

Le Juge de Ligne

Que doit-il connaître?

Que doit-il pouvoir faire?

Où peut-il apprendre?

Où doit-il se trouver?

Comment doit-il y arriver?

.....

- 1. Introduction**
- 2. Protocole**
- 3. Le placement**
- 4. Les responsabilités**
- 5. Les signes officiels**
- 6. Résumé des signes pour Arbitres et Juges de ligne**
- 7. Les aptitudes techniques**
- 8. Les fautes à éviter**
- 9. Conclusion**

1 Introduction

Le « travail » du juge de ligne est important, mais est néanmoins souvent sous-estimé.

Le plus grand problème est qu'il n'y a pas ou peu de possibilités de former des personnes à cette tâche.

Le juge de ligne doit être intègre et correct.

2 Protocole

Il y a une évidente différence entre le protocole de compétitions propres (Ligue A) et celui des compétitions internationales.

En Ligue A, chacun participe activement au protocole et il n'y a la plupart du temps que 2 JDL.

Dans les compétitions internationales, il y a 4 JDL et ils ne participent pas activement ou seulement partiellement au protocole.

Il y a parfois des différences dans la mise en œuvre de ce protocole et le JDL doit adopter une position souple.

2 Protocole

Le JDL doit se présenter 45 min avant le commencement de la compétition à la table de marque. (International)

Le fait que le JDL doit être présent plus tôt dans le hall de sport est une ligne de conduite de CNA.

3 Le placement dans l'aire de jeu

Avant la compétition

Après le protocole et avant le commencement du jeu, chaque juge de ligne prendra sa place à un coin du terrain.

Ces coins seront identifiés par L1, L2, L3 et L4

Lorsqu'il n'y a que 2 JDL, leurs positions seront indiquées par L1 et L2.

Ces places se trouvent dans les coins opposés, à droite des arbitres.

3 Le placement dans l'aire de jeu

Avant la compétition

Les juges de ligne doivent s'assurer qu'ils soient tous plus ou moins à une distance équivalente de leur coin respectif (+/- 1,5m)

Chacun doit pouvoir s'assurer et apprécier cette distance de 1,5m. De cette manière il est aisé de prendre sa place discrètement.

Par ex. : Pour L2 et L4, le prolongement de la ligne d'attaque est une bonne référence.

3 Le positionnement dans l'aire de jeu

Durant la compétition

Les 4 JDL se trouvent dans l'aire de jeu à la distance de 1,5m du coin dans le prolongement de la ligne qu'ils doivent juger

- LR1 à la droite du 1^{er} arbitre.
 Il juge sa ligne des 18 mètres.**

- LR2 à gauche du 2^e arbitre.
 Il juge sa ligne arrière et le service**

- LR3 à la droite de 2^e arbitre.
 Il juge sa ligne des 18 mètres.**

- LR4 à gauche de 1^{er} arbitre.
 Il juge sa ligne arrière et le service**

3 Le positionnement dans l'aire de jeu

Durant la compétition

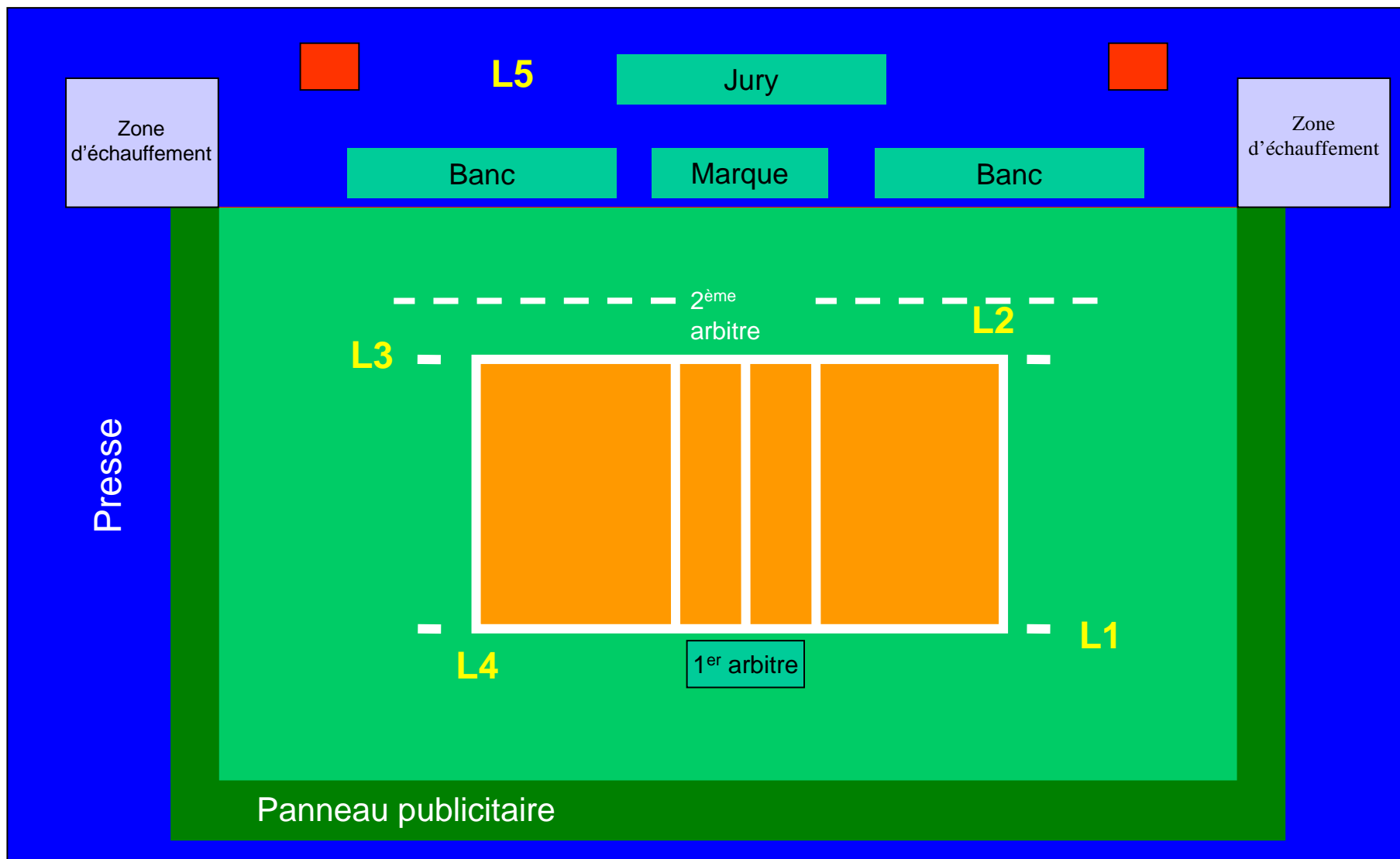
Ils gardent leurs places pendant toute la durée de la compétition.

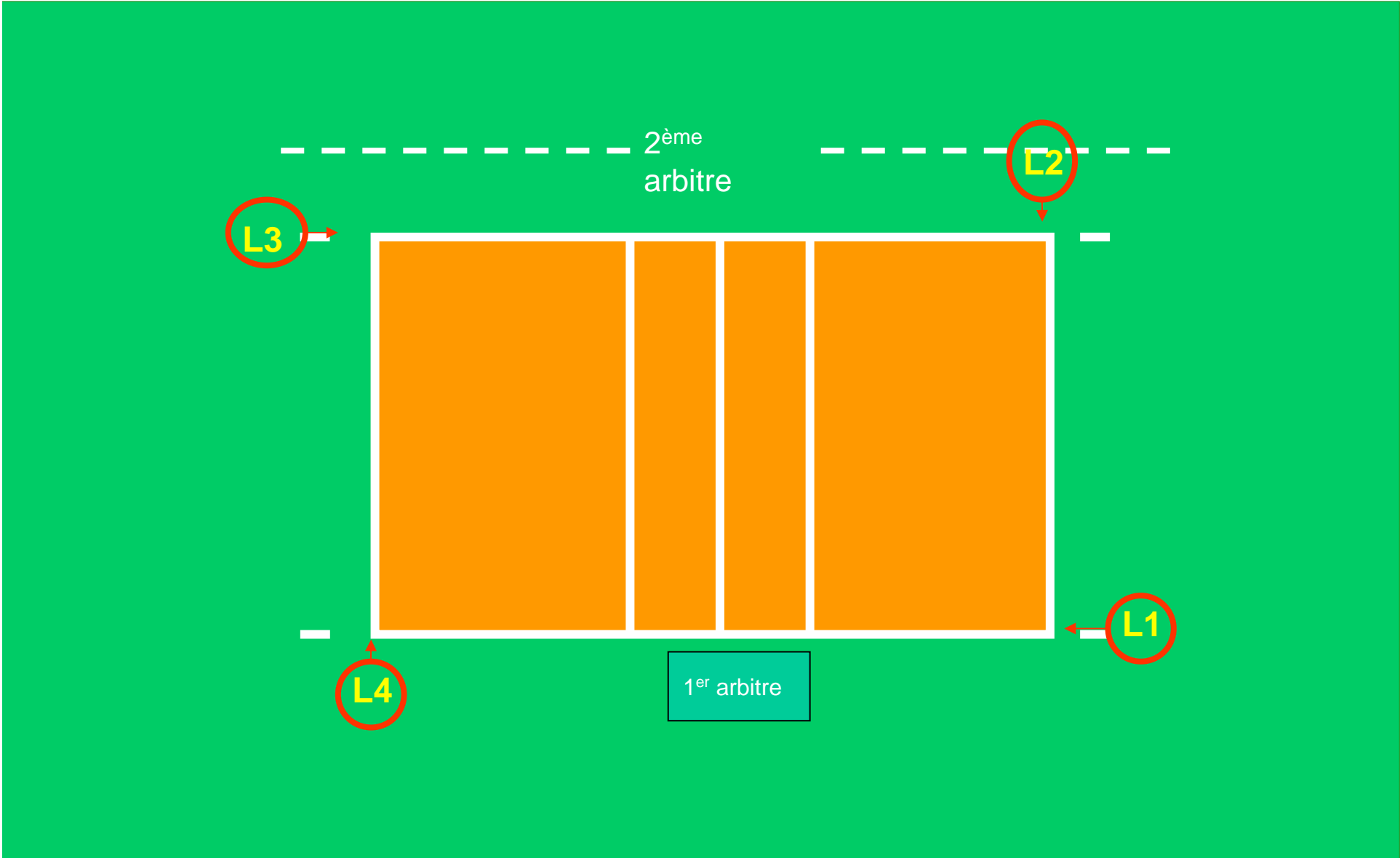
S'il est indiqué un 5^e JDL, il est réserve et il ira s'asseoir à l'endroit prévu pour lui.

Au cas où il y a seulement 2 JDL, la distance entre la ligne et le coin où il se trouve ne sera certainement pas plus importante que 1,5m.

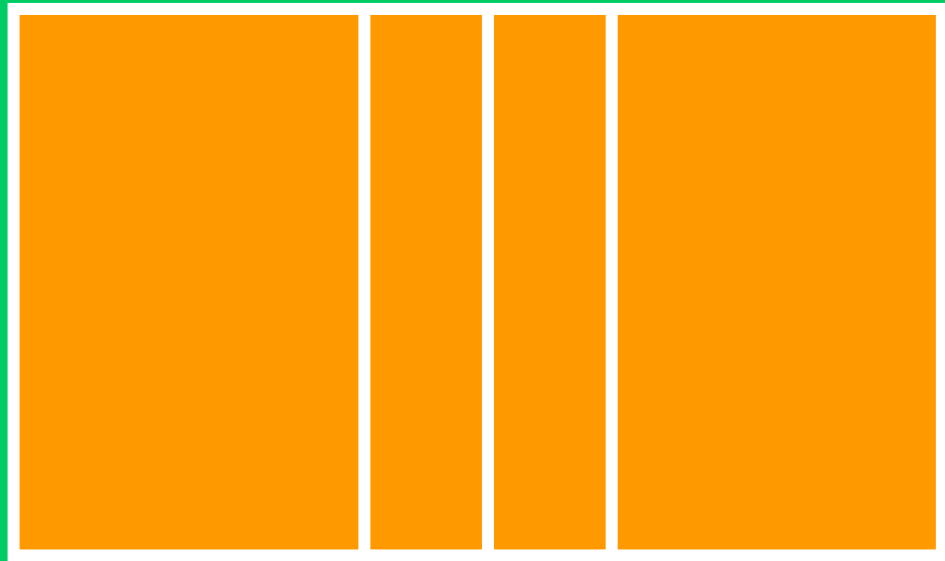
Dans cette situation, une grande mobilité fonctionnelle du JDL est attendue.

La bonne lecture du jeu et des réactions adéquates sont donc requises.

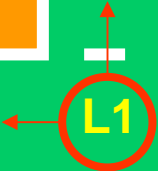




2^{ème}
arbitre



1^{er} arbitre

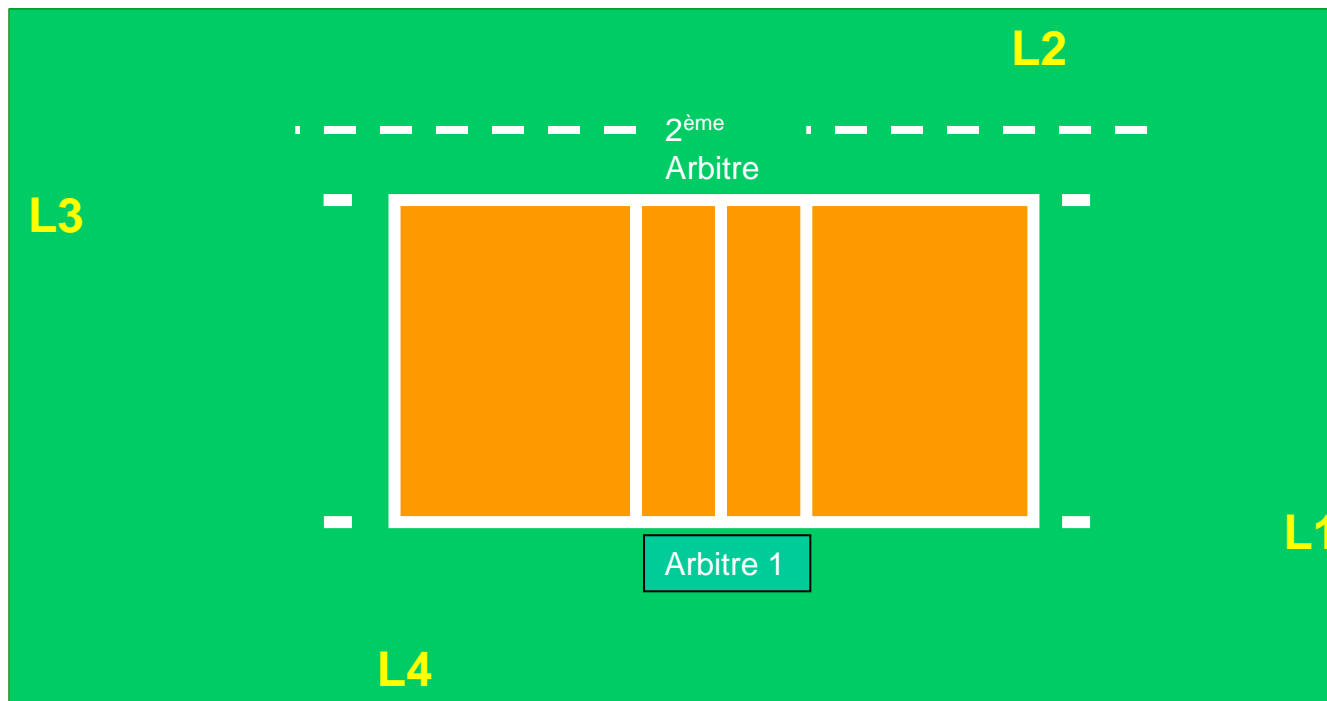


3 Le placement dans l'aire de jeu

Pendant la compétition – Lors des temps-mort et temps-mort techniques

Le JDL recule jusqu'à la limite de l'aire de jeu. Cela permet une certaine décontraction.

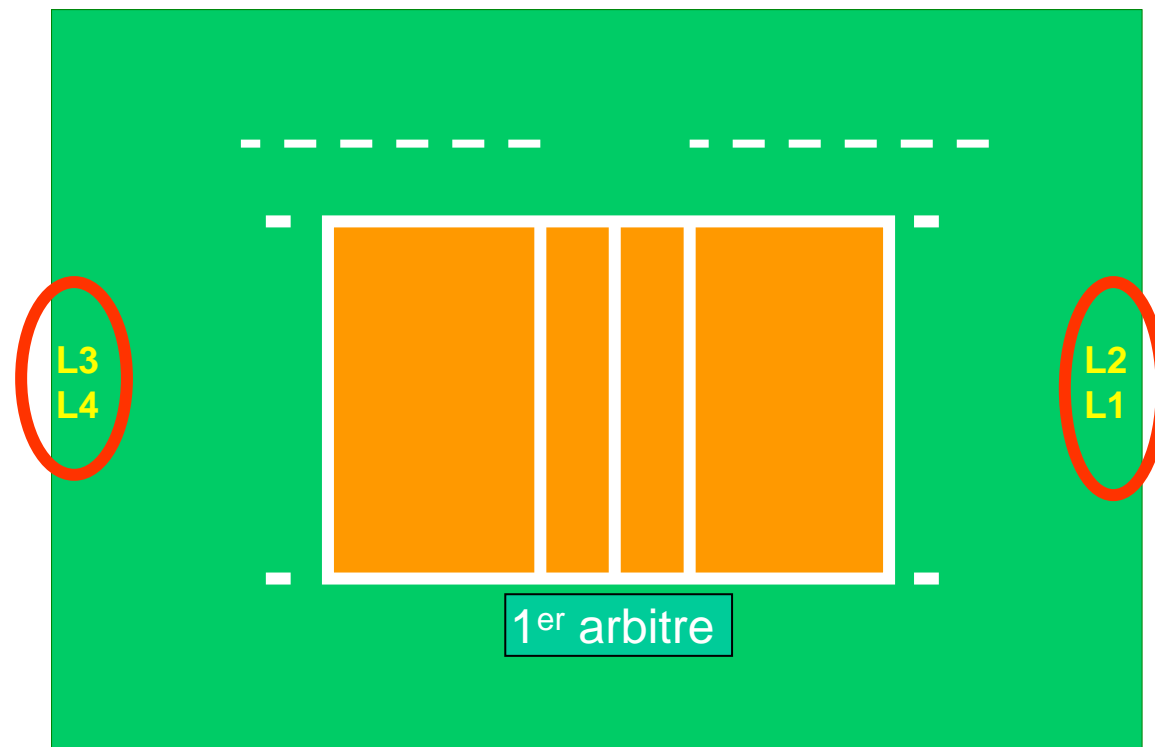
Ne pas oublier d'avoir un contact visuel avec le premier arbitre.



3 Le placement dans l'aire de jeu

Pendant la compétition – Entre les sets

Les JDL se regroupent 2 par 2 derrière l'aire de jeu et contre les panneaux publicitaires, afin de ne pas perturber l'échauffement des joueurs.

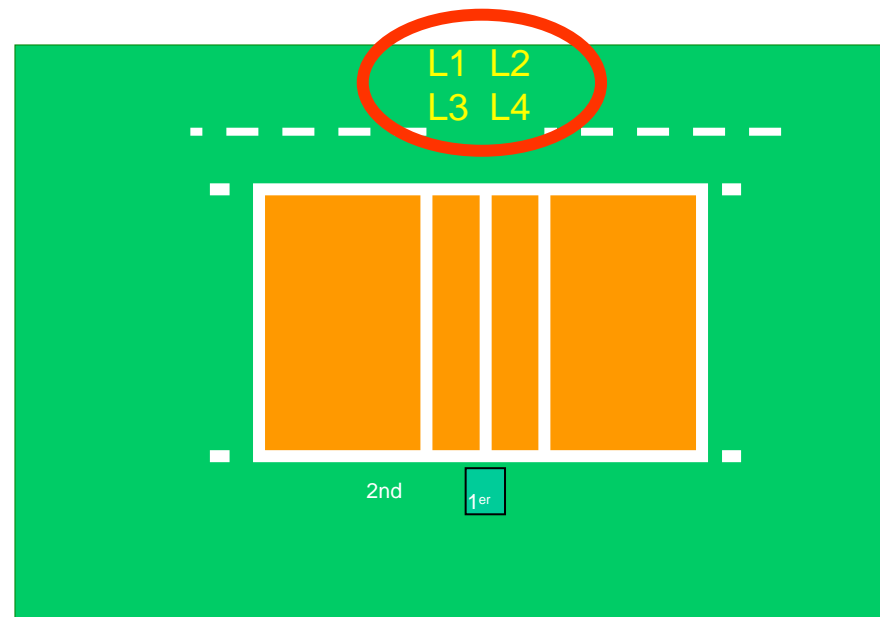


3 Le placement

Après la compétition

International Immédiatement auprès de la table de marque

Ligue A Vers le 1^{er} arbitre et participation aux remerciements des équipes



4 Les responsabilités – Textes officiels

27 Juges de lignes

27.1 Place

27.2 Responsabilités

4 Responsabilités

Le JDL collabore avec le 1^{er} arbitre et l'informe des fautes qui tombent sous sa responsabilité.

Pour décider d'une faute, le 1^{er} arbitre peut utiliser l'information donnée par le JDL.

Les signes officiels doivent être exécutés rapidement de manière très claire.

4 Les responsabilités

Les JDL doivent s'assurer que leurs signes soient bien perçus par le 1^{er} arbitre. En cas de doute il peut (1^{er} arbitre) demander la répétition du signe du JDL.

Quand le 1^{er} arbitre ne suit pas le jugement du JDL et donc prend une autre décision, le JDL ne doit pas insister et doit reprendre sa position initiale sans laisser voir une quelconque forme de mécontentement ou de refus.

Dans le cas où le 2^{ème} arbitre montre des signes différents, le 1^{er} arbitre prendra la décision finale.

5 Gestes officiels

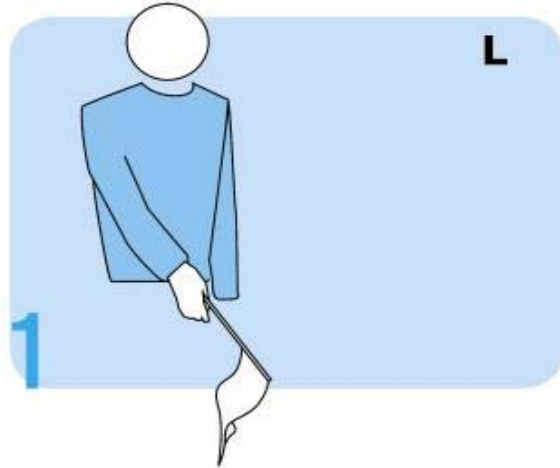
Les JDL utilisent des drapeaux pour leurs gestes officiels qui suivent les prescriptions suivantes :

Taille: 40 cm x 40 cm
Couleur: Contrastée avec la couleur du sol

Il y a 5 gestes officiels pour le JDL :

Geste 1 : balle « in »
Geste 2 : balle « out »
Geste 3 : balle « touchée »
Geste 4 : balle « out » ou faute de pied du joueur lors du service
Geste 5 : jugement impossible
Geste 6 = aucun geste => **NE PAS UTILISER**

5 Gestes officiels



Balle “in”

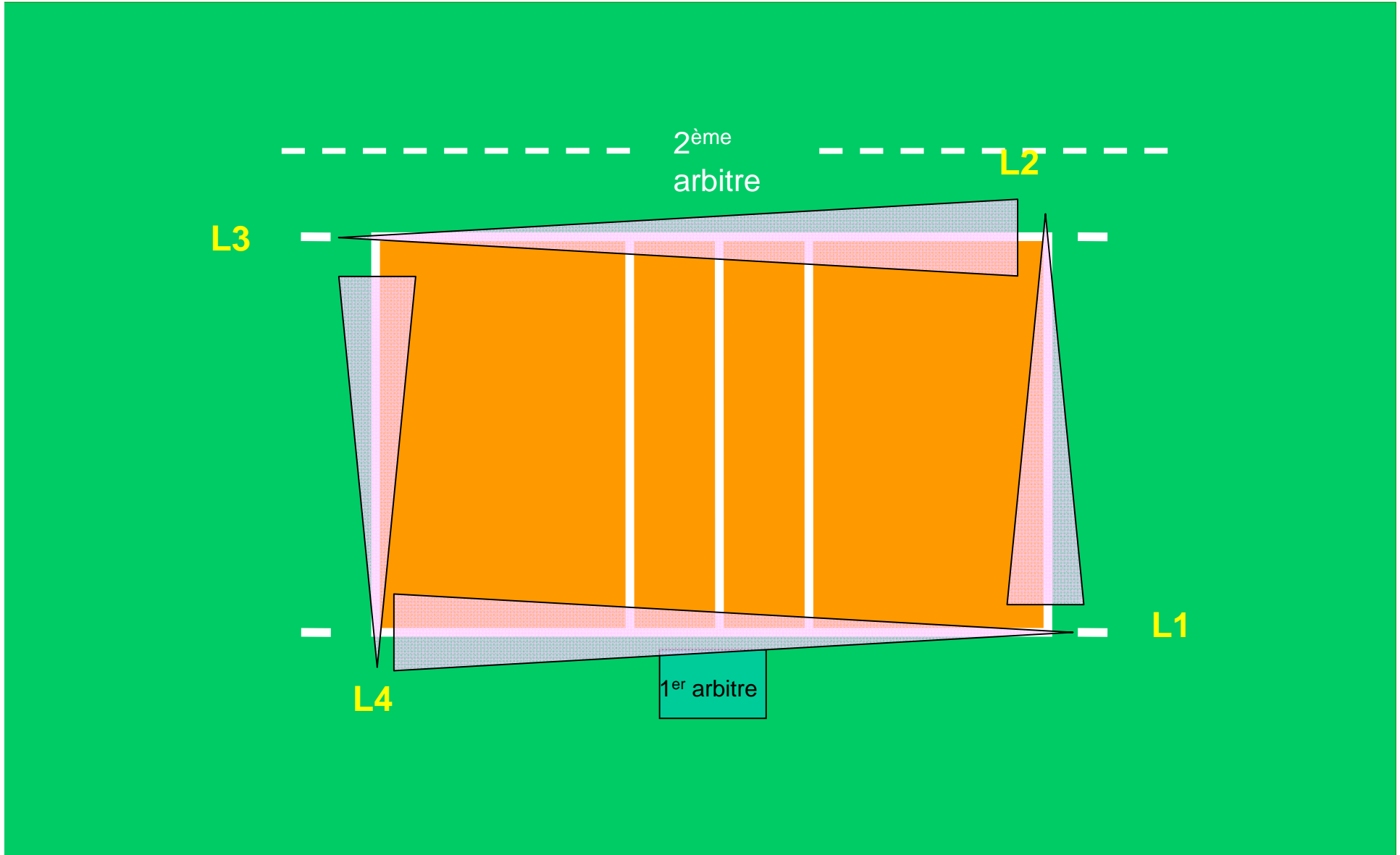
Le drapeau dirigé vers le bas.

R.8.3; 27.2.1.1

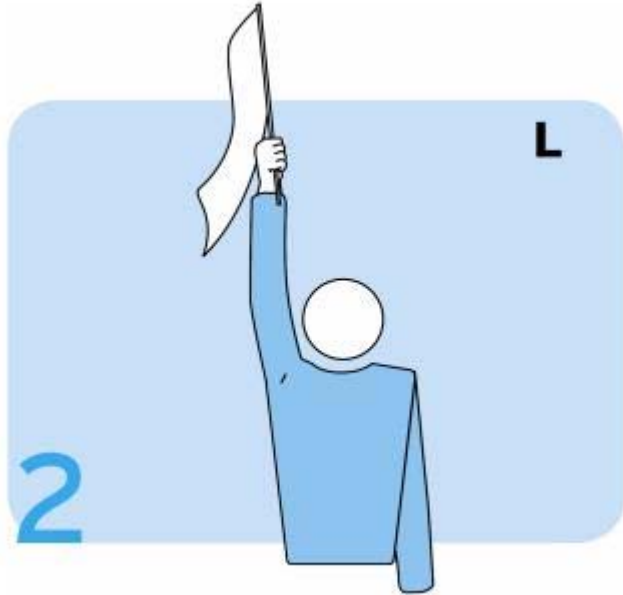
Quand la balle atteint le champ de jeu ou la ligne du terrain.

Ce geste doit être donné par le JDL qui juge la ligne concernée et qui l'évalue grâce au point d'impact de la balle sur le sol.

Si la balle touche le sol dans un coin formé par la ligne de fond et la ligne des 18 mètres, alors le geste est donné par le juge de ligne qui se trouve le plus proche de ce coin.



5 Gestes officiels



Balle "OUT"

Le drapeau tenu droit, verticalement vers le haut

Quand la balle atteint le sol en dehors de l'aire de jeu.

Ce geste doit être donné par le JDL qui juge la ligne concernée et qui l'évalue grâce au point d'impact de la balle sur le sol.

5 Gestes officiels



Balle “touchée”

Lever le drapeau vers le haut. Le haut du drapeau est touché par la paume de la main libre

Lorsque la balle est touchée par le bloc ou part un joueur de la défense et qu'ensuite la balle touche le sol en dehors de l'aire de jeu, du même côté.

Le geste doit être donné par le JDL qui juge la ligne la plus proche du lieu où la balle a touché le sol.

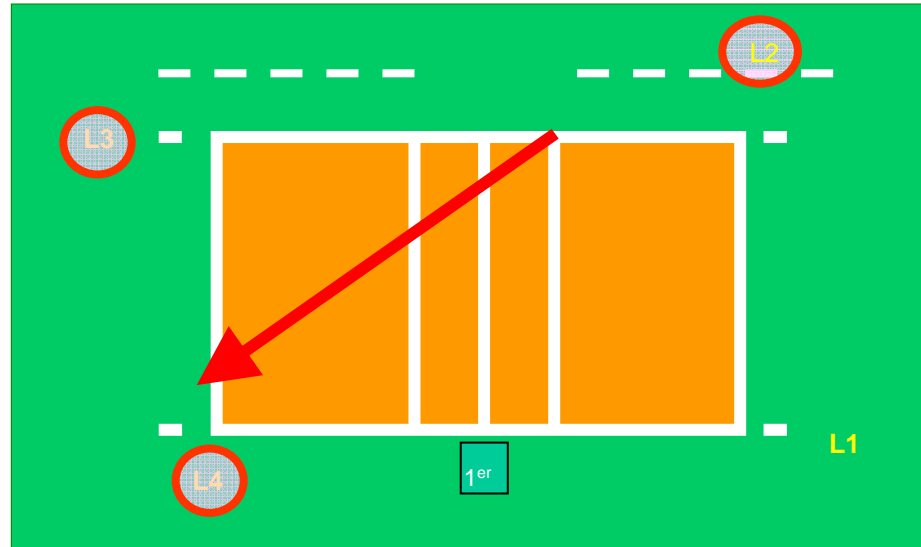
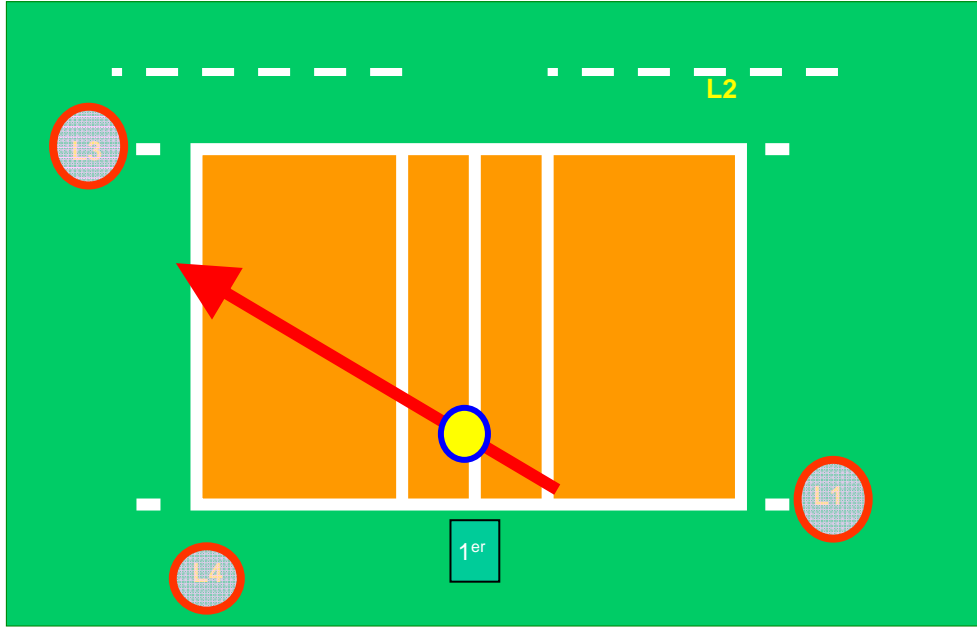
5 Gestes officiels

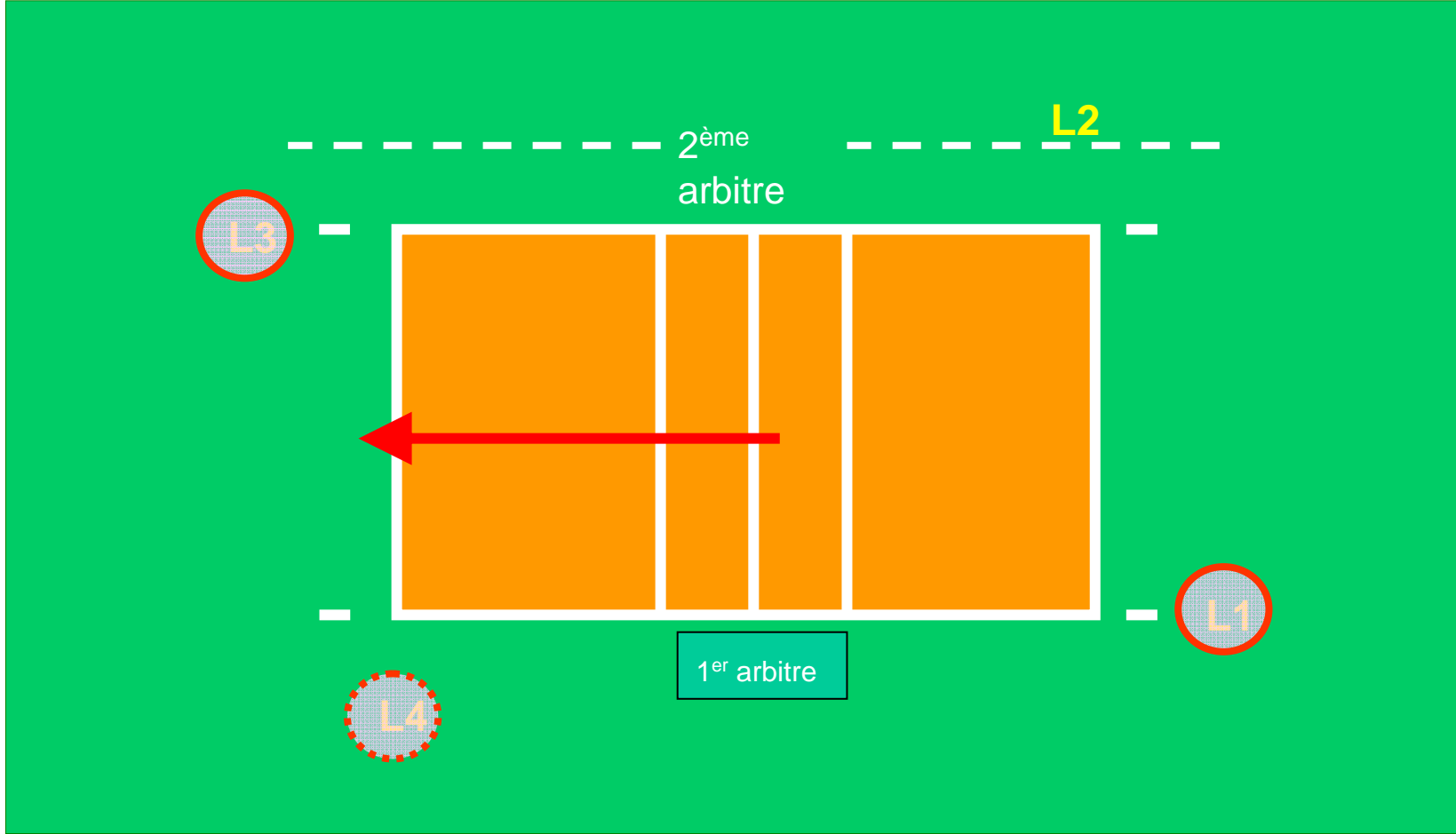


Balle “touchée”

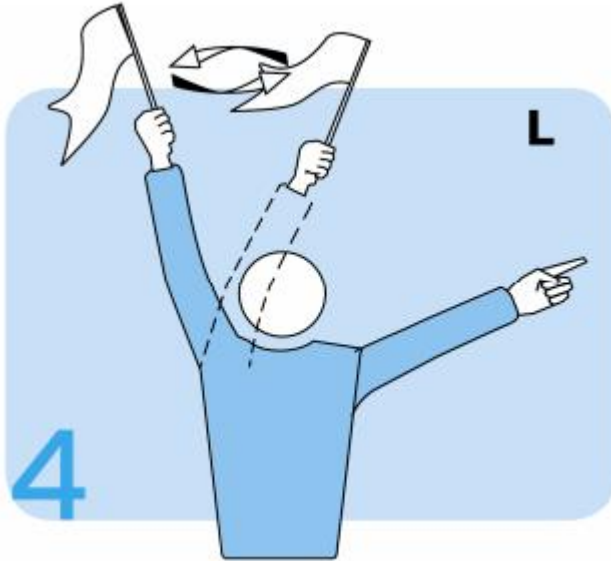
Lever le drapeau vers le haut. Le haut du drapeau est touché par la paume de la main libre

Quand un bloqueur touche la balle et qu'il s'ensuit que la balle tombe en dehors du terrain, du même côté que le bloc, alors le geste doit être exécuté par le juge de ligne qui a vu l'impact de la balle.





5 Gestes officiels

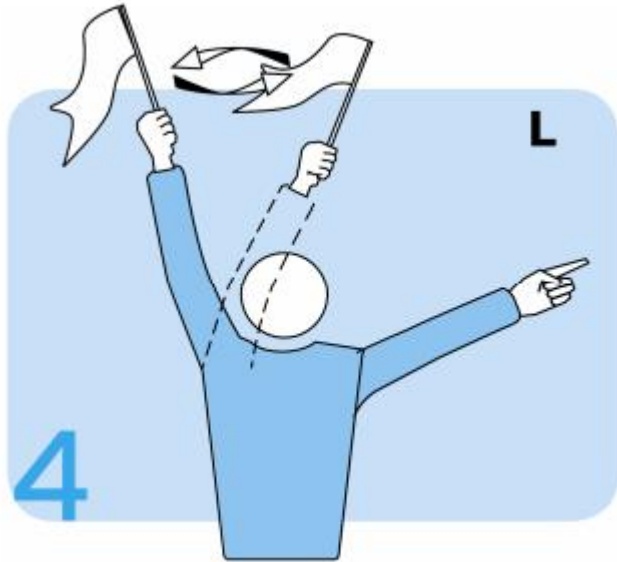


Faute dans l'espace extérieur

En bougeant le drapeau au dessus de la tête et en indiquant respectivement l'antenne ou la ligne.

4.1. Lorsque la balle traverse le plan vertical du filet en direction du terrain de jeu adverse ou touche l'antenne, le câble, le poteau ou le filet en dehors des bandes blanches de côté.

5 Gestes officiels



Faute dans l'espace extérieur

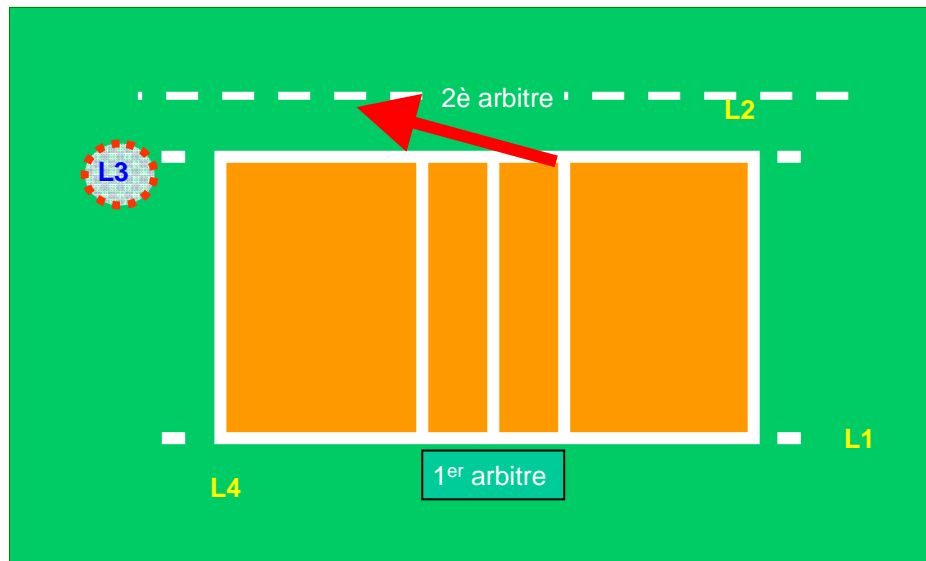
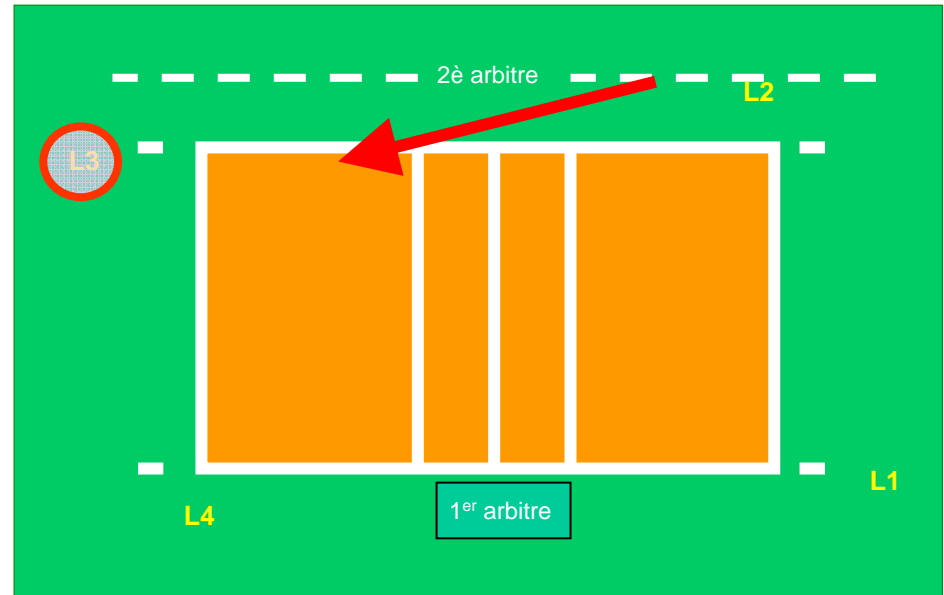
En bougeant le drapeau au dessus de la tête et en indiquant respectivement l'antenne ou la ligne.

4.2 Lorsque la balle traverse le plan vertical du filet, en direction de la zone libre de l'adversaire, totalement ou partiellement dans l'espace extérieur et touche le sol ou est ramenée par la même équipe sans franchir totalement ou partiellement l'espace extérieur.

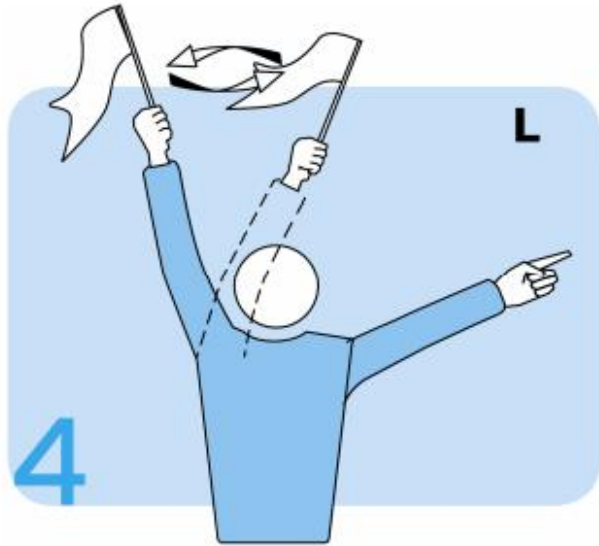
Le geste doit être exécuté par le JDL qui juge la ligne de touche où l'action se joue.

5 Gestes officiels

BALLE « OUT » (Geste 4)



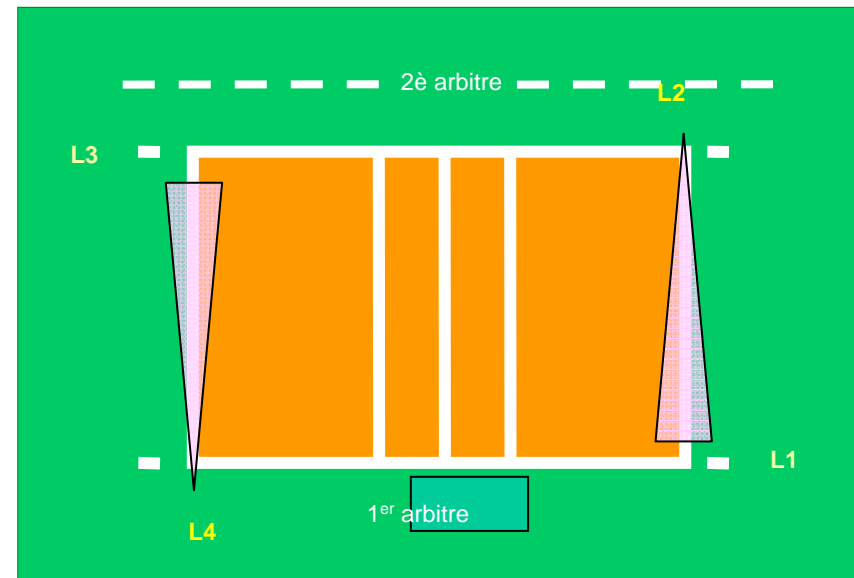
5 Gestes officiels



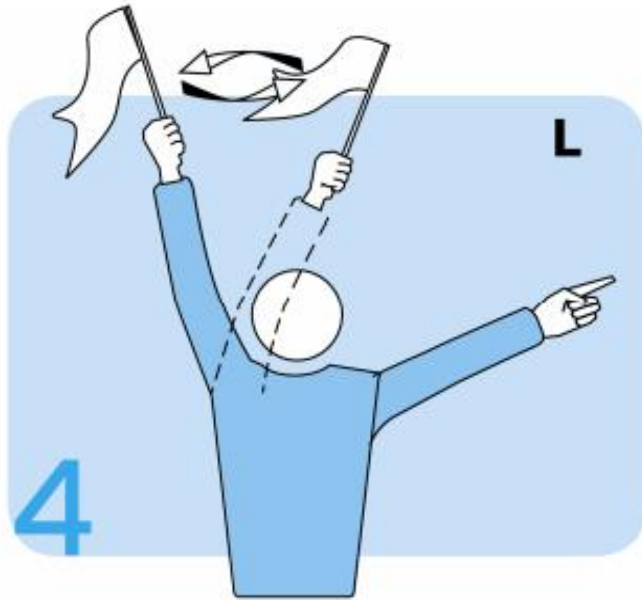
Quand le serveur, au moment du contact avec la balle touche la ligne de fond.
Le geste est donné par le juge de ligne qui juge la ligne de fond.

Faute de pied d'un joueur au service

En bougeant le drapeau au-dessus de la tête en indiquant la ligne respective.



5 Gestes officiels



Faute de pied d'un joueur au service

En bougeant le drapeau au-dessus de la tête en indiquant la ligne respective.

Quand un joueur, à l'exception du serveur, se trouve en dehors du terrain à l'instant où le serveur exécute le service.

Le geste est indiqué par le JDL qui juge la ligne concernée. Il doit montrer la ligne.

5 Gestes officiels



Jugement impossible

Les deux bras et mains levées, croisés sur la poitrine.

Quand le JDL n'est pas en mesure de juger une faute.

Le JDL utilise ce geste immédiatement à l'instant où il réalise que la décision est impossible.

6 Résumé des gestes pour Arbitre et Juge de ligne

Situation	1^{er} arbitre	Juge de ligne
Balle en dehors du terrain	OUT	OUT
Balle dans le terrain	IN	IN
Balle contre l'antenne	OUT	Bouger le drapeau et montrer l'antenne
Balle en dehors de l'antenne	OUT	Bouger le drapeau et montrer l'antenne
Balle touche un objet	OUT	Bouger le drapeau et désigner l'objet
Balle out du même côté que celui où la balle a été touchée par le bloc	TOUCHE	TOUCHE
Pied du serveur	Désigner la ligne	Bouger le drapeau et désigner la ligne
Joueur en dehors du terrain	Désigner la ligne	Bouger le drapeau et désigner la ligne
CHAQUE SITUATION	SIFFLER REGARDER SIGNIFIER	A L'INSTANT DE LA FAUTE, LE GESTE DOIT ETRE FAIT ET MAINTENU. LE JDL DOIT AUSSI GARDER LE CONTACT VISUEL AVEC LE 1^{ER} ARBITRE.

7 La technique

Au volley, nous pouvons discerner 3 situations

- 1. Echange de jeu**
- 2. L'intervalle entre les échanges de jeu**
- 3. Les interruptions de jeu**

Les interruptions de jeu comprennent:

- Les intervalles entre les sets**
- Les temps-mort et temps-mort techniques**
- Les changements de joueur**
- Les interruptions imprévues ou prolongées**
- Les questions du capitaine au 1^{er} arbitre**

7 La technique

Durant les phases de jeu

C'est bien entendu la période la plus importante de la fonction du JDL.

La qualité du JDL dépend de :

- ✓ Sa concentration
- ✓ La possibilité d'avoir une action directe sur le point ou une partie du jeu
- ✓ Son exécution rapide et correcte du geste officiel

7 La technique

Avant le coup de sifflet du 1^{er} arbitre pour le service, le juge de ligne sera relativement décontracté.

Le drapeau est contre la jambe et l'autre jambe se trouve devant

A partir du coup de sifflet, chaque juge de ligne prendra la position qui lui offre les meilleures possibilités, pour juger toute situation qui va tomber sous sa responsabilité, selon ses meilleures capacités.

7 La technique

- **Le JDL qui juge la ligne de fond de l'équipe au service, juge l'exécution correcte du service, en contrôlant la position des pieds du serveur.**
- **Les autres JDL jugent les situations selon leurs responsabilités**

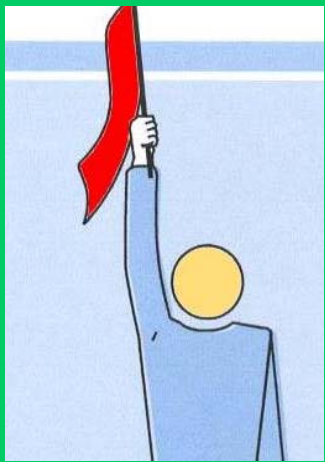
Le JDL doit suivre attentivement le jeu, afin de pouvoir anticiper les décisions qu'il devra prendre.

8 Les fautes à éviter

- **Au début du 1^{er} set , ne pas regarder le 1^{er} arbitre.
Il doit en principe rechercher le contact avec le JDL qui lui indique qu'il est prêt à exécuter sa tâche.**
- **Les gestes erronés ou mal exécutés.**
- **Continuer d'insister lorsque la décision est prise.**
- **Attitude trop familière avec les joueurs et entraîneurs.
Essayer de maintenir une certaine distance sans pour cela devenir arrogant.**
- **Ne pas prendre ses responsabilités (= ne pas faire de geste) avec « jugement impossible » lorsque une balle est cachée par un joueur.**

8 Les fautes à éviter

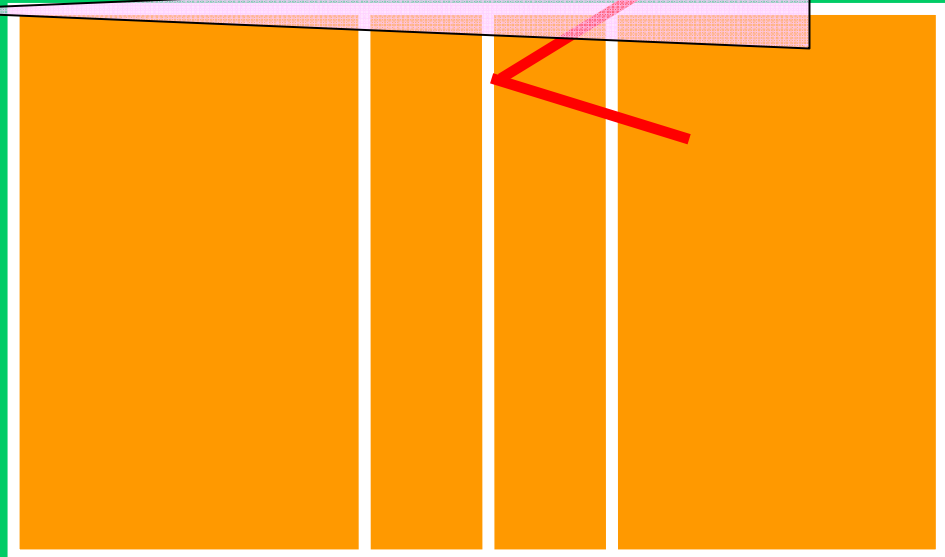
- Par une attitude statique, gêner un joueur lors du service
- Se tromper entre « touché » et « out » car :
 - ❖ Une balle qui sort du bloc et qui tombe du côté de l'attaque, peut seulement être considérée comme « touchée » lorsque cette balle est encore touchée par un joueur de l'équipe attaquée.
 - ❖ Quand une balle qui sort du bloc et tombe « out » du côté de l'équipe attaquée, celle-ci ne peut-être considérée que comme « out »



L3

2^{ème} arbitre

L2



L4

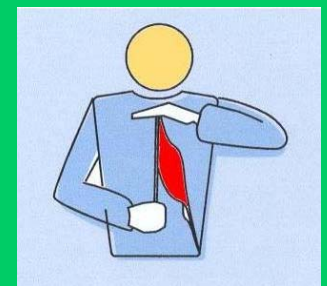
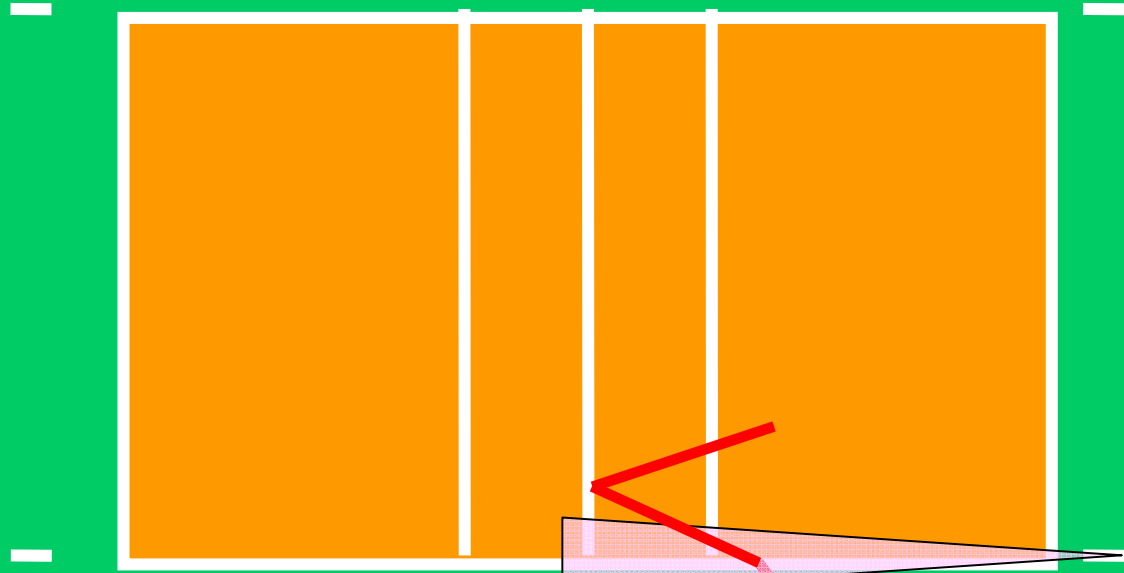
1^{er} arbitre

L1

----- 2^{ème} arbitre -----

L3

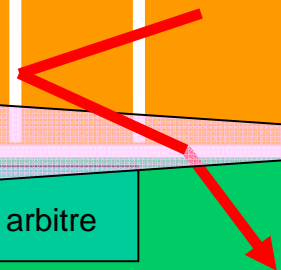
L2



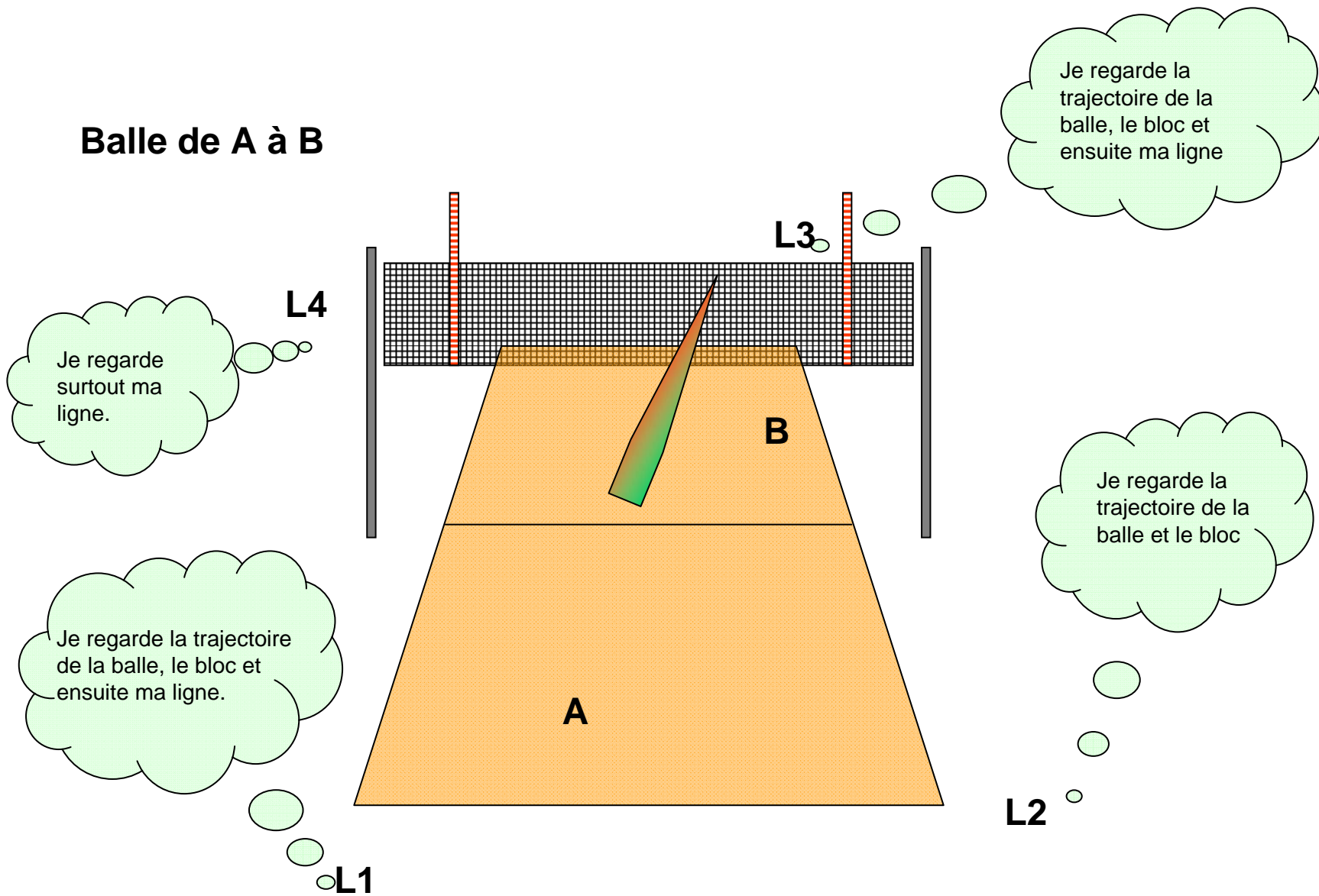
L1

1^{er} arbitre

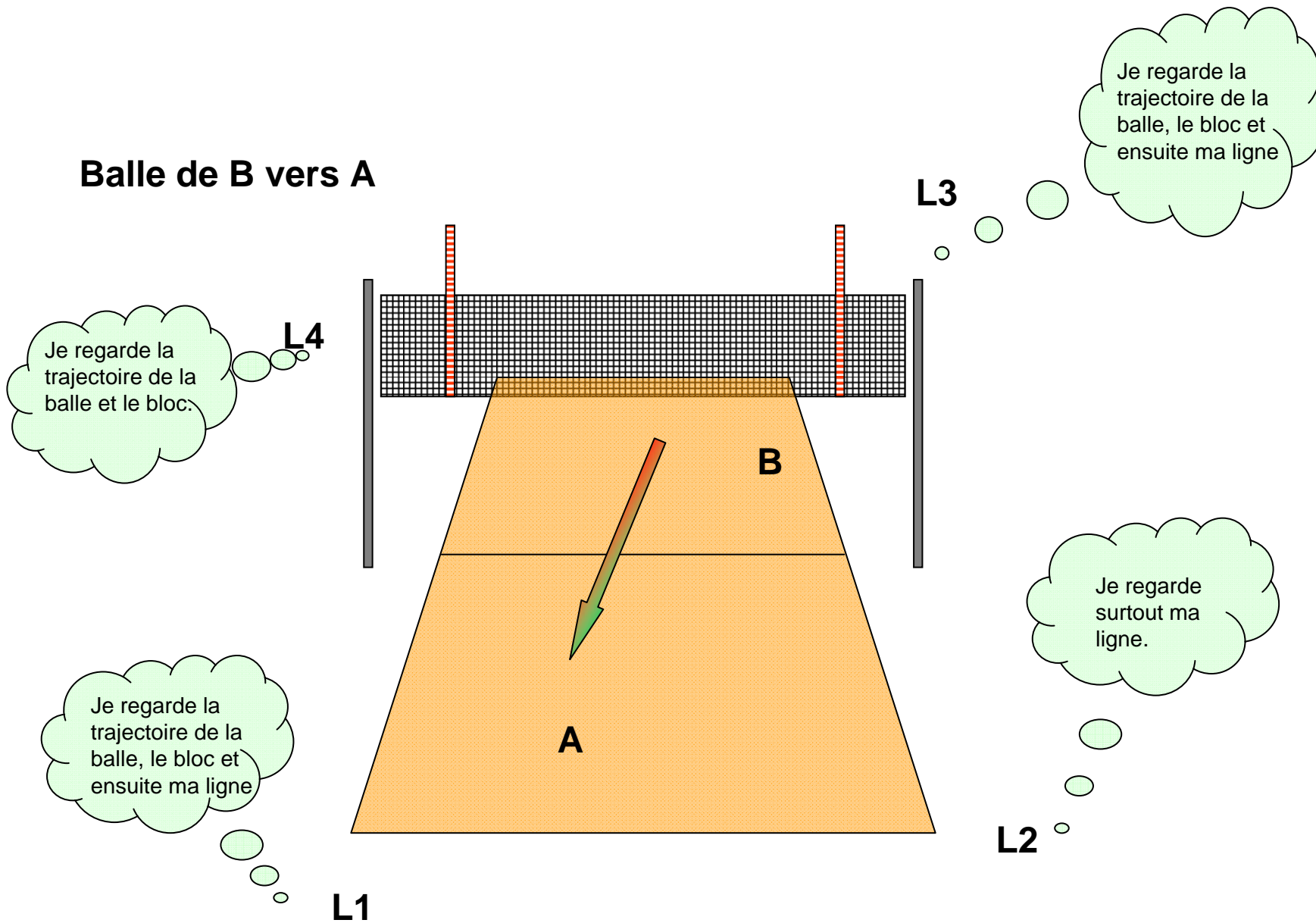
L4



Balle de A à B



Balle de B vers A



9 Conclusion

Ne vous laissez pas intimider

Si nécessaire informer le 1^{er} et 2^{ème} arbitre sans exagération.

Le juge de ligne est très important, ne pas en sous-estimer la tâche.

La commission attend du 1^{er} arbitre qu'il ait toujours ses juges de ligne sous sa protection.

Nous vous souhaitons beaucoup de succès.