

2023-2024

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

FFvolley-CFA

Version 1.0

12-10-2023

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. L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. Elle doit être rectangulaire et symétrique.
2. La ligne centrale fait partie des deux côtés du terrain de jeu. (Règle 1.3.3)

Aire d'échauffement :

En fonction de leur configuration, certaines salles pourront s'adapter à la possibilité de placer les aires d'échauffement derrière les bancs d'équipe. Dans le cas contraire, ces zones occupent le même espace qu'auparavant.

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 extension volley-ball), ainsi que 5 officiels maximum (licence encadrement extension éducateur sportif ou soignant). 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).
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, les licences et les surclassements (voir tableau récapitulatif des catégories d'âge en fin de document) de tous les participants à la rencontre. (Cf. Règlement Général des Licences).**
4. Un des joueurs est le capitaine de l'équipe et doit être identifié sur la feuille de match. Ce capitaine peut également être libéro. 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. 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. Un libéro peut être capitaine d'équipe ou de match. 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 2^e 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 2^e 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, REMPORTEZ 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 recevant 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 y est 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 2^e 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 2^e 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. Positions :

- chaque joueur de la ligne arrière doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus éloignée de la ligne centrale que le pied avant du joueur de la ligne avant correspondant.

- chaque joueur du côté droit (gauche) doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne du côté droit (gauche) que les pieds plus éloignés de la ligne du côté droit (gauche) des autres joueurs de cette rangée.

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 2^e arbitre peut prendre la fiche de position de sa poche et lui montrer la faute sur le papier.

REGLE 8 – SITUATION 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. Chaque équipe doit jouer dans sa propre zone de jeu et son propre espace (sauf R 10.1.2). Le ballon peut cependant être récupéré au-delà de sa propre zone libre et au-dessus de la table de marque dans son extension complète.

2. 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.

3. 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.

4. L'arbitre doit faire attention à la régularité de la touche du ballon, en particulier lorsqu'une feinte d'attaque est utilisée, en changeant sa direction. Lors d'une attaque, le placement est autorisé si le ballon n'est pas tenu ou lancé. "Placement" signifie une attaque exécutée doucement avec une main ou les doigts.

Si le ballon ne rebondit pas, mais est accompagné de la main ou lancé, c'est une faute, et ceci doit être pénalisé.

5. L'attention doit être attirée sur le fait que l'action de contre d'un joueur ne sera pas légale s'il n'intercepte pas simplement le ballon venant de l'adversaire, mais le tient (ou le soulève, le pousse, le porte, le lance, l'accompagne). Dans de tels cas, l'arbitre doit siffler la faute du contre comme un « tenu » (cela ne doit pas être exagéré).

6. La règle (10.1.2) donne le droit de récupérer le ballon dans la zone libre de l'équipe adverse. Cependant, le ballon peut également être récupéré par-dessus la table du marqueur du côté de l'adversaire. Dans ce cas, les joueurs et les coachs doivent effectuer le mouvement approprié dans leur propre zone libre pour permettre au joueur de rejouer le ballon sur son terrain.

Si le ballon traverse le plan vertical du filet, dans l'espace de passage, vers la zone libre de l'adversaire et est touché par le joueur tentant de retourner ce ballon, les arbitres doivent siffler la faute au moment du contact et signaler "OUT".

REGLE 11 – JOUEUR AU FILET

1. Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire avant sa frappe d'attaque (la précision « ou pendant » a disparu).

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).

7. Afin de faciliter la collaboration entre les deux arbitres, la répartition des tâches est la suivante : Le 1^{er} arbitre se concentre principalement sur la trajectoire du ballon et le 2^e arbitre sur les fautes de filet pendant toute la durée du match.

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.

4. On ne peut siffler une faute d'écran qu'à la condition que la frappe de service ET la trajectoire du ballon soient cachées par des joueurs de l'équipe au service. Si l'une OU l'autre est visible pour l'équipe en réception, alors il n'y a pas de faute.

REGLE 13 – LA FRAPPE D'ATTAQUE

1. Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est clairement frappé, et qu'il n'est ni tenu ni lancé.

2. 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).

3. 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. Il n'est pas permis de toucher le ballon au-delà du filet avant que l'adversaire n'ait exécuté une frappe d'attaque. La notion « pendant » a disparu.
2. 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 l'action du joueur adverse.
3. 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).
4. Si durant un contre, le ballon touche le pied dans une même action, ce n'est pas une faute.

REGLE 15 – INTERRUPTIONS

1. Temps morts (TM)

- 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 Pour toutes les divisions, suppression des TMT.

2. Procédures de remplacement

2.1 Au moment de la requête, **qui correspond toujours au moment de l'entrée du joueur dans la zone de remplacement, quelle que soit la méthode employée ou la méthode d'enregistrement utilisée**, le marqueur actionne le buzzer pour annoncer le changement. Si le marqueur n'a pas d'avertisseur sonore, le 2^e arbitre prend acte du remplacement et siffle pour l'annoncer en effectuant le geste du remplacement. Le 2^e 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 2^e arbitre autorise le changement en croisant ses bras pour que le joueur remplaçant rentre sur le terrain et le joueur remplacé le quitte. Si la tablette est utilisée, il n'est pas nécessaire de faire le geste de croisement de bras à moins que les joueurs tardent à faire l'échange sur la ligne latérale.

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 2^e arbitre attendra le signe « OK » du marqueur confirmant que le précédent remplacement ait été noté avant de procéder au prochain remplacement.

Si les joueurs demandant un remplacement n'arrivent pas au même moment, mais qu'il y a peu de temps entre l'entrée du premier joueur dans la zone de remplacement et l'arrivée du deuxième joueur, s'il est évident qu'il/elle fait partie du remplacement, les arbitres peuvent être moins sévères, permettant le remplacement. Le léger retard du deuxième (troisième) joueur ne peut pas entraîner de réel retard de jeu, c'est-à-dire que le joueur suivant doit être dans la zone de remplacement, lorsque l'enregistrement du remplacement précédent est terminé.

Selon la procédure actuelle, l'utilisation des sanctions pour retard lorsque les remplaçants ne sont pas prêts à entrer dans le match devrait être minimisée.

Cas particulier : avec l'utilisation des tablettes, (si utilisées), plusieurs remplacements peuvent être autorisés en même temps, ce qui accélère le jeu. Les 2 arbitres doivent donc autoriser les remplacements librement en utilisant cette méthode.

2.3 Si, lors de la vérification des remplacements, le marqueur indique qu'une demande est légale et l'autre illégale, le 2^e arbitre permet le remplacement légal et le remplacement illégal est refusé, quel que soit l'ordre dans lequel les remplaçants s'approchent de la ligne de côté. La demande de remplacement illégale doit être sanctionnée (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 Il est de la responsabilité du 2^e 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 2^e arbitre sans aucune sanction.

2.6 Si les deux équipes demandent des remplacements simultanément, le 2^e 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 2^e 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. Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu régulière après avoir eu une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement de retard pendant la même interruption (c.-à-d. avant la fin du prochain échange terminé).

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

L'échange ainsi interrompu est considéré comme un échange incomplet. Il n'est pas fondé de demander une interruption de jeu réglementaire, sauf le remplacement du joueur blessé ou sanctionné pendant cette interruption forcée.

5. 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 2^e 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 2^e arbitre, règle 16.1.3). Une demande de remplacement illégal sera refusée et sanctionnée par l'arbitre comme retard de jeu.

6. 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.

7. 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 2^e arbitre applique correctement le règlement concernant les demandes non-fondées.

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

8. Remplacement exceptionnel : Un joueur (à l'exception du libéro) qui ne peut pas continuer à jouer en raison d'une blessure/maladie ou d'une expulsion/disqualification doit être remplacé régulièrement. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la règle 15.6.

Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure, de la maladie, de l'expulsion ou de la disqualification, à l'exception du libéro, du second libéro ou de leur remplaçant habituel, peut être remplacé dans le match par le joueur blessé, malade, expulsé ou disqualifié. Le joueur blessé/malade/expulsé remplacé par un remplacement exceptionnel n'est pas autorisé à revenir dans le match.

Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier, mais doit être enregistré sur la feuille de match et être repris dans le total des remplacements du set et du match.

9. Un joueur EXPULSÉ ou DISQUALIFIÉ doit être remplacé immédiatement par un remplacement légal. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement exceptionnel. Si cela n'est pas possible, l'équipe est déclarée INCOMPLÈTE.

REGLE 16 – RETARDS DE JEU

1. Il est important de bien faire la différence entre un retard de jeu et une demande non-fondée.

Si le jeu a été retardé en raison d'une demande non fondée, il doit être considéré et enregistré comme un retard de jeu, et l'équipe a alors toujours la possibilité de se faire enregistrer ultérieurement 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 CAMP

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. L'intervalle entre le second et le troisième set peut être allongé jusqu'à 10 minutes par l'organisme compétent, à la demande de l'organisateur de la compétition.
3. 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).
4. 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.
5. Avant le set décisif, le 2^e arbitre donne la balle au 1^{er} joueur au service du set.
6. Durant les temps morts, les remplacements et le changement de côté au huitième point dans le set décisif, le 2^e 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. Les deux libéros peuvent porter des uniformes différents l'un de l'autre et du reste de l'équipe.
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 redésigné.
5. Pour une équipe qui évolue avec 1 libéro, les arbitres doivent pouvoir faire la différence si ce joueur devient incapable de jouer (blessé, malade, expulsé ou disqualifié) ou s'il est déclaré incapable de jouer. Dans le premier cas, il ne dépend pas de l'équipe que le libéro ne puisse pas continuer le jeu, tandis que dans le second cas, c'est suite à la décision de l'équipe (choix du coach ou en son absence du capitaine en jeu) que le libéro ne poursuivra pas le jeu.
Si le libéro est dans l'incapacité de reprendre le jeu et que, pendant l'interruption du jeu, un nouveau libéro est redésigné sans aucun retard, il/elle pourra remplacer le libéro original immédiatement et directement sur le terrain.
En revanche, si le libéro sur le terrain est déclaré incapable (choix) de jouer, le joueur remplacé par le libéro doit d'abord réintégrer le terrain, puis après un échange terminé, un nouveau libéro redésigné a le droit de remplacer tout joueur de la zone arrière.
6. Si le libéro est expulsé ou disqualifié, il peut être changé immédiatement par le second libéro. Si l'équipe n'a qu'un seul libéro, alors elle a le droit de procéder à une re-désignation.

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 ensemble - geste officiel n°7

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

Après avoir pris connaissance de la sanction, le 2^e 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 2^e 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 2^e 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 2^e 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 :

En cas de pénalité, le 1^{er} arbitre doit montrer le carton rouge au début du set suivant ou à la fin du TM. 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 ensemble 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.

2.6 Un membre d'une équipe sanctionné par une expulsion (ou une disqualification) doit être remplacé régulièrement/exceptionnellement et immédiatement s'il est sur le terrain. Il ne participera pas au reste du set (ou du match) et devra se rendre au vestiaire jusqu'à la fin de set en cours (ou du match) sans autre conséquence.

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. Le spectacle doit venir des joueurs sur le terrain et non pas de « problèmes périphériques » qui nuisent à l'objectif principal qui est de divertir le public avec un jeu spectaculaire. Le coach n'est pas le spectacle !

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

En raison de la rapidité du jeu, des problèmes peuvent survenir, liés à une mauvaise prise d'information. Pour éviter cela, le corps arbitral doit collaborer très étroitement ; après chaque action, ils doivent se regarder pour confirmer leur décision.

REGLE 23 – LE PREMIER ARBITRE

1. Le 1^{er} arbitre doit toujours coopérer avec les autres officiels de la rencontre (2^e 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 (2^e 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 2^e 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 2^e 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 2^e 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 (2^e 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 2^e arbitre n'était pas correcte, il/elle peut inverser sa décision. Par exemple, si le 2^e 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 2^e 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 2^e 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 DEUXIEME ARBITRE

1. Le 2^e 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 2^e 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 2^e arbitre se positionnera du côté de l'équipe fautive, en s'écartant du poteau.
4. Les déplacements du 2^e 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 2^e 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 2^e 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 2^e 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 2^e 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 2^e 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, le 2^e 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 2^e arbitre le remarque(nt)).
10. Le 2^e arbitre doit annoncer le 2nd TM, les 5^e et 6^e remplacements, d'abord au 1^{er} arbitre puis à l'entraîneur de l'équipe concernée.
 11. Le 2^e arbitre doit vérifier et signer la feuille de match à la fin de la rencontre. (Cf. règle 24.3.3)
 12. Le 2^e arbitre est responsable du contrôle du Challenge-Vidéo en l'absence de l'arbitre vidéo.

REGLE 25 – L'ARBITRE VIDEO

A la demande de la LNV, un arbitre vidéo sera désigné sur des rencontres télévisées ou autres événements particuliers. Cet arbitre, issu des panels A, B ou C officiera en tenue officielle, assurera le contrôle des images du challenge et transmettra au 1^{er} arbitre la nature de la faute observée.

REGLE 27 – 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 2^e arbitre).
 - 2.2 Doit signaler le 2nd TM et les 5^e et 6^e remplacements au 2^e 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 2^e 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 2^e 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 2^e 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 2^e 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 2^e arbitre.
 - 2.5 Doit écrire une remarque si un joueur est blessé et ne participe plus à la rencontre après un remplacement régulier ou exceptionnel. Il faudra préciser le numéro du joueur blessé, son équipe, le set et le score au moment de la blessure.

REGLE 30 – 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 2^e arbitre ne répètera pas les gestes du 1^{er} arbitre.
Mais si la faute est sifflée par le 2^e 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 2^e arbitre se font à l'arrêt.
3. Lorsque le 2^e 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 2^e 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 2^e arbitre effectuera le geste TM ou remplacement de joueur, le 1^{er} arbitre ne répètera pas les gestes du 2^e 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 remplacement.

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 2^e 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.
11. Demande de temps-mort : elle est normalement effectuée par le 2^e arbitre (mais reste dans les attributions du 1^{er} arbitre si le 2^e arbitre n'a pas entendu ou vu la demande du coach). Le 1^{er} arbitre n'a pas besoin de répéter ceci.
12. Échange à rejouer/double faute : bien que les deux arbitres puissent siffler cet incident et indiquer par un geste officiel l'échange à rejouer (par exemple, ballon qui roule sur le terrain, joueur blessé pendant un échange, etc.), il reste normalement la tâche du 1^{er} arbitre d'indiquer le côté du service. Le 2^e arbitre ne répète le geste du 1^{er} arbitre pour l'équipe qui va servir que s'il/si elle a sifflé l'arrêt de jeu.
13. Les deux arbitres sifflent en même temps pour arrêter le jeu mais pour des raisons différentes. Dans ce cas chaque arbitre indiquera la nature de la faute – et étant donné que c'est le 1^{er} arbitre qui doit prendre la décision correspondante à cette situation, lui SEUL indiquera le signal de « double faute » et indiquera l'équipe qui va ensuite servir. C'est entièrement la tâche du 1^{er} arbitre d'indiquer l'échange à rejouer et l'équipe qui devra servir.
14. Fin de set. C'est le 1^{er} arbitre qui signale la fin du set. Le 2^e arbitre peut, si le 1^{er} arbitre n'a pas remarqué le score, rappeler poliment au 1^{er} arbitre avec ce signal, mais cela devrait rester exclusivement de la responsabilité du 1^{er} arbitre.

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 3 m, 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 FFvolley :

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 ^e 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 équipes commencent l'échauffement au filet

		Les arbitres donnent toutes les instructions nécessaires aux ramasseurs de balle, aux essuyeurs, etc. Ils vérifient les tenues des joueurs (uniformité et numérotation)	
H - 12'		Le 2 ^e 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 ^e arbitre va près de la table de marque. Si des ramasseurs de balle sont présents, le 2 ^e 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 ^e 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 ^e 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.

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 2^e 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.

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

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

Arbitres : le 2^e 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.

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

- [b\) Pour un intervalle de 10 mn entre le 2^e et le 3^e set :](#)

Pour certaines rencontres, l'intervalle entre le 2^e et le 3^e set peut durer 10 mn. Dans ce cas, voici la procédure à appliquer :

A la fin du 2^e set :

Équipes : à la fin du 2^e 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 6 mn avant le début du set : INTERDICTION DE TERRAIN

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

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

Arbitres : le 2^e 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

1 mn 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.

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

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

Arbitres : le 2^e 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.

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

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

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 30 s avant le début du set décisif :

Arbitres : le 1^{er} arbitre rejoint sa place. Le 2^e 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.

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

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

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

0 s 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 2^{ème} 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 2^{ème} 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.

FFvolley - RECAPITULATIF CATEGORIES D'AGES et Surclassements permettant de jouer dans les épreuves des catégories ci-dessous pour la saison 2023/2024



2023/2024	>=2018		2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007	2006	2005	2004	2003	<=2002				
	BASIS/M7	M7	M9	M11	M13	M15	M18	M21	SENIORS	MASTERS											
MASCULINS	/	/	/	Filet 1,95 m.	Filet 2,10 m.	Filet 2,24 m.	Filet 2,35 m.	Filet 2,43 m.	Terrain 5m. x 10m.		Terrain 7m. X 14m.		Terrain 9m. X 18m.		Terrain 9m. x 18m.		Filet 2,43 m.		Terrain 9m. x 18m.		
2018 6 ans M7(1)			Simple Surclassement	Simple Surclassement	Interdiction															2018	
2017 7 ans M7(2)			Simple Surclassement	Simple Surclassement	Interdiction																2017
2016 8 ans M9(1)				autorisé	Simple Surclassement	Interdiction															2016
2015 9 ans M9(2)				autorisé	Simple Surclassement	Interdiction															2015
2014 10 ans M11(1)					autorisé	Interdiction															2014
2013 11 ans M11(2)					autorisé	Interdiction															2013
2012 12 ans M13(1)						Simple Surclassement	Interdiction														2012
2011 13 ans M13(2)						Simple Surclassement	Interdiction														2011
2010 14 ans M15(1)							Simple Surclassement	Interdiction													2010
2009 15 ans M15(2)								Simple Surclassement	Interdiction												2009
2008 16 ans M18(1)									Simple Surclassement	Nat & Rég : Double Surclassement / Département Simple surclassement	Triple Surclassement	Interdiction									2008
2007 17 ans M18(2)									Simple Surclassement	autorisé	Simple Surclassement / Départ. Simple surclassement	Interdiction									2007
2006 18 ans M18(3)									Simple Surclassement	autorisé	Simple Surclassement	Interdiction									2006
2005 19 ans M21(1)										autorisé	Simple Surclassement	Interdiction									2005
2004 20 ans M21(2)										autorisé	Simple Surclassement	Interdiction									2004
2003 21 ans M21(3)										autorisé	Simple Surclassement	Interdiction									2003
2002 22 ans &+ SEN(1)																					2002
1983 40 ans &+ MAST																					1983

FFvolley - RECAPITULATIF CATEGORIES D'AGES et Surclassements permettant de jouer dans les épreuves des catégories ci-dessous pour la saison 2023/2024



2023/2024	>=2018		2016	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008	2007	2006	2005	2004	2003	<=2002				
	BASIS/M7	M7	M9	M11	M13	M15	M18	M21	SENIORS	MASTERS											
FEMINES	/	/	/	Filet 1,95 m.	Filet 2,10 m.	Filet 2,24 m.	Filet 2,35 m.	Filet 2,43 m.	Terrain 5m. x 10m.		Terrain 7m. x 14m.		Terrain 9m. x 18m.		Terrain 9m. x 18m.		Filet 2,24 m.		Terrain 9m. X 18m.		
2018 6 ans M7(1)			Simple Surclassement	Simple Surclassement	Interdiction																2018
2017 7 ans M7(2)			Simple Surclassement	Simple Surclassement	Interdiction																2017
2016 8 ans M9(1)				autorisé	Simple Surclassement	Interdiction															2016
2015 9 ans M9(2)				autorisé	Simple Surclassement	Interdiction															2015
2014 10 ans M11(1)					autorisé	Interdiction															2014
2013 11 ans M11(2)					autorisé	Interdiction															2013
2012 12 ans M13(1)						Simple Surclassement	Interdiction														2012
2011 13 ans M13(2)						Simple Surclassement	Interdiction														2011
2010 14 ans M15(1)							Simple Surclassement	Interdiction													2010
2009 15 ans M15(2)								Simple Surclassement	Interdiction												2009
2008 16 ans M18(1)									Simple Surclassement	Nat & Rég : Double Surclassement / Département Simple surclassement	Triple Surclassement	Interdiction									2008
2007 17 ans M18(2)									Simple Surclassement	autorisé	Simple Surclassement	Interdiction									2007
2006 18 ans M18(3)									Simple Surclassement	autorisé	Simple Surclassement	Interdiction									2006
2005 19 ans M21(1)										autorisé	Simple Surclassement	Interdiction									2005
2004 20 ans M21(2)										autorisé	Simple Surclassement	Interdiction									2004
2003 21 ans M21(3)										autorisé	Simple Surclassement	Interdiction									2003
2002 22 ans &+ SEN(1)																					2002
1983 40 ans &+ MAST																					1983

Consignes particulières LNV

Un « Superviseur LNV » dont les attributions sont détaillées dans un règlement particulier peut être désigné selon les choix de la LNV.

Il est en charge, entre autres, de la vérification du bon fonctionnement de l'ensemble des équipements, du contrôle des licences des participants à la rencontre (IPQ) et de la validation de la feuille de match.

A la fin du match, il est prévu qu'il s'entretienne avec les arbitres et qu'il transmette par la suite à la LNV une évaluation et une appréciation générale sur la gestion de leur rencontre. Celles-ci restent à usage informatif interne à la LNV et sont indépendantes de toute autre évaluation émise par un « Superviseur CFA », seul habilité à donner un avis technique retenu par la CFA.

Pour tout renseignement complémentaire, se référer au « Règlement Superviseur LNV ».

En son absence, les arbitres sont en charge de vérifier entre autres :

Composition des équipes

- En MSL et LAF : minimum 10 joueurs et 1 entraîneur principal
- En LBM : minimum 9 joueurs et 1 entraîneur principal

Pour toutes les divisions, un maximum de 14 joueurs avec :

- 2 libéros si 13 ou 14 joueurs,
- 1 ou 2 libéro(s) si 12 joueurs,
- 0 ou 1 libéro si 11 joueurs ou moins.

Les personnes autorisées à être sur le banc sont obligatoirement qualifiées par l'IPQ :

- Entraîneur principal, entraîneurs adjoints, kiné/ostéo, médecin,
- Manager à condition qu'un entraîneur adjoint figure déjà sur la FME.

Licences :

En l'absence du Superviseur LNV, les arbitres contrôlent les licences des joueurs et l'IPQ.

Une fois l'enregistrement terminé sur la FME et avant le toss, il est nécessaire de faire imprimer le Roster des équipes et de les faire signer par les Capitaines et Entraîneurs.

Au niveau de la FME, s'assurer du bon remplissage des champs concernant l'Arbitre-vidéo et son Opérateur et signer la FME papier en fin de match. Validation de la FME par signature / code en fin de match (si Superviseur absent).

Maillots :

Les clubs devront se conformer à la désignation des tenues effectuée par la LNV.

Les deux clubs ont l'obligation de se munir de leurs deux tenues lors de chaque rencontre. Ils doivent présenter au Superviseur LNV ou en l'absence de celui-ci 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.

En cas de re-désignation d'un libéro, le joueur qui va occuper le poste doit revêtir son maillot du 2^e jeu (sinon la chasuble prévue).

L'ARBITRE VIDEO

Un Arbitre-vidéo est désigné par la CFA sur chaque rencontre de MSL ou LAF. En cas d'absence ou d'impossibilité, la CRA locale est sollicitée pour fournir 2 juges de lignes et le 2^e Arbitre sera chargé de l'analyse des CV comme par le passé.

En cas d'absence du 1^{er} ou du 2^e Arbitre, l'Arbitre-vidéo tiendra le poste de 2nd et contrôlera les CV.

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.

Les équipes ont le droit de demander un CV comme suit :

- a. Pendant le jeu, chaque fois qu'elles croient qu'une faute a eu lieu mais n'a pas été sifflée. Cette intervention doit être rapide, juste après l'action, en utilisant la tablette ou le buzzer du coach
- b. À la fin de l'échange, pour demander à réviser la décision des arbitres concernant la dernière action de l'échange.

Dans ce cas, la demande de challenge doit être faite **au plus tard 8 secondes** après l'enregistrement du point accordé par l'arbitre.

Les challenges sont autorisés pour les 8 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 au service,
6. Sur la ligne des 3 m,
7. Sur la ligne centrale,
8. **Dernier contact (lors des oppositions au filet).**

Une demande de CV qui ne répond à aucun de ces 8 cas (par exemple, balle touchée en défense, ou quatre contacts de balle), sera refusée et la première sera considérée comme une **demande incorrecte, sans conséquence, mais** dont la répétition sera sanctionnée comme un retard de jeu.

Une demande de Challenge Vidéo faite en cours de jeu doit l'être le plus rapidement possible après l'action suspectée fautive.

La demande de Challenge se fera à travers deux actions consécutives (peu importe si cela est fait après la fin de l'échange ou fait en appuyant sur le buzzer de l'équipe pendant l'échange). Premièrement, il y aura un seul bouton « CHALLENGE » où appuyer sur la tablette. L'appui sur ce bouton demandera un challenge, déclenchera le klaxon de challenge et arrêtera l'action ; ensuite, une nouvelle série de boutons apparaîtra, présentant les options de Challenge pour que le coach indique la faute suspectée devant être contrôlée. Le coach ne doit pas passer plus de huit secondes pour tout indiquer. La procédure en deux étapes est conçue pour aider les entraîneurs à appuyer sur le bouton approprié lorsqu'ils indiquent qu'une faute est suspectée ou contestée. En cas de retard, l'arbitre peut appliquer un « retard de jeu ».

- Si, pendant un échange, une équipe fait une demande de « Challenge Vidéo » et ne communique pas la faute à vérifier au 2^e arbitre dans le temps imparti (8 secondes), ou communique un cas hors cadre (par ex. « corse »), le challenge est automatiquement perdu, l'équipe perd l'échange et son adversaire marque un point.

NB : si, pendant un échange, la demande de Challenge est faite correctement, mais l'image vidéo est absente ou non exploitable, alors l'échange est à rejouer et l'équipe ne perd pas son droit au Challenge

- Si, à la fin d'un échange, une équipe fait une demande de « Challenge Vidéo » par tablette, buzzer ou geste approprié, et ne communique pas la faute à vérifier au 2^e arbitre dans le temps imparti (8 secondes), son équipe perd un de ses droits à demander un « Challenge Vidéo » et **peut** être sanctionnée par un retard de jeu.

La demande de CV doit être faite exclusivement via la tablette, sauf défaillance technique.

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).

Pendant l'analyse vidéo, seuls le 1^{er} Arbitre et l'Arbitre-vidéo utilisent le système de communication. Le 2^e Arbitre s'assure que les 12 joueurs restent sur le terrain (le « ravitaillement » n'est pas autorisé) et les autres acteurs dans leurs zones respectives.

Après communication du résultat, le 1^{er} Arbitre doit attendre la diffusion des images sur grand écran (quand il y a diffusion) avant de donner sa décision. Le 2^e Arbitre ne se déplace du côté de la future réception qu'après cette indication.

Lors d'un contrôle vidéo pour un challenge, l'arbitre 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). **A ne perd pas son droit à CV. Il le conserve également en cas de demande pour faute de filet avec contrôle de jeu chez l'adversaire avec faute effective de celui-ci alors qu'il n'y a pas de faute de filet.**

Au cours du contrôle, l'Arbitre-vidéo peut accepter les conseils de l'opérateur-vidéo sur le choix des caméras offrant la meilleure vue pour l'analyse, car elles sont une partie importante du processus du challenge vidéo et son expertise peut éviter de perdre du temps lors l'analyse de l'action de jeu. En aucun cas, la décision de l'Arbitre-vidéo ne doit être faite sur une base de « supposition » ou de « prédiction » ou « d'anticipation ».

Ce n'est que si l'Arbitre-vidéo est absolument sûr visuellement de la situation, qu'il peut annoncer sa décision. Tout doute sera interprété en faveur de la décision précédente de l'arbitre.

Après avoir terminé l'examen de la vidéo (dans les délais les plus brefs possible), l'arbitre 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, prise sur la base des preuves fournies, est définitive et ne peut plus être contestée (art. 28 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.

Une décision d'échange à rejouer ne peut en aucun cas être suivie d'une demande de Challenge-vidéo.

Pour tout autre précision, se rapporter aux publications relatives au Challenge-Vidéo mises en ligne dans l'espace arbitre (Video Challenge System Regulation 2022, Règlement CV-LNV 2023, Présentation Power Point, Casebook Videocheck).

LE PROTOCOLE LNV

Le protocole présent dans cette annexe doit être appliqué pour toutes les rencontres de championnat LNV. Il pourra faire l'objet d'une modification pour les matchs télévisés. Le protocole présente le conducteur de match et la réglementation spécifique aux jeux de lumière.

JEUX DE LUMIÈRES : Les jeux de lumières sont devenus la norme dans de nombreuses salles, il convient donc d'en légiférer l'utilisation. Afin d'assurer le spectacle en salle, lors des diffusions mais également de créer une homogénéité du spectacle sportif proposé par les clubs engagés en LNV.

Noir salle : uniquement utilisé lors des inter-sets et lors de l'entrée des joueurs. Son utilisation est interdite pendant toute la durée des sets.

ANIMATIONS LUMINEUSES : Autorisées lors du protocole d'avant match, elles sont interdites lors de la rencontre à l'exception des inter-sets, temps morts et challenge vidéos.

TIMING	Durée	DÉROULÉ	Speaker	Son	Jeux de lumière
19:00:00		Échauffement libre			
		+ vérification fonctionnement FME		Musique	
		+ vérification des licences			
19:42:00	00:01:00	Tirage au sort		Musique	
		+ signature de la FME par les capitaines et entraîneurs			
19:43:00	00:10:00	Début échauffement officiel		Musique	Éclairage de Match
19:53:00	00:00:30	Fin de l'échauffement, les joueurs quittent l'aire de jeu les 6 de départs sont données à la table de marque		Musique	Éclairage de Match
19:53:30	00:02:00	Temps libre pour les clubs + présentation de la rencontre	Présentation de la rencontre		Jeux de lumière autorisés
19:55:30	00:00:30	Placement des arbitres au centre du terrain, face table de marque. + Panneaux Logo Club orientés face table de marque	Présentation des arbitres (1er arbitre, 2nd arbitre, juges de ligne)		
19:56:00	00:01:15	Entrée des joueurs équipe à l'extérieur	Présentation équipe Ext, par numéro, capitaine à la fin		Jeux de lumière autorisés - pas de noir salle
		Par numéro, capitaine en dernier - Les joueurs se positionnent sur la ligne de service			
19:57:15	00:01:15	Entrée des joueurs équipe à domicile	Présentation équipe Dom, par numéro, capitaine à la fin		Jeux de lumière autorisés - pas de noir salle
		Par numéro, capitaine en dernier - Les joueurs se positionnent sur la ligne de service			
19:58:30	00:00:30	Les 6 de départ restent sur le terrain			
		les remplaçants rejoignent les bancs			
19:59:00	00:01:00	Vérification des positions par les arbitres + possibilité de coup d'envoi fictif en simultané			Éclairage de Match
20:00:00		Coup d'envoi du match – début de la Playlist Leds			
		SET 1			Éclairage match uniquement
	00:03:00	Pause avec 2 min d'animation possible Interdiction terrain pour les joueurs	Message speaker Club Marmara		Jeux de lumière autorisés
		SET 2	Message speaker Betclac		Éclairage match uniquement
	00:03:00	Pause avec 2 min d'animation possible Interdiction terrain pour les joueurs			Jeux de lumière autorisés
		SET 3			Éclairage match uniquement
	00:03:00	Pause avec 2 min d'animation possible Interdiction terrain pour les joueurs			Jeux de lumière autorisés
		SET 4			Éclairage match uniquement
	00:03:00	Pause avec 2 min d'animation possible Interdiction terrain pour les joueurs			Jeux de lumière autorisés
		SET 5			Éclairage match uniquement
		Changement de côté			Jeux de lumière autorisés
		Coup de sifflet du dernier point. Fin de la rencontre			
		Les arbitres se positionnent devant la chaise du premier arbitre de part et d'autre du filet			
		Coup de sifflet du 1er arbitre, les joueurs des deux équipes se positionnent sur la ligne fond de terrain et s'applaudissent			
		Élection du MVP avec remise du trophée et de la récompense partenaire éventuelle devant le backdrop média. Le speaker annonce le nom du/de la MVP. Présence possible du partenaire pour la remise du prix.			
	00:01:00		Annonce du joueur/joueuse élu		
		Fin du match	Annonce de la prochaine rencontre et des rencontres encore à jouer dans la division + rappel que l'intégralité des rencontres est à retrouver sur LNVtv		
	+ 10 min	Plateau de jeu libéré			
max 2h après la rencontre		Photo déposée sur la médiathèque LNV			