

Game Management

Guide de préparation du match / Protocole

Etat: 22.09.2022

Le guide suivant a pour but d'aider les arbitres du cadre national à préparer les matchs de manière optimale. Il ne saurait cependant prétendre à être exhaustif et peut resp. doit être utilisé de manière circonstanciée.

H-1j Préparation générale

Avant chaque match, les deux arbitres se contactent (par téléphone, e-mail ou SMS). Cela permet de s'assurer que la convocation à venir n'est pas oubliée. Les deux arbitres en sont responsables. Il est dans l'intérêt de chaque arbitre d'arriver sur le lieu du match reposé, sans stress et en bonne condition (physique & psychique) le jour du match. Pour cela, le voyage vers le lieu du match doit être planifié sérieusement

H-120 Les arbitres arrivent sur le lieu du match

Il est recommandé de fixer un point de rencontre entre les deux arbitres à l'extérieur de la salle, p.ex. dans un restaurant. Ils peuvent y prendre un café ensemble, manger un morceau et échanger sur le match à venir.

H-60 Les arbitres arrivent dans la salle

Les deux arbitres se renseignent auprès de l'eScorer pour savoir si le test de connexion a été effectué. En même temps, ils contrôlent si la langue correcte (anglais) est sélectionnée dans le programme et vérifient sous "Match Info" si le bon match est sélectionné. Ils vérifient si les moyens supplémentaires nécessaires (clé USB, ordinateur de rechange, tablettes (LNA), feuille de match papier) sont disponibles. Le contrôle de l'eScorer se fait au moyen de la liste de Swiss Volley (et de sa carte d'identité). [Swiss Volley: eScoresheet \(volleyball.ch\)](https://www.volleyball.ch/e-scoresheet)

Les deux arbitres ont ici déjà la possibilité d'exercer une première influence sur l'aménagement de la salle. Cela fait sens, car les équipes ne sont généralement pas encore présentes dans la salle. Par exemple, les bancs des équipes ou les panneaux publicitaires doivent être placés selon le règlement. La chaise d'arbitre doit être réglée à la hauteur souhaitée. La tension et la hauteur du filet peuvent être vérifiées une première fois. En même temps, il faut s'assurer que les deux poteaux et la chaise d'arbitre ne présentent aucun risque de blessure pour les joueurs (p. ex. cordes qui dépassent, câbles, pieds de la chaise). Les éventuelles modifications ne sont pas effectuées par les arbitres. C'est le responsable de la salle (en cas d'absence, l'équipe recevante) qui en est responsable.

Ensuite, les arbitres doivent se retirer de l'aire de compétition pour se changer. S'ils ne l'ont pas déjà fait lorsqu'ils se sont rencontrés au restaurant, c'est la dernière occasion d'échanger avec leur collègue arbitre sur leurs dernières expériences avec les deux équipes.

H-30 Les arbitres sont dans la salle, prêts à l'engagement, et vérifient la salle, les installations et le matériel

Selon le protocole (annexe au RV), le temps prêt à l'engagement dans la salle débute à H-30. L'expérience montre cependant qu'il est préférable de commencer à partir de H-40/H-45 avec les activités ci-après.

H-30 Les arbitres contrôlent les licences et l'identité des joueurs jusqu'à

H-16 Les deux arbitres saluent les personnes présentes en leur serrant la main. Ils commencent par les personnes présentes à la table de marque. Ensuite, les deux entraîneurs et le staff sont salués. Les salutations sont amicales et formelles. Les deux équipes sont traitées de manière équivalente.

Le contrôle du matériel et de la salle s'effectue conformément au rapport 'Salle de sport et organisation de jeu' de Swiss Volley. [Swiss Volley: Formulaires, informations \(volleyball.ch\)](http://www.volleyball.ch)

Il est de la responsabilité du 1^{er} arbitre d'évaluer, avant et pendant le match, si le terrain, l'équipement et les conditions extérieures correspondent aux exigences de la rencontre. Le 1^{er} arbitre doit se munir du formulaire et le remplir.

Le 1^{er} arbitre vérifie pour la dernière fois la hauteur de la chaise d'arbitre. Ses yeux devraient se situer à hauteur de frappe (env. 50cm au-dessus du filet). En même temps, il installe ses cartons à son poteau.

Pour le contrôle des licences et la vérification de l'identité des joueurs, les deux arbitres s'adressent ensemble à un membre du staff (coach, coach-adjoint). Il est recommandé de faire le contrôle par les deux arbitres ensemble. Le 2^{ème} arbitre remet ensuite les licences au marqueur pour qu'il les inscrive sur l'eScoresheet. Les licences sont ensuite, si besoin, cochées par les arbitres (trait ou croix) et le statut JFL est contrôlé dans l'eScoresheet.

** Contrairement au protocole officiel qui ne prévoit les activités suivantes qu'à partir de H-14, le 1^{er} arbitre donne des consignes*

- *aux ramasseurs de balles. Ceux-ci sont souvent déjà engagés lors de l'échauffement officiel au filet;*
- *aux juges de lignes et aux quick moppers.*

** Le 2^{ème} arbitre, contrairement au protocole officiel qui ne prévoit les activités suivantes qu'à partir de H-14,*

- *vérifie que le nombre requis de ballons de match soit conforme au règlement (modèle, uniformité & impression). Les ballons de match doivent être marqués discrètement;*
- *vérifie les plaquettes pour les remplacements; et*
- *donne au marqueur les consignes nécessaires.*

Le 2^{ème} arbitre s'assure que les inscriptions respectives de la liste des équipes dans l'eScoresheet sont confirmées par les équipes au moyen du mot de passe.

H-16 Les arbitres vérifient la hauteur et la tension du filet ainsi que la position des antennes et des bandes de côté

Le 2^{ème} arbitre mesure la hauteur du filet avec une toise (normalement du côté A, en commençant par le centre du filet, puis du côté du 1^{er} arbitre et enfin du côté du 2^{ème} arbitre) et vérifie la position des antennes et des bandes de côté. Le 1^{er} arbitre se tient derrière le 2^{ème} arbitre sur la ligne des 3 mètres et surveille la mesure.

H-15 Les deux arbitres se rendent à la table de marque pour le tirage au sort.

Après le tirage au sort, le 1^{er} arbitre informe le marqueur du résultat du tirage au sort

Pour le tirage au sort, le 1^{er} et le 2^{ème} arbitre se rassemblent côte à côte près du poteau, face à la table de marque (1^{er} arbitre du côté de l'équipe A). Les juges de lignes se tiennent à gauche et à droite des arbitres. Le tirage au sort est effectué par le 1^{er} arbitre.



Normalement, il n'est pas nécessaire de donner des instructions spéciales aux capitaines d'équipe (p.ex. définition ballon OUT, droit à des explications sur l'interprétation des règles, etc.), car les arbitres doivent partir du principe que toutes les personnes impliquées dans le match connaissent les règles. La pièce de monnaie pour le choix est lancée en l'air par le 1^{er} arbitre qui la laisse ensuite tomber par terre (c'est-à-dire qu'elle n'est donc pas rattrapée).

H-14 Le 1^{er} arbitre siffle et signale ainsi le début de l'échauffement officiel au filet

** Pendant l'échauffement officiel au filet, les arbitres contrôlent les ballons de match, les plaquettes pour les remplacements et tout autre objet nécessaire au déroulement du match.*

** Les arbitres donnent les instructions nécessaires au marqueur, aux juges de lignes, aux ramasseurs de balles, aux "quick moppers", etc. Ils contrôlent également le matériel de réserve.*

** Le 2^{ème} arbitre vérifie que le nombre requis de ballons de match soit conforme au règlement (modèle, uniformité, poids & pression). Contrairement au protocole officiel, cela doit déjà être effectué entre H-30 et H-16.*

** Le 2^{ème} arbitre vérifie les plaquettes pour les remplacements. Contrairement au protocole officiel, cela doit déjà être fait entre H-30 et H-16.*

** Le 2^{ème} arbitre donne les instructions nécessaires au marqueur. Contrairement au protocole officiel, cela doit déjà être fait entre H-30 et H-16.*

** Le 1^{er} arbitre donne aux juges de lignes et aux quick moppers les instructions nécessaires pour le match. Contrairement au protocole officiel, cela doit déjà être fait entre H-30 et H-16.*

Après le tirage au sort, le 1^{er} arbitre supervise l'échauffement des équipes et se prépare mentalement au match (ligne technique, vitesse, quel joueur joue sur quelle position, etc.).

H-12 Le 2^{ème} arbitre s'assure que les coachs des équipes remettent les fiches de positions. Le marqueur inscrit les numéros de maillot des six joueurs de base des deux équipes sur la feuille de match.

Les listes d'équipes (roster) doivent être contrôlées pendant l'échauffement officiel et tous les numéros de joueurs doivent être identifiés. Si les équipes s'échauffent déjà auparavant en tenue officielle, ce contrôle peut être avancé. Si une imprimante est disponible, le roster devrait être imprimé.

Live match Official Form

Roster Line-ups Support

Data Project

S	TO	Pt	Set	Time	Pt	TO	S
0	0	0	1		0	0	0

Print Options Match info Comments Save&Exit

- Print on Printer
- Print as PDF
- Print screen preview

- Scoresheet Empty model
- Libero Player Control Empty model
- Video Challenge Empty model
- Scoring Report
- Roster Verification**

TEST Competition - TEST Championship *Men's, Club 1.Male* | Match no. 1111 | Day: 1 | 23 Feb 2021 10.45.00 | City: | Country: | Hall:

ROSTER VERIFICATION

TEST Team A			
N	Name of the player	Nat.	Card no.
1	L2 TEST ATHLETE 6 Test Athlete 6	LFP	TE0T6
2	L1 TEST ATHLETE 15 Test Athlete 15	LFP	TE0T5
3	TEST ATHLETE 1 Test Athlete 1	LFP	TE0T1
5	TEST ATHLETE2 Test Athlete2	LFP	TE0T2
6	TEST ATHLETE 3 Test Athlete 3	LFP	TE0T3
7	TEST ATHLETE 9 Test Athlete 9	LFP	TE0T9
8	TEST ATHLETE 7 Test Athlete 7	LFP	TE0T7
9	C TEST ATHLETE 8 Test Athlete 8	LFP	TE0T8
10	TEST ATHLETE Test Athlete	LFP	TE0T
12	TEST ATHLETE 10 Test Athlete 10	LFP	TE0T10
14	TEST ATHLETE 12 Test Athlete 12	LFP	TE0T12
15	TEST ATHLETE 13 Test Athlete 13	LFP	TE0T13
16	TEST ATHLETE 11 Test Athlete 11	LFP	TE0T11
OFFICIALS			

TEST Team B			
N	Name of the player	Nat.	Card no.
2	TEST ATHLETE B Test Athlete B	LFP	TE0TB
3	L TEST ATHLETE C Test Athlete C	LFP	TE0TC
5	TEST ATHLETE E Test Athlete E	LFP	TE0TE
6	C TEST ATHLETE F Test Athlete F	LFP	TE0TF
7	TEST ATHLETE H Test Athlete H	LFP	TE0TH
9	TEST ATHLETE I Test Athlete I	LFP	TE0TI
10	TEST ATHLETE L Test Athlete L	LFP	TE0TL
11	TEST ATHLETE M Test Athlete M	LFP	TE0TM
12	TEST ATHLETE N Test Athlete N	LFP	TE0TN
OFFICIALS			

Signature

Coach:

Captain

Après avoir reçu du coach les deux fiches de positions, le 2^{ème} arbitre les remet à l'eScorer pour qu'il les enregistre. Il contrôle discrètement l'enregistrement. Une copie de la fiche de positions de l'équipe adverse ne peut être remise à une équipe que lorsque le 2^{ème} arbitre a reçu les fiches de positions des deux équipes. Ensuite, il informe le 1^{er} arbitre des six joueurs qui commencent, si le capitaine de l'équipe est sur le terrain ou qui est capitaine de jeu à sa place, si le capitaine est remplacé par le Libéro, etc.

Le 1^{er} et le 2^{ème} arbitre effectuent un dernier contrôle mutuel pour vérifier que tous les préparatifs sont terminés.

Le 1^{er} arbitre informe les coachs à H-6 de la fin prochaine de l'échauffement officiel en montrant deux minutes (comme pour un doublé). Il n'y a pas de coup de sifflet.

H-4 Le 1^{er} arbitre met fin à l'échauffement officiel au filet en donnant un coup de sifflet

H-3 Les deux arbitres, les juges de lignes et les deux équipes se placent le long de la ligne latérale (à gauche et à droite de la ligne médiane, dos à la table de marque).

Les deux arbitres, les juges de ligne et les deux équipes se rendent ensemble sur le terrain et se placent dans le sens de la longueur, au milieu du terrain, face à la tribune principale.

Le speaker annonce le match et présente le capitaine de l'équipe visiteuse, puis le capitaine de l'équipe recevante.

Le 1^{er} arbitre siffle et permet aux équipes de se saluer au filet. Pour ce faire, les deux arbitres et les juges de ligne reculent jusqu'à la ligne latérale située derrière eux.

Le marqueur biffe les membres de l'équipe non présents sur la feuille de match.

Pour la présentation du match, les deux capitaines d'équipe se placent le plus près des officiels, puis le premier Libéro, puis les autres joueurs. S'il y en a un, le second Libéro se place à la fin de l'équipe. Si le premier Libéro est le capitaine de l'équipe, il se place à côté de l'arbitre. Le second libéro se tient à la fin de l'équipe.



H-2'30 Les deux arbitres et les juges de lignes se placent au centre du terrain (près du filet), face à la tribune principale. Après leur présentation, le 1^{er} arbitre se rend à la chaise d'arbitre, le 2^{ème} arbitre à la table de marque et les juges de lignes à leur position respective.

Le speaker annonce les noms et les numéros de maillot des joueurs qui débudent et du Libéro (en jeu), ainsi que les noms des coachs et coachs-adjoints.

Le 1^{er} arbitre se place normalement du côté A du terrain, mais en principe toujours du côté gauche du terrain, dans la direction de la caméra de télévision/de la tribune principale. Le 2^{ème} arbitre se place donc normalement du côté B du terrain. Les éventuels juges de lignes se tiennent à env. 1m des arbitres, en direction de la ligne d'attaque.



Juste après la présentation des équipes:

Le 2^{ème} arbitre distribue deux ballons de match aux ramasseurs de balles et contrôle les positions de départ des joueurs en les comparant avec les fiches de positions reçues. Il s'assure auprès du marqueur que celui-ci a terminé son contrôle et qu'il est prêt à commencer.

Le 2^{ème} arbitre donne le ballon au joueur qui sert.

Lors de l'appel et de l'entrée du six de base, le 2^{ème} arbitre contrôle une première fois les numéros des maillots. Si des tablettes sont utilisées, le 1^{er} arbitre contrôle également. Après ce contrôle, le 2^{ème} arbitre fait rouler un ballon de match au ramasseur de balle du côté de cette équipe. Ensuite, le six de base de l'autre équipe est appelé avec une activité similaire de la part des arbitres.

Ensuite, le 2^{ème} arbitre contrôle les positions initiales et les numéros des joueurs des deux équipes selon les fiches de positions ou la tablette. Si des tablettes sont utilisées, le 1^{er} arbitre contrôle également avec.

Dans la foulée, le 2^{ème} arbitre lance le troisième ballon de match au joueur qui va servir. Le ballon n'est pas roulé. Le marqueur informe le 2^{ème} arbitre qu'il est prêt pour le match.

**H-0 Le 2^{ème} arbitre informe le 1^{er} arbitre que les équipes sont prêtes à débiter le match.
Le 1^{er} arbitre siffle et autorise le premier service du match.**
