qu'il se soit présenté spontanément aux arbitres en

tenue de match, avec une pièce d'identité, un joueur peut arriver et jouer jusqu'à H-4.

H-1 Précisément à H-1, en ayant laissé au moins 2 minutes aux équipes pour se préparer, les arbitres se placent sur la ligne latérale de part et d'autre du filet.

Le 1^{er} arbitre siffle.

Les deux équipes se présentent immédiatement, en tenue de jeu, **sur la ligne de fond** du camp où elles débiteront le match, le capitaine à un bout, puis le libero, etc. Tous les joueuses/eurs inscrits sur la feuille de match sont en tenue de match et entrent sur le terrain.

L'arbitre siffle l'entrée sur le terrain. Les équipes s'applaudissent.

L'arbitre siffle la poignée de main sous le filet.

Les arbitres se souhaitent un bon match et prennent leurs places.

Les 6 joueurs/euses qui débute le match restent sur le terrain et prennent leur place, les remplaçant(e)s sortent et se tiennent sur le banc ou dans la zone des remplaçants (vérifier que les remplaçants portent une jaquette et sont au bon endroit).

L'arbitre/le 2^e arbitre **vérifie les positions** et autorise le libero à entrer. Il vérifie que le marqueur est prêt.

L'arbitre/le 2^e arbitre donne le ballon au serveur.

H-0 Le match peut commencer.

A la fin du set, l'arbitre siffle la fin du set avec le geste adéquat, fait sortir les joueurs par la ligne de fond et siffle le changement de camp. On n'a plus besoin d'attendre que les 6 joueurs soient sur la ligne de fond. Joueurs et staff doivent changer de camp rapidement, l'équipe étant sur la gauche du 1^{er} arbitre passant derrière le 1^{er} arbitre.

Le timing entre deux sets dure 3 minutes.

A la fin du match, l'arbitre siffle la fin du match, avec le geste adéquat.

Les arbitres se tiennent devant le caisson du 1^{er} arbitre, de chaque côté du filet.

Les équipes se présentent au complet sur la ligne de fond.

L'arbitre siffle, les équipes s'applaudissent.

Les joueuses et joueurs ainsi que les coaches se serrent la main sous le filet. Ils remercient et serrent la main des arbitres.

Les arbitres se rendent à la table de marque, vérifient que la feuille de match est correctement et complètement remplie. Ils font signer la feuille par les capitaines, puis la signent eux-mêmes.

A l'issue du match, l'arbitre (resp. le 1^{er} arbitre) doit comparer la liste d'engagement dans Volley Manager et la liste d'équipe de la feuille de match, et la valider (à faire pour les 2 équipes, dans les 12 heures après le début du match). Il inscrit le nom du marqueur et le valide.

11.04.2024, CRA SVRJS