

Guide "Game Management – Préparation du match / Protocole"

Ce guide 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 avec sérieux.

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 du marqueur 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, feuille de match papier, feuilles de positions) sont disponibles. Le contrôle du marqueur se fait au moyen de la liste de Swiss Volley (et de sa carte d'identité)
(<https://www.volleyball.ch/fr/savoir/escoresheet-de-genius-sports>).

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 à ce moment-là. 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 son 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 son 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 1 du 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-45/H-40 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.

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 une nouvelle 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 de l'identité des membres des équipes, 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. Pour ce faire, il est utile que le 1^{er} arbitre ait sur lui une copie imprimée de la liste des joueurs de chaque équipe provenant du VolleyManager. Le 2^{ème} arbitre remet ensuite les documents d'identité (ou des copies de ceux-ci) au marqueur pour qu'il les inscrive dans l'eScoresheet. L'eScoresheet est remplie conformément aux documents d'identité et le statut JFL est vérifié dans l'eScoresheet, et si besoin corrigé conformément à la liste d'équipe.

** A l'encontre du protocole officiel qui ne prévoit les activités suivantes qu'à partir de H-14, le 1^{er} arbitre donne les consignes nécessaires au bon déroulement du match*

- 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, à l'encontre du protocole officiel qui ne prévoit les activités suivantes qu'à partir de H-14,*

- vérifie que les ballons de match nécessaires soient conformes au règlement (modèle, uniformité & pression). Les ballons de match doivent être marqués discrètement;
- vérifie les plaquettes pour les remplacements (LNB) ou les tablettes (LNA); 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 côté à côté 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 peuvent 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).

Après enregistrement du résultat du tirage au sort par le marqueur, le 2^{ème} arbitre remet une tablette avec la bench-application aux deux entraîneurs (LNA).

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 les ballons de match nécessaires soient conformes au règlement (modèle, uniformité, poids & pression). A l'encontre du protocole officiel, cela doit déjà être effectué entre H-30 et H-16.*

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

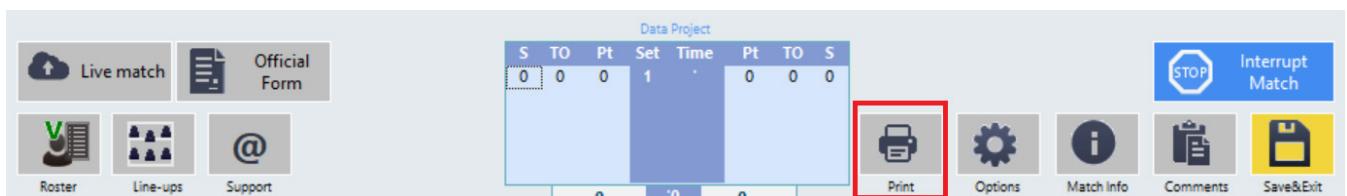
** Le 2^{ème} arbitre donne les instructions nécessaires au marqueur. A l'encontre du protocole officiel, cela doit déjà être fait entre H-30 et H-16.*

** Le 1^{er} arbitre donne aux juges de lignes et aux quick moppers les instructions nécessaires pour le match. A l'encontre du 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.



- 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: Hall:	Country:
--	-----------------	--------	-------------------------	-------------	----------

ROSTER VERIFICATION

TEST Team A			
N	Name of the player	Nat.	Card no.
1	L2 TEST ATHLETE 6 Test Athlete 6	LFP	TEST6
2	L1 TEST ATHLETE 15 Test Athlete 15	LFP	TEST5
3	TEST ATHLETE 1 Test Athlete 1	LFP	TEST1
5	TEST ATHLETE2 Test Athlete2	LFP	TEST2
6	TEST ATHLETE 3 Test Athlete 3	LFP	TEST3
7	TEST ATHLETE 9 Test Athlete 9	LFP	TEST9
8	TEST ATHLETE 7 Test Athlete 7	LFP	TEST7
9	C TEST ATHLETE 8 Test Athlete 8	LFP	TEST8
10	TEST ATHLETE Test Athlete	LFP	TEST
12	TEST ATHLETE 10 Test Athlete 10	LFP	TEST10
14	TEST ATHLETE 12 Test Athlete 12	LFP	TEST12
15	TEST ATHLETE 13 Test Athlete 13	LFP	TEST13
16	TEST ATHLETE 11 Test Athlete 11	LFP	TEST11

TEST Team B			
N	Name of the player	Nat.	Card no.
2	TEST ATHLETE B Test Athlete B	LFP	TESTB
3	L TEST ATHLETE C Test Athlete C	LFP	TESTC
5	TEST ATHLETE E Test Athlete E	LFP	TESTE
6	O TEST ATHLETE F Test Athlete F	LFP	TESTF
7	TEST ATHLETE H Test Athlete H	LFP	TESTH
9	TEST ATHLETE I Test Athlete I	LFP	TESTI
10	TEST ATHLETE L Test Athlete L	LFP	TESTL
11	TEST ATHLETE M Test Athlete M	LFP	TESTM
12	TEST ATHLETE N Test Athlete N	LFP	TESTN

OFFICIALS

OFFICIALS

Signature

Coach:

Captain:

Après avoir reçu du coach les deux fiches de positions, le 2^{ème} arbitre les remet au marqueur pour qu'il les enregistre (LNB). 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 et les juges de lignes se placent le long de la ligne latérale (de part et d'autre de la ligne médiane, dos à la table de marquage).**
Les équipes se disposent sur la ligne de fond pour la présentation.
En principe, le 1^{er} arbitre se tient du côté de l'équipe A, et le 2^{ème} arbitre du côté de l'équipe B.
Lorsque la caméra (en cas de retransmission TV) ou, à titre subsidiaire, la tribune principale ne se trouve pas derrière la table de marquage, les deux arbitres se disposent de sorte que, vus des spectateurs ou de la caméra TV, le 1^{er} arbitre soit à la gauche du filet et le 2^{ème} arbitre à la droite du filet.
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.
Le marqueur supprime dans l'eScoresheet les membres de l'équipe non présents.



Pour la présentation du match, les deux capitaines d'équipe se placent le plus près de leur banc d'équipe, 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 en premier le plus près du banc d'équipe. 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 débutent 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 à gauche vu de la caméra TV/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 la tablette. 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. Le 1^{er} arbitre contrôle également sur la tablette. 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.

Par la suite, le 2^{ème} arbitre contrôle les positions initiales et les numéros des joueurs des deux équipes selon les fiches de positions ou la tablette. Le 1^{er} arbitre contrôle également sur la tablette.

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

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