



DIRECTIVES
ET INSTRUCTIONS
D'ARBITRAGE

Edition 2011

Introduction

Ces instructions d'arbitrage s'appliquent pour toutes compétitions internationales. Compte tenu de l'importance de ces événements, tous les arbitres doivent être préparés à accomplir leurs tâches dans les meilleures conditions physiques et psychologiques. Il est primordial que tous les arbitres internationaux comprennent la signification et l'importance de leurs performances dans le volley-ball moderne.

La Commission d'Arbitrage de la FIVB (IRC) invite tous les arbitres participants à des événements de volley-ball, à étudier profondément le règlement officiel de volley-ball FIVB (2009-2012) ainsi que ces directives et instructions pour faire de ce sport un sport attractif, évitant le plus possible toute interruption. Le FIVB et l'IRC sont confiants en la maîtrise et la connaissance par tous les arbitres internationaux des Règles Officielles du jeu, voilà pourquoi il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails du règlement. Le but principal de ce document est d'unifier le plus possible les critères de l'arbitrage.

Bien que ce document soit préparé et adressé principalement aux arbitres internationaux, tous les arbitres des différentes nations et ce à tous les niveaux sont invités à lire et à étudier son contenu. Plus encore, les arbitres régionaux et fédéraux sont invités à discuter et débattre ce document avec les arbitres internationaux de leurs pays.

Il est faux de croire que l'arbitrage ne consiste qu'en la conduite d'un match en utilisant et en basant ses décisions sur le règlement, car l'arbitrage ne peut être ni mécanique ni une application automatique du règlement. Une grande compétence est requise. De telles compétences sont acquises grâce à des expériences personnelles, en participant à des événements de volley-ball au cours de l'année, avec l'arbitrage tout en réalisant que l'arbitre n'est pas un « outsider » mais un membre à part entière du jeu. Voilà pourquoi, il/elle ne peut considérer sa tâche en cherchant les erreurs techniques des équipes et des joueurs ou de leur comportement en appliquant les sanctions appropriées. Ceci serait une très mauvaise approche de l'arbitrage. Tout au contraire, un arbitre doit être un expert, un ami, travaillant pour le match et avec les joueurs. Seulement si nécessité il y a, il devra faire et prendre des décisions négatives.

Il/Elle ne devrait pas se mettre en avant-plan dans un match, mais rester discrètement en arrière-plan et n'intervenir qu'en cas de besoin. Un tel comportement est absolument nécessaire dans le volley-ball quotidien. Le volley-ball moderne ainsi que les objectifs de la FIVB requièrent un volley-ball spectaculaire, offrant un excellent spectacle à son public et interpellant un plus grand nombre d'adeptes par les médias. Le volley-ball moderne est un sport rapide, sans contact entre les joueurs avec un haut niveau de condition physique et de bonnes connaissances techniques et un esprit d'équipe particulièrement bien développé. Le volley-ball de haut niveau actuel n'est plus seulement un sport pour fasciner et satisfaire les joueurs et des salles de sport pratiquement vides mais est également transmis dans le monde entier. Les spectateurs n'entendront pas chaque fois le coup de sifflet mais prêteront une plus grande attention à une excellente prestation athlétique d'individus et d'équipes qui se battent pour la victoire.

Le bon arbitre aide dans ce contexte en restant dans l'arrière-plan. Le mauvais arbitre interrompt ce spectacle en voulant jouer un rôle primordial dans un match, et ceci à l'encontre de la volonté de la FIVB. Il/ Elle doit récompenser le joueur ou l'équipe d'avoir offert une action spectaculaire tout en respectant le règlement. Plus encore, il est essentiel que les arbitres internationaux maintiennent de bonnes relations avec les joueurs, entraîneurs, coaches, etc. et son comportement est exemplaire.

Durant le match, il/elle doit être capable de distinguer l'expression de sentiments normaux fait par une personne sous l'influence du stress ou le comportement antisportif d'une personne consciente de ses actes. Il/

Elle ne devrait jamais punir l'expression spontanée de sentiments pour le déroulement d'un match dans une bonne atmosphère, l'expression propre et raisonnable de sentiments de la part d'une équipe doit être autorisée, tout comme le fait d'encourager ou d'applaudir chaque bonne action, etc. Tandis que les expressions négatives voulues ou les gestes incorrectes envers l'adversaire ou toute protestation envers l'arbitre sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.

ANALYSE DES REGLES

REGLE 1 – SURFACE DE JEU

1. Deux jours avant la compétition, la sous-commission d'arbitrage, faisant partie du Comité de Contrôle, doit vérifier les dimensions et la qualité des lignes de jeux. Si il n'y a personne de la sous-commission d'arbitrage, les arbitres doivent vérifier les dimensions sont conformes aux normes prescrites au moins un jour avant la dite compétition. Toute irrégularité doit être mentionnée tout de suite aux organisateurs pour qu'elle puisse être rectifiée. Ils doivent prêter particulièrement attention aux points suivants :
 - 1.1 La largeur des lignes du terrain doivent mesurer 5cm (ni plus, ni moins)
 - 1.2 La longueur des lignes et leurs diagonales (12,73m/ 41'9") des deux côtés.
 - 1.3 La couleur des lignes doit être différente de celle du terrain et de la zone libre
 - 1.4 En cas de type de compétition différente à la Coupe du Monde, FIVB ou Internationale, s'il y a plusieurs lignes dans le terrain de jeu, la couleur des lignes de la limite du terrain de volley doit être dans une différente couleur.
2. La ligne centrale fait partie des deux côtés du terrain de jeu. (Règle 1.3.3)
3. Les joueurs ont le droit de jouer une balle au-delà de leur zone libre (avec exception du service). Voila pourquoi, une balle peut être récupérée depuis n'importe quel point en dehors de leur zone libre. La situation et le règlement est différent pour la récupération de la balle dans la zone libre de l'adversaire (Règle 10.1.2)

REGLE 2 – LE FILET ET LES POTEAUX

1. Dû à l'élasticité du filet, le 1ER arbitre doit vérifier si le filet a été correctement tendu. En lançant une balle dans le filet, il/elle peut vérifier si le ballon rebondit correctement. La balle doit rebondir hors du filet mais le matériel du filet ne peut être trop élastique (par exemple pas en caoutchouc)
Si le filet ondule, il ne peut être utilisé.
Le plan vertical du filet doit être perpendiculaire à la surface du jeu et s'étendre le long de l'axe central du terrain.
Les antennes doivent être placées aux extrémités du filet, au-dessus des lignes latérales (diagramme 3).
2. Un match ne peut être joué si une maille du filet est cassée (voir également Règle 10.3.2)
3. Le 2nd arbitre doit mesurer la hauteur du filet avant le « toss » pour se faire, il doit utiliser une toise (si possible métallique) dessinée spécialement à cet effet et appartenant au matériel d'équipement du terrain. Sur la toise on devrait retrouver les marques aux hauteurs de 243/245cm pour les hommes et 224/226cm pour les femmes. Le 1er arbitre reste au côté du 2nd arbitre lors de ces vérifications et supervise le tout.

4. Durant le match (et spécialement au début de chaque set), les juges de lignes correspondant doivent vérifier si les bandes latérales sont perpendiculaires à la surface de jeu et si les antennes se trouvent encore toujours au-dessus des lignes latérales. Si ce n'est pas le cas, elles doivent être ajustées immédiatement.
5. Avant le match (avant la séance d'échauffement officielle) et durant le match, les arbitres doivent vérifier que les poteaux ainsi que la chaise d'arbitrage ne présentent aucun danger pour les joueurs (comme par exemple les câbles fixant sur les poteaux ou les goupils, etc.)
6. Equipement additionnel : bancs pour les équipes, table pour le marqueur, deux buzzers électriques avec lampes jaunes/rouges (un buzzer électrique près du coach de chaque équipe) afin de signaler des demandes d'interruption du jeu (temps morts ou remplacements), une chaise ou un podium avec siège pour le 1er arbitre, une toise pour mesurer la hauteur du filet, un manomètre afin de mesurer la pression des ballons de match, une pompe, un thermomètre, un hygromètre, un panier pour les 5 ballons de match, des plaquettes numérotées de 1 à 18 ou de 1 à 20 pour les compétitions internationales FIVB afin de pouvoir effectuer un remplacement, 6 serpillères (1m de long), au moins 8 torchons absorbants (40x40cm ou 40x80cm) pour les « quick moppers », deux chaises de pénalité dans les zones de pénalité prévues à cet effet et une veste pour le libéro.
Lors de compétition internationale FIVB un buzzer doit également être installé sur la table du marqueur pour signaler les fautes de rotation, les erreurs de libéro, les temps morts techniques et les demandes de remplacement.
7. L'organisateur doit également fournir deux antennes de réserve ainsi qu'un filet de réserve, à placer sous la table du marqueur.
8. Un marquoir électronique est obligatoire pour les rencontres internationales ainsi qu'un marquoir manuel doit être placé sur la table du marqueur.

REGLE 3 – LE BALLON

1. Un panier (si possible métallique) pour déposer les 5 ballons de match est indispensable auprès de la table du marqueur (3 ballons sur le terrain ainsi que 2 ballons de réserve).
2. Le 2nd arbitre vérifie les 5 ballons de match avant le commencement de la partie, il doit vérifier que les 5 ballons aient les mêmes caractéristiques (couleurs, circonférence, poids et pression). Ensemble avec le 1er arbitre, il/elle choisit les 3 ballons du match et les 2 balles dites de réserve. Le 2nd arbitre est responsable des ballons durant le match et est responsable de rendre les ballons de match au responsable du terrain après conclusion du match.
3. Seuls les ballons homologués par la FIVB peuvent être utilisés (marque et type sont décidés pour chaque compétition). Les arbitres doivent vérifier les ballons et si le cachet d'approbation de la FIVB n'est pas imprimé sur les ballons, le match ne peut commencer.
4. Système des trois ballons durant le match :
Six ramasseurs de balles seront placés dans les zones neutres comme indiqué sur le diagramme 10 dans les règles.
Avant le commencement du match, les ramasseurs de balles sur les positions 2 et 5 recevront chacun une balle du 2nd arbitre.

Durant le match :

- 4.1 Si le ballon est hors de la zone de jeu, il sera récupéré par le ramasseur de balle le plus proche et envoyé en le roulant par l'intermédiaire des autres ramasseurs au ramasseur de balle qui vient de donner son ballon au joueur qui va servir.
- 4.2 Le ballon doit être transféré d'un ramasseur à l'autre en le roulant (et pas en le lançant) en dehors des limites de jeu, le mieux est de le faire le long du terrain, du côté opposé à la table du marqueur tout en veillant de ne pas gêner les joueurs.
- 4.3 Si le ballon se trouve sur le terrain, le joueur le plus proche au ballon doit immédiatement faire sortir le ballon de la zone de jeu en l'envoyant vers un des ramasseurs de balle.
- 4.4 Lorsque le ballon est hors des limites de jeu, les ramasseurs de balle aux positions 2 et 5 doivent donner leur ballon le plus rapidement possible au joueur au service afin de ne pas retarder la mise en jeu.

REGLE 4 – LES EQUIPES

1. Pour toutes compétitions officielles FIVB (sauf indications contraires dans le règlement d'une compétition spécifique), les équipes peuvent être composées de 16 membres : 12 joueurs réguliers dont 2 liberos, ainsi que 4 officiels. Les 4 officiels autorisés à prendre place sur le banc de touche sont : le coach, le coach assistant, un médecin (approuvé par la FIVB) ainsi que l'entraîneur ou le physiothérapeute.
Les arbitres doivent vérifier avant le commencement du match (durant le protocole officiel) 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.
En plus des joueurs et d'un médecin approuvé par la FIVB, seules 3 autres personnes sont autorisées à être assises sur le banc durant le match. Ces 3 personnes sont le coach, le coach assistant, l'entraîneur ou le physiothérapeute.
Vu que seuls les membres de l'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).
2. Pour les compétitions officielles FIVB, le règlement spécifique de chaque compétition déterminera comment les 12 joueurs de chaque équipe seront choisis pour chaque match. Les joueurs doivent porter le même numéro de vareuse durant toute la compétition.
3. Normalement, durant les compétitions ou tournois internationaux officiels, le 1er arbitre ne doit pas demander les documents d'identité des joueurs mentionnés sur la feuille de match (l'identité des joueurs doit avoir été contrôlée préalablement par le Comité de Contrôle du match ou du tournoi). Si, cependant, il y a un règlement spécial de participation limitée et qu'il n'y a aucun Comité de Contrôle, le 1er arbitre, en accord avec ce règlement spécial, doit vérifier l'identité des joueurs. Les joueurs exclus par ce règlement spécial ne peuvent pas jouer. S'il devrait exister une différence d'opinion, le 1er arbitre doit écrire sa décision sur la feuille de match ou dans le rapport écrit accompagnant la feuille de match (durant les compétitions internationales officielles, il/elle peut demander l'opinion ou la décision du Comité d'Appel).
4. Le coach et le capitaine de l'équipe (qui doivent chacun vérifier la liste de joueurs inscrit sur la feuille et signer pour accord) sont responsables de l'identité des joueurs inscrits sur la feuille de match.

5. Le 1er arbitre doit vérifier les uniformes. Si les uniformes ne sont pas conformes à la règle 4.3, ils doivent être changés. Tous les uniformes doivent être les mêmes. Les vareuses doivent être dans le pantalon, et si ce n'est pas le cas, il est indispensable de demander poliment au joueur de remettre sa vareuse dans le pantalon, spécialement en début de match et en début de set. Le signe du capitaine (bande de 8x2cm) doit être fixée sous le numéro, sur la poitrine du joueur et être ainsi visible durant tout le match. Les arbitres doivent vérifier ceci avant le début de la rencontre.
6. Si la couleur des uniformes des deux équipes est la même, l'équipe inscrite la première au programme officiel (en respectant le tableau de Berger) et donc inscrite la première sur la feuille de match (avant le toss), devrait changer d'uniformes.
7. L'équipement des officiels d'une équipe comprend survêtement et T-shirts ou veste, chemisier avec col, cravate et pantalon formel.
Les membres d'une équipe (comme approuvé lors d'une enquête préliminaire) doivent respecter un des codes vestimentaires suivants :
 - 7.1 Tous doivent être vêtus du survêtement ou du T-shirt de l'équipe (du même style et de même couleur)
OU
 - 7.2 Tous doivent être vêtus d'une veste, d'un chemisier avec col, cravate (pour homme) et pantalon formel de la même couleur, sauf l'entraîneur qui peut être vêtu du survêtement et du T-shirt.

Ceci signifie que si le coach prend la décision d'enlever sa veste ou son survêtement, tous les autres officiels présents sur le banc doivent faire de même afin d'avoir une certaine consistance d'habillement sur le banc.

Seuls les membres d'une équipe qui sont repris sur la feuille de match et vêtus d'un survêtement seront autorisés à se trouver sur le terrain et dans la zone libre durant l'échauffement.

REGLE 5 – RESPONSABLES DES EQUIPES

1. Le 1er arbitre doit identifier le capitaine au jeu et le coach, car seulement ceux-ci sont autorisés à intervenir durant le match. Les arbitres doivent savoir à tout moment qui est le capitaine au jeu.
2. Durant la rencontre, le deuxième arbitre doit vérifier que les joueurs réservistes soient assis sur le banc ou se trouvent dans la zone d'échauffement. Les joueurs se trouvant dans la zone d'échauffement ne peuvent jouer avec une balle pendant un set. 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 1er arbitre.
3. Si le capitaine au jeu demandait une explication d'une décision prise par l'arbitre, le 1er arbitre doit lui donner l'explication non seulement en répétant le geste indiqué auparavant, mais avec une explication brève dans la langue officielle de la FIVB (anglais) en utilisant la terminologie du règlement. Le capitaine au jeu a le droit de demander une explication de l'application ou de l'interprétation du règlement par l'arbitre au nom de ses coéquipiers (par conséquent, le meneur de jeu officiel de l'équipe qui est assis sur le banc ou qui se trouve dans la zone d'échauffement n'a pas ce droit).
4. Le coach n'a pas le droit de demander quoique ce soit à un membre du corps arbitral, sauf bien entendu les interruptions de jeu régulières (temps morts et remplacements).

Mais si le nombre d'interruptions ou le score indiqué sur le marquoir ne lui semble pas correct, le coach a le droit de demander une explication au marqueur lorsque le ballon est mort.

REGLE 6 – POUR FAIRE LE POINT, POUR GAGNER UN SET OU LE MATCH

Si une équipe est déclarée en faute ou incomplète, le marqueur doit compléter la feuille de match comme inscrit dans le règlement (6.4)

REGLE 7 – STRUCTURE DE JEU

1. La composition de l'équipe doit être vérifiée par le 2nd arbitre et par le marqueur, avant d'inscrire la composition de l'équipe sur la feuille de match. Il/ Elle doit vérifier que le numéro des joueurs inscrits sur la fiche de rotation correspond au numéro de joueurs inscrits sur la feuille de match. Si ce n'est pas le cas, une nouvelle fiche de rotation doit être remplie et une fiche de rotation vierge doit être demandée au 2nd arbitre.
2. A la fin de chaque set, le 2nd arbitre doit demander immédiatement la rotation du prochain set au coach, avant qu'il ne change de côté, et ce afin de ne pas retarder l'intervalle des trois minutes entre deux sets.
Si un coach retarde systématiquement le jeu en ne donnant pas sa fiche de rotation dans les délais, le 1er arbitre doit sanctionner l'équipe et donner un retard de jeu.
3. Si une faute de position a été commise, l'arbitre doit faire le geste de faute de position mais aussi indiquer les joueurs fautifs. Si le capitaine au jeu demande plus de renseignements sur la faute, le 2nd arbitre devrait prendre la fiche de position de sa poche et montrer la faute sur le papier au capitaine au jeu.

REGLE 8 – ETAT DE JEU

1. Il est primordial de comprendre la signification de « complètement » dans la phrase suivante : la partie de la balle qui touche le sol est complètement en dehors des limites de jeu.
2. 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. Donc, si une balle touche la partie du filet à l'extérieur des antennes, la balle a touché un objet étranger et doit donc être sifflée et indiquée comme « ball out ».

REGLE 9 – JOUER LA BALLE

1. Perturbation du jeu et de la touche de balle par un juge de ligne, par le 2nd arbitre ou par le coach dans la zone libre :
 - Si la balle touche un officiel ou le coach, la balle est signalée comme « balle out » (Règle 8.4.2)
 - Si un joueur a besoin de l'aide d'un officiel ou du coach pour toucher la balle, il s'agit d'une erreur du joueur (frappe assistée, règle 9.1.3) et le point ne sera pas rejoué.
2. Nous désirons souligner que seules les fautes vues peuvent être sifflées. Le 1er 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.
La Commission d'Arbitrage de la FIVB insiste sur le fait que les arbitres devraient permettre tout

contact de la balle avec les doigts ou avec toute autre partie du corps, considérée comme légale, en accord avec le règlement.

3. Afin de mieux comprendre le texte de la règle 9.2.2 (Le ballon ne peut être attrapé ou lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction) :

Une balle lancée implique deux actions de jeu, il faut premièrement attraper la balle et ensuite la lancer et ceci en jouant la balle, c'est à dire que l'endroit de rebond et l'endroit de contact de la balle au corps n'est pas le même.

4. L'arbitre doit prêter attention à la fermeté de la touche de balle, particulièrement dans notre volley-ball d'aujourd'hui lorsqu'une attaque est feinte et changeant ainsi la direction du placement de la balle. Il faut prêter particulièrement attention au fait que durant une attaque feintée, la balle ne soit pas attrapée ni lancée. «Placer» la balle signifie attaquer la balle (complètement au-dessus de la bande blanche du filet) en douceur, en se servant d'une seule main ou de ses doigts.
Le 1er arbitre doit regarder attentivement les «placés». Si la balle ne rebondit pas immédiatement après avoir été placée et est accompagnée de la main ou est lancée, il s'agit d'une faute et doit être pénalisée.
5. Votre attention doit être attirée sur le fait que l'action de bloquer n'est pas correcte si la balle interceptée ne vient pas de l'adversaire, si la balle est poussée, jetée, lancée, levée, portée ou accompagnée. Dans de tels cas, l'arbitre doit sanctionner le bloc (dans un bloc la balle doit rebondir et le geste ne doit pas être exagéré).
6. Malheureusement de nombreux arbitres ne comprennent pas et par conséquent n'appliquent pas correctement la règle 9.2.3.2. Ils ne comprennent pas dans quels cas spécifiques, nous pouvons parler de première touche de l'équipe. Dans quatre cas différents, l'équipe a une première touche (laquelle compte comme la première de trois touches de balle) :
 - 6.1 La touche de réception de service
 - 6.2 La touche de réception d'attaque (pas seulement smash, mais tout type d'attaque, voir règle 13.1.1)
 - 6.3 La touche de balle provenant du bloc adverse
 - 6.4 La touche de balle provenant du bloc de sa propre équipe
7. En accord avec l'esprit des compétitions internationales et dans le but d'encourager de plus longs échanges de balles et les actions spectaculaires, seules les fautes les plus flagrantes seront sifflées. Voilà pourquoi, le 1er arbitre ne sera pas aussi sévère avec son jugement si la position du joueur qui touche la balle n'est pas très bonne. Par exemple :
 - 7.1 Le passeur en pleine course pour pouvoir jouer la balle ou forcer de faire une action rapide pour arriver et jouer la balle.
 - 7.2 Les joueurs doivent courir ou réagir très rapidement afin de toucher la balle après que celle-ci rebondisse hors du bloc ou ait touché un coéquipier.
 - 7.3 En règle générale, la première touche de balle peut être acceptée sauf si le joueur attrape ou lance la balle.

REGLE 10 – BALLE AU FILET**REGLE 11 – JOUEUR DANS LE FILET**

1. La règle (10.1.2) autorise un joueur à rejouer la balle depuis la zone libre de l'équipe adverse. Le 2nd arbitre et les juges de lignes doivent bien comprendre cette règle ! Pendant la rencontre, ils doivent reconnaître cette situation et faire le mouvement approprié afin de laisser de la place au joueur qui remettra la balle dans son camp !
Si la balle passe le plan vertical du filet, dans l'espace de jeu et se dirige vers la zone libre de l'équipe adverse et est ensuite touchée par un joueur essayant de remettre la balle, l'arbitre doit siffler la faute au moment du contact de la balle et montrer le signal « out ».
2. Nous attirons votre attention sur la règle concernant le contact d'un joueur avec le filet : Le contact avec le filet et avec l'antenne n'est pas considéré comme faute du moment qu'il n'interfère pas avec l'action de jeu (règle 11.3.1). Le fait qu'un joueur touche la bande blanche du filet ou les 80 cm supérieurs de l'antenne pendant que la balle est en jeu est une interférence avec le jeu.
L'action de jouer la balle est une action de joueurs près de la balle et qui tentent de la jouer. Il faut prêter une attention particulière au cas suivant :
Si un joueur se maintient à sa position, sur sa partie du terrain et la balle de l'adversaire est jouée dans le filet et le joueur en question est touché par la balle et le filet, aucune faute de filet ne peut être sifflée.
3. Une fois de plus, nous désirons attirer l'attention des arbitres 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 blanche à l'extérieur des antennes, les câbles, les poteaux, etc.), cette action ne peut jamais être sanctionnée comme faute de filet, sauf si cette touche du filet affecte la structure du filet.
4. 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, si ce n'est pas le cas, il faut siffler une faute de pénétration.
5. En raison de la grande qualité des équipes participantes, le jeu à proximité du filet, a une importance fondamentale, voilà pourquoi les arbitres doivent être particulièrement attentifs, spécialement lorsqu'une balle touche les mains d'un bloc et sort ensuite hors des limites de jeu.
6. Dans le but de faciliter la collaboration entre les deux arbitres, la répartition des tâches devrait être comme la suivante : le 1er arbitre devrait se concentrer sur l'entièreté du filet (de la bande blanche supérieure à la bande blanche inférieure, sur toute la longueur du filet) du côté de l'équipe attaquante, et le 2nd arbitre devrait se concentrer sur l'entièreté du filet du côté de l'équipe défensive et bloqueuse.

REGLE 12 – LE SERVICE

1. Afin d'autoriser la mise en jeu, il n'est pas nécessaire de vérifier que le serveur soit prêt à effectuer la mise en jeu – il faut simplement s'assurer que le serveur est en possession de la balle.

2. Avant que le 1er arbitre ne siffle la mise en jeu, il/elle devrait vérifier si une remise de la balle n'a pas été demandée par la télévision et par conséquent retarder le coup de sifflet.
3. Le 1er arbitre et le juge de ligne correspondant doivent prêter attention à la position du serveur au moment de frapper la balle ou au moment de sauter pour faire un service smashé. Le juge de ligne doit immédiatement signaler si une faute a été commise et c'est le 1er arbitre qui doit siffler une faute au service. 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 de balle ou au moment du saut pour un service smashé.
4. Lorsque la balle est mise en jeu, le 1^{er} arbitre doit observer l'équipe qui sert tandis que le 2nd arbitre observe l'équipe en réception.
5. Si le joueur au service ne se présente pas dans les délais derrière la ligne de service ou si celui-ci n'accepte pas la balle des ramasseurs de balle, créant ainsi un retard intentionné, l'équipe peut recevoir une sanction pour retard de jeu.
Remarque : Beaucoup d'arbitres et de joueurs interprètent mal ce texte en pensant que 8 secondes ne seront que comptées à partir du moment où le joueur au service n'est prêt à effectuer la mise en jeu. Ceci n'est pas le cas. Le texte de la règle le mentionne clairement : ... 8 secondes après que le 1er arbitre n'ait siffle la mise en jeu.
6. Le signe de la main numéro 19 est le signe correct que l'arbitre doit utiliser si la balle servie touche le filet et ne reste pas en jeu.

REGLE 13 – FRAPPE D'ATTAQUE

1. Afin de mieux comprendre la règle 13.2.4 concernant l'attaque contre le service de l'adversaire, il faut prêter attention à la position de la balle et non à celle du joueur. C'est seulement une faute une fois que l'attaque a été effectuée et le 1er arbitre peut donc siffler cette faute.
2. En contrôlant les attaques par les joueurs arrière ou les attaques du libero, il est important de comprendre que la faute ne peut qu'être sifflée qu'une fois que l'attaque est terminée (soit que la balle est passée complètement le plan vertical du filet ou que la balle a été touchée par un des adversaires).

REGLE 14 – LE BLOC

1. Le bloqueur a le droit de bloquer toute balle dans le camp adverse, avec ses mains derrière le filet à condition que :
 - La balle se dirige après la première ou la seconde touche de l'adversaire vers le camp du bloc et
 - Aucun joueur de l'équipe adverse n'est assez proche de l'espace de jeu et du bloc que pour continuer l'action.

Toutefois, si un joueur de l'équipe adverse est proche de la balle ou sur le point de la jouer, la touche du bloc au-delà du filet est une faute si la balle est touchée avant ou pendant l'action du joueur adverse, empêchant ainsi l'action de l'adversaire.

Après la troisième touche de balle de l'adversaire, toute balle peut être bloquée dans le camp adverse.

2. Une passe ou une touche légale (qui n'est pas une attaque) qui ne passe pas le filet en direction du camp adverse ne peut pas être bloquée régulièrement. Elle peut seulement être bloquée après la troisième touche de balle.
3. Si un des bloqueurs passe ses mains au-delà du filet et touche la balle 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. Le texte de la règle 14.6.3 : Bloquer le service de l'adversaire, signifie que l'action du bloc est effectuée sur la balle de service.
5. Puisque la balle peut toucher n'importe quelle partie du corps, si durant du bloc la balle touche le pied, dans une même action ce n'est pas une faute, c'est encore toujours un bloc.

REGLE 15 – INTERRUPTIONS REGULIERES DE JEU

1. Temps morts (TO) & Temps morts techniques (TTO)

- 1.1 Lorsque le coach demande un TO, il/elle doit utiliser le signe de main officiel. Si il/elle se lève seulement, ou demande le TO oralement ou pousse le buzzer sans faire le geste officiel, les arbitres peuvent ne pas autoriser le TO. Si la demande de TO est rejetée, le 1er arbitre doit décider si cette action est intentionnée pour retarder la rencontre et sanctionner cet acte selon le règlement.
- 1.2 Le marqueur assistant doit utiliser le buzzer (ou un autre ustensile) pour signaler tout TTO après que la première équipe atteigne le score de 8 et 16 points dans le set. L'annonce des TTO ne tombe pas sous la responsabilité du deuxième arbitre. Le même marqueur assistant doit utiliser le buzzer pour annoncer la fin du TTO. Le commentateur doit dire «1er Temps Mort Technique» au début du 1er TTO du set, et doit dire «Fin du 1er Temps Mort Technique» lorsque celui-ci se termine. Un processus similaire doit être appliqué lors du 2nd TTO. Le 2nd arbitre doit s'assurer qu'aucun joueur ne monte sur le terrain avant que le marqueur assistant n'ait signalisé avec le buzzer la fin du TTO. Naturellement, s'il devait y avoir des problèmes avec les tâches du marqueur assistant, le 2nd arbitre doit adapter ses tâches à la situation.

2. Procédures de remplacement

- 2.1 Le 2nd arbitre se maintient entre le poteau du filet et la table du marqueur et – sauf si le remplacement est indiqué illégal par le marqueur – fait le signal (croisement de bras) pour que le joueur remplaçant monte sur le terrain et le joueur remplacé le quitte. Dans le cas de multiples remplacements, le 2nd arbitre attendra le signe de la main du marqueur confirmant que le précédent remplacement ait été noté avant de procéder avec le prochain remplacement.
- 2.2 Des remplacements multiples peuvent seulement être effectués successivement : premièrement une paire de joueur : un joueur quitte le terrain et le remplaçant monte sur le terrain, ensuite le 2nd remplacement, etc. et ce pour que le marqueur puisse prendre note de tous les remplacements. Toutefois, si au moment de la demande de remplacement multiple, un des joueurs remplaçants ne se trouvent pas proche de la zone de remplacement, le remplacement peut être refusé sans pénalité. Voilà pourquoi, tout joueur ne participant pas à un remplacement doit se maintenir à l'écart de cette zone de remplacement.
- 2.3 Il est très important de s'assurer que les joueurs changent rapidement mais calmement. La nouvelle méthode de substitution est destinée à maintenir le flux du match et d'éviter ainsi des

retards dans les procédures de remplacement.

Selon la nouvelle méthode, le cas de sanctions pour un joueur qui ne sera pas prêt à monter au jeu devrait être le plus possible minimisé.

Il est de la responsabilité du 2nd 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 2nd arbitre sans aucune sanction.

3. Lorsqu'un joueur est blessé, le 1er arbitre devrait demander qu'un remplacement soit fait. Dans le cas d'une blessure grave, les arbitres devraient interrompre la rencontre et autoriser l'équipe médicale de monter sur le terrain. Un remplacement exceptionnel pour cause de blessure peut être effectué librement par chaque équipe, ne prenant pas en considération les limites de remplacement, 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). Cependant 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.
Les arbitres doivent distinguer clairement un remplacement illégal (lorsqu'une équipe a fait un changement illégal, la rencontre a repris son cours et le marqueur et/ou 2nd arbitre ne l'ont pas remarqué, règle 15.9) et une demande de remplacement illégal, qui au moment de la demande a été remarqué par le marqueur et/ou le 2nd arbitre (règle 16.1.3). Une demande de remplacement illégal sera refusée et sanctionnée par l'arbitre comme retard de jeu.
4. 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. Le coach devrait demander le remplacement en faisant le signe officiel de remplacement avec ses mains.
5. 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 1er arbitre doit vérifier que le 2nd arbitre applique correctement le règlement concernant les demandes non-fondées.

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

6. Il faut faire une distinction entre le «remplacement du libéro» (règle 19.3.2) et un changement normal, qui doit être autorisé par le 2nd arbitre et le marqueur et doit être inscrit sur la feuille de match (règles 15.5 – 15.10). Le marqueur assistant doit noter les remplacements du libéro sur une feuille séparée, spécialement préparée à cet effet (R-6), pour que le numéro du joueur remplacé par le libéro soit connu à tout instant.

REGLE 16 – RETARD DE JEU

1. L'arbitre doit être parfaitement familiarisé avec les principes, avec tous les types de retard et toutes les sanctions pour retard de jeu. Plus encore, il/elle doit connaître la différence exacte entre une demande non-fondée et un retard.
2. Les arbitres doivent empêcher tout retard intentionnel ou non des équipes.

Exemple de retard :

Un joueur provoque un retard de jeu en demandant la permission à l'arbitre d'attacher ses lacets. Ceci doit être sanctionné dès la première fois par une sanction de retard.

Causes principales pour un retard (entre autre) :

- Remplacements
- Temps Morts
- Essuyez la surface de jeu

Tout joueur demandant une interruption à l'arbitre pour refaire ses lacets montre son intention de retarder la rencontre et est dû à une sanction pour retard.

3. Une sanction pour retard de jeu est attribuée à l'équipe et non à la mauvaise conduite d'un seul joueur. Ceci est également le cas lorsque un seul joueur a causé le retard.
4. Votre attention doit être attirée sur le fait qu'un avertissement de retard est seulement indiqué par un signe de la main (numéro 25), sans aucune carte, mais celle-ci doit être inscrite sur la feuille de match dans le cadre de sanctions sous la colonne W (au contraire de l'avertissement pour mauvaise conduite mineure, qui n'a aucun signe de la main et qui n'est pas inscrit sur la feuille de match). Tandis qu'une pénalité de retard est sanctionnée avec une carte jaune et est inscrite sur la feuille de match dans le cadre des sanctions sous la colonne P.
5. Nettoyage de la surface de jeu (mopping)
Le but de la procédure actuelle est d'assurer la sécurité des joueurs, l'écoulement normal du jeu et d'éviter que les joueurs n'essuient eux-mêmes le plancher.

5.1 Essuyeurs (Moppers) et leur équipement

5.1.1 Essuyeurs

Quatre (4) essuyeurs par côté du terrain, c'est-à-dire 8 essuyeurs au total. Les essuyeurs doivent avoir reçu un certain entraînement, cela aide si les essuyeurs sont eux-mêmes joueurs de volley-ball

5.1.2 Equipement des essuyeurs

- 6 serpillères d'une longueur de 1 mètre avec manche
- 3 serpillères doivent être situées à côté de chaque zone d'échauffement
- 8 torchons absorbants (taille minimum : 40cmx40cm, taille maximum : 40cmx80cm) 4 (2-2) doivent être disponibles près de la table du marqueur et 4 (2-2) pour les essuyeurs assis sur des chaises.

5.1.3 Emplacement des essuyeurs (diagramme A)

- 5.1.3.1 Un essuyeur (quick mopper) par terrain de jeu (donc 2 au total), agenouillés derrière le 2nd arbitre et prêts à courir pour essuyer les endroits mouillés.

5.1.3.2 Trois essuyeurs à côté de chaque zone d'échauffement (donc 6 au total), assis sur des chaises (1 quick mopper et deux autres)

5.1.3.3 Les essuyeurs doivent faire attention de ne pas se placer devant les panneaux publicitaires placés autour du terrain, peu importe leur emplacement, surtout derrière la chaise du 1er arbitre.

5.2 Comment essuyer le terrain de jeu

Afin d'assurer la continuité de la rencontre et mettre fin aux tactiques de retard, la FIVB a pris les décisions suivantes :

5.2.1 Durant les Temps Morts (TO), les Temps Morts Techniques (TTO) et intervalles entre les sets : Trois essuyeurs forment une unité et se chargent d'un côté. Les trois essuyeurs qui se trouvent dans la zone d'échauffement, doivent se rendre le long de la ligne du terrain, à côté du 2nd arbitre.

Trois essuyeurs de chaque côté commencent à essuyer le plancher du terrain de jeu en formant un serpent, comme mentionné sur le diagramme A ci-joint.

5.2.2 Lorsque le ballon est mort, entre deux échanges, durant la rencontre si nécessaire :

5.2.2.1 Chaque fois qu'un quick mopper aperçoit une place mouillée sur le terrain de jeu, il/elle doit lever sa main, signaler l'endroit en question et attendre la fin de l'échange. Immédiatement après que l'arbitre ait sifflé le point, seul l'essuyeur (maximum 2 par terrain) qui avait levé sa main auparavant est autorisé à courir sur le terrain avec sa serviette pour essuyer l'endroit en question. De chaque côté du terrain, le quick-mopper se trouve derrière le 2nd arbitre et est responsable de la partie frontale du terrain.

Les deux quick mopper assis dans la zone d'échauffement observeront constamment l'arrière du terrain, afin de pouvoir courir et essuyer les places humides dès que l'arbitre ait sifflé le point.

Si le sol est mouillé à plusieurs emplacements pour un quick mopper, la priorité doit être donnée à la partie frontale du terrain. L'arrière du terrain et les parties hors des limites de jeu ne sont que la seconde priorité.

5.2.2.2 Immédiatement après avoir essuyé le plancher, le mopper doit retourner le plus rapidement possible à sa position en prenant le chemin le plus court pour quitter le terrain de jeu.

5.2.2.3 Le temps pour essuyer un endroit mouillé ne devrait pas durer plus de 6 à 8 secondes, entre le moment où l'arbitre a sifflé la fin du rallye et le moment où l'arbitre siffle la mise en jeu. Aucun retard de jeu ne devrait être occasionné par les moppers.

5.2.2.4 Les arbitres sont impliqués dans les opérations d'essuyage. Le 1er arbitre a le pouvoir de régler le fonctionnement de l'essuyage, et ce seulement dans le cas où le jeu est perturbé par les moppers ou si ceux-ci ne font pas correctement leur travail.

5.2.2.5 Les joueurs et les coaches n'ont pas le droit de demander à un moppers d'essuyer un endroit mouillé, ni de les influencer.

5.3 Responsabilités des joueurs

Si un joueur, à son propre risque, essuie le plancher avec sa propre petite serviette, le 1er arbitre n'attendra pas qu'il est terminé d'essuyer et que le joueur en question se trouve à sa position. Si le joueur se trouve en position incorrect au moment de la mise en jeu, une faute de position sera sifflée.

5.4 Responsabilités du jury

Si les circonstances l'exigent et une partie glissante peut être vue dans la zone d'attaque, le Président du Jury de la Rencontre (et seulement lui ou elle) a le droit de demander au 2nd arbitre d'appeler les essuyeurs une fois que le point est mort. Dans ce cas, ils monteront sur le terrain de jeu avec de grands torchons et essuieront la zone indiquée par le 2nd arbitre dans la zone d'attaque. Une fois que cela a été fait, ils retourneront à leurs places.

REGLE 17 – INTERRUPTIONS EXCEPTIONNELLES DE LA RENCONTRE

Si un joueur blessé ne peut être remplacé légalement 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 COTE

1. Durant les intervalles (entre les sets) les joueurs peuvent utiliser des balles, autres que les ballons de match, afin de s'échauffer dans leur zone neutre.
2. Dans le set décisif, une fois que l'équipe gagnante 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 le 2nd arbitre et le marqueur).
3. Durant les intervalles (entre les sets) les 3 ballons de match restent en possession des ramasseurs de balle 2 et 5. Les ramasseurs de balle n'ont pas le droit de donner ces ballons aux joueurs pour s'échauffer. Avant le set décisif, le 2nd arbitre donne la balle au 1er joueur au service du set. Durant les temps morts (TO), les remplacements et durant le changement de côté au huitième point dans le set décisif, le 2nd arbitre ne reprend pas la balle. Le ballon reste en possession des ramasseurs de balle.

REGLE 19 – LE LIBERO

1. Dans le cas où une équipe joue avec deux libéros, le 1er libéro devrait être inscrit sur la première des deux lignes spéciales consacrées aux libéros, et ce au plus tard avant que le coach ne signe la feuille de match.

2. Si le coach désire remplacer le libéro actif par le second libéro, la procédure est la même que la procédure de remplacement.
3. En cas de blessure du libéro actif, et si il n'y a pas de second libéro sur la feuille de match, ou le second libéro est aussi blessé, le coach peut désigner un nouveau libéro parmi ses joueurs qui ne se trouvent pas sur le terrain au moment de la re-désignation (règle 19.3.3)
La procédure est similaire à la procédure de changement, si la re-désignation est effectuée immédiatement après la blessure, ou similaire aux procédures de remplacement si la re-désignation a lieu plus tard.
4. Faites attention à 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 1er libéro). Soyez conscient que la re-désignation d'un nouveau libéro est une option que le coach peut utiliser ou non.
5. L'autorisation de remonter au jeu dans une prochaine rencontre pour un libéro blessé sera considérée par le Comité de Contrôle de chaque spécifique compétition.

RULE 20 – EXIGENCES DE CONDUITE**RULE 21 – MAUVAISE CONDUITE ET SES SANCTIONS**

1. Il est absolument nécessaire d'étudier sérieusement ces règles dans le but de comprendre l'esprit, le texte et l'échelle des sanctions de mauvaise conduite.
2. Il est important de se rappeler que, en accord avec la règle 20.2.1, le comportement des participants devrait être respectueux et courtois, aussi envers les membres du Comité de Contrôle et les spectateurs. Les arbitres ne devraient pas ignorer cela.
3. La règle 21.1, traite des mauvaises conduites mineures qui ne sont pas sanctionnées. Seul un avertissement est donné à l'équipe par la voie du capitaine ou à un autre co-équipier. Cet avertissement est verbal ou avec un signe de la main (aucune carte, aucune inscription sur la feuille de match)
4. La règle 21.2 traite des mauvaises conduites qui entraînent une sanction. En accord avec cette règle, un comportement agressif ou offensif doit être sérieusement sanctionné. Les sanctions sont inscrites sur la feuille de match selon leur échelle. Le principe est qu'une répétition de ce comportement durant la même rencontre mène à des sanctions plus sévères pour chaque infraction successive.
5. La mise en pratique des sanctions pour mauvaises conduites est décidée par le 1er arbitre :
 - 5.1 Membres de l'équipe sur le terrain :

Le 1^{er} arbitre doit siffler la mauvaise conduite le plus rapidement possible, la plupart du temps une fois que le point est mort. Il/Elle invitera ensuite le joueur sanctionné à s'approcher de la chaise d'arbitrage. Si le joueur en question se trouve près de la chaise d'arbitre, le 1er arbitre montrera directement la/les carte(s) appropriée(s) ajoutant « je vous donne une pénalité ou je vous expulse ou disqualifie.

Le 2nd arbitre reconnaît l'action et instruit immédiatement le marqueur afin que la sanction

correcte soit inscrite sur la feuille de match.

Si le marqueur, en se basant sur l'information écrite sur la feuille de match, affirme que la décision du 1er arbitre n'est pas permise par le Règlement Officiel de Volley-ball, par exemple est contre le système de sanctions graduelles, il/elle doit en informer immédiatement le 2nd arbitre. Le 2nd arbitre, à son tour, après avoir vérifié les conseils du marqueur doit en informer le 1er arbitre. Le 1er arbitre doit alors corriger sa précédente décision. Si le 1er arbitre n'accepte pas les remarques du marqueur et du 2nd arbitre, le marqueur doit inscrire la décision du 1er arbitre sur la feuille de match sous la mention «remarques ».

5.2 Membres de l'équipe qui ne se trouvent pas sur le terrain :

Le 1er arbitre doit siffler et inviter le capitaine au jeu à se diriger vers la chaise d'arbitrage et lui dire tout en montrant la/les carte(s) appropriée(s) :

Je donne au joueur numéro X ou au coach ou à son adjoint une pénalité ou je l'expulse ou je le disqualifie

Le capitaine au jeu doit informer le membre de l'équipe concerné qui doit se lever et reconnaître la sanction en levant la main.

Pendant que la main du joueur sanctionné est levée, le 1er arbitre montre clairement la/les carte(s) pour que la sanction soit comprise par les équipes, le 2nd arbitre, le marqueur et le public.

5.3 Mise en pratique pour les sanctions entre les sets :

En cas de pénalité, le 1er arbitre doit montrer la carte au début du prochain set. Si la sanction est donnée durant un TTO, le marqueur doit changer le résultat sur le marquoir des la fin du TTO.

En cas d'expulsion ou de disqualification, le 1er arbitre doit appeler immédiatement le capitaine au jeu afin d'informer le coach concerné sur le type de sanction (afin d'éviter une double sanction pour l'équipe) qui sera appliquée au début du prochain set lorsque les cartes seront montrées.

6. 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 de joueurs ou de co-équipiers. Les arbitres doivent se rappeler que leur fonction consiste à évaluer les actions de jeu et non pas à chercher les petites fautes individuelles.

Il est nécessaire que les arbitres, les joueurs et les coaches étudient la différence entre les sanctions de mauvaise conduite et les sanctions de retard, ainsi que leurs signes.

REGLE 22 – PROCEDURES ET CORPS D'ARBITRAGE

1. Il est très important que les arbitres ne signalent que la fin d'un rallye une fois que 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
2. Afin d'informer les équipes sur la nature exacte de la faute sifflée (pour le public, les spectateurs TV, etc.) les arbitres doivent utiliser les gestes officiels (voir règles 23.2 et 28.1). Seuls ces gestes de la main et aucun autre (nationaux ou gestes privés de la main, ou autre manière d'exécution) ne peuvent être utilisés.

3. Vu la rapidité des échanges, des problèmes peuvent survenir à cause d'erreur d'arbitrage. Afin d'éviter cela, le corps d'arbitrage doit collaborer très étroitement ; les arbitres doivent se regarder après chaque phase de jeu pour confirmer leur décision.

REGLE 23 – LE PREMIER ARBITRE

1. Le 1er arbitre doit toujours coopérer avec ses officiels (2nd arbitre, marqueur et juges de ligne). Il/Elle doit leur permettre de travailler au sein de leur compétence et de leur autorité. Il/Elle doit exercer ses fonctions tout en restant debout.
Par exemple : Après avoir sifflé la fin d'un rallye, il doit regarder immédiatement vers les autres officiels (et seulement à ce moment prendre sa décision finale et l'indiquer avec le geste officiel) :
 - En décidant si une balle est bonne ou non, il/elle devrait toujours regarder son juge de ligne responsable se trouvant proche de la ligne où la balle a touché le sol (bien que le 1er arbitre ne soit pas un juge de ligne, il a le droit, si nécessaire, de superviser et même de renverser la décision de ses collègues).
 - Durant la rencontre, le 1er arbitre doit souvent regarder vers son 2nd arbitre (si possible après chaque rallye et aussi avant chaque coup de sifflet de mise en jeu), qui lui fait face afin de voir si il a signalisé une faute ou pas (par exemple : 4 touches, double touche, filet, etc.).
2. La question de savoir si la balle «out» a été touchée auparavant par l'équipe réceptionneuse (par exemple : par le bloc de l'équipe défensive, etc.), est vérifiée par le 1er arbitre et le juge de ligne. C'est cependant le 1er arbitre qui prend la décision finale en faisant son geste de la main après avoir consulté ses collègues du corps arbitral (l'arbitre ne devrait jamais demander à un joueur si la balle a été touchée ou non).
3. Il/Elle devrait toujours s'assurer que le 2nd arbitre et le marqueur aient suffisamment de temps pour effectuer leurs tâches administratives, par exemple si le marqueur a eu le temps de vérifier la légalité d'une demande de remplacement et de son inscription. Si le 1er arbitre se trompe et n'octroie pas assez de temps à ses collègues pour faire leur travail, le marqueur et le 2nd arbitre ne seront jamais capable de suivre les prochaines phases de match, avec comme conséquence un grand nombre d'erreurs commises par le corps arbitral. Si le 1er arbitre ne laisse pas le temps nécessaire pour le contrôle et l'administration des interruptions du jeu, le 2nd arbitre doit interrompre le match en sifflant.
4. Le 1er 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 (2nd 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 le rallye ;
 - Si il/elle considère que la décision du 2nd arbitre n'était pas correcte, par exemple, il/elle peut renverser sa décision. Si le 2nd arbitre a sifflé une faute de position d'un joueur de l'équipe en réception et que le 1er arbitre, après réclamations du capitaine au jeu, estime que la position du joueur était correcte, le 1er arbitre n'est pas obligé de respecter la décision du 2nd arbitre et peut remettre la balle.

5. Si le 1er arbitre estime que un des ses officiels ne connaît pas sa tâche et/ou n'agit pas objectivement, il/elle a le droit de le/les remplacer.
6. Seul le 1er arbitre peut appliquer une sanction de retard ou de mauvaise conduite – le 2nd arbitre, le marqueur et les juges de ligne n'ont pas ce droit. Si un officiel, autre que le 1er arbitre, remarque une irrégularité, il doit le signaler et informer le 1er arbitre. C'est le 1er arbitre et seulement lui qui a le droit d'appliquer des sanctions.

REGLE 24 – DEUXIEME ARBITRE

1. Le deuxième arbitre doit avoir la même compétence que le 1er arbitre : si le 1er arbitre devrait être absent ou s'il devenait incapable de continuer la rencontre, il/elle doit remplacer le 1er arbitre et diriger la rencontre.
2. Les tâches et les droits du 2nd arbitre sont clairement stipulés dans ce règlement. Et il devrait bien étudier les «responsabilités» du deuxième arbitre, c'est-à-dire les cas dans lesquels le 2nd arbitre doit décider, siffler et signaler les fautes (voir règle 24.3.2).
3. Durant les échanges de balle près du filet, le 2nd arbitre doit contrôler les touches illégales du filet du côté du bloc, les pénétrations illégales au-delà de la ligne centrale et les actions de jeu illégales du côté du bloc (équipe défendant).
Il faut prêter attention au changement du règlement en ce qui concerne le toucher du filet par un joueur. La nouvelle règle dit que toucher le filet n'est plus une faute. Seule si une touche du filet interfère le courant du jeu, il faut siffler la faute.
4. Le 2nd 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 rotation. Dans cette tâche, le 2nd arbitre est assisté par le marqueur, qui lui communiquera quel joueur doit se trouver sur la position 1, cad au service. Sur base de cette information et en tournant la fiche de rotation dans le sens des aiguilles d'une montre, le 2nd arbitre peut affirmer à n'importe quel instant la position de chaque joueur. En vérifiant les positions, il/elle doit se placer à côté du joueur en position 2 sur le côté gauche et à côté du joueur en position 4 du côté droit. Ensemble avec l'information donnée par le marqueur et en regardant face au filet, il/elle devrait localiser les autres joueurs selon l'ordre indiqué sur la feuille de rotation, en commençant avec le joueur en position 1.
5. Le deuxième arbitre doit prêter attention au fait que la zone libre soit toujours libre de tout obstacle qui peut causer une blessure à un joueur (bouteilles, boîte de premiers secours, plaquettes de remplacement, etc.).
6. Durant les TO et TTO, le deuxième arbitre ne devrait pas rester en position statique. Le deuxième arbitre peut à son tour ajuster le modèle de mouvement :
 - Vers les moppers, pour s'assurer qu'ils rejoignent leur position dans les temps.
 - Vers les équipes, pour s'assurer qu'ils se trouvent le plus près possible des bancs.
 - Vers le marqueur, pour contrôler son travail.

- Vers le marqueur assistant, pour obtenir des informations sur la position des liberos.
- A nouveau vers les essuyeurs, pour contrôler leur travail.
- Vers le 1er arbitre, pour recevoir ou donner une information, si nécessité il y a.

ARBITRE DE RESERVE

Les actions suivantes sont sous la responsabilité de l'arbitre de réserve :

1. Remplacer le 2nd arbitre en cas d'absence, au cas où il serait incapable de continuer son travail ou encore dans le cas où le 2nd arbitre remplacerait le 1er arbitre.
2. Contrôler les plaquettes de remplacement avant la rencontre et entre les sets.
3. Vérifier le bon fonctionnement du buzzer avant et entre les sets.
4. Assister le 2nd arbitre en maintenant la zone libre et la zone de pénalité libre de tout obstacle.
5. Contrôler les joueurs remplaçants dans la zone d'échauffement et sur le banc.
6. Apporter deux ballons de match au deuxième arbitre, immédiatement après la présentation des joueurs.
7. Donner la balle de match au deuxième arbitre, une fois qu'il a terminé de vérifier la position des joueurs sur le terrain.
8. Assister le deuxième arbitre à guider et à superviser le travail des moppers.

REGLE 25 – LE MARQUEUR

1. Le travail du marqueur est très important, particulièrement lors de rencontres internationales où les membres du corps arbitral et les équipes sont de pays différents. Tous les arbitres internationaux et les juges de ligne doivent pouvoir remplir la feuille de match ; et si nécessaire, 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 rotation figurent également dans la liste des joueurs sur la feuille de match (si ce n'est pas le cas, il/elle doit prévenir le deuxième arbitre).
 - 2.2 Doit montrer le deuxième TO et le 5ème et 6ème au 2nd arbitre pour qu'il puisse prévenir à son tour le 1er arbitre et le coach.
 - 2.3 Doit coopérer très attentivement durant les remplacements :
 - 2.3.1 Le deuxième arbitre, après avoir pris connaissance de la demande de remplacement en la sifflant ou en voyant que le marqueur a pris connaissance du changement et a poussé sur son buzzer, prend sa position entre le poteau du filet et la table du marqueur, où il/elle peut voir à la fois les joueurs et le marqueur. Le joueur montant au 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 deuxième arbitre autorise le changement en effectuant le geste officiel et croise ses bras.

- 2.3.2 Une fois que le 2nd arbitre a vu le signal de main du marqueur comme signe de OK, il/elle retourne à sa position pour recommencer un échange et répète le signal au 1er arbitre, qui sait qu'il peut maintenant siffler la mise en jeu. A ce moment, le marqueur doit se concentrer et vérifier que le joueur qui effectue la mise en jeu et la rotation est correct. Si ce n'est pas le cas, il/elle doit immédiatement interrompre la rencontre en poussant sur le buzzer, mais seulement après que le service ait été effectué. Le deuxième arbitre doit alors aller à la table du marqueur, vérifier si la décision du marqueur est correcte, et informer les équipes et le 1er arbitre de la situation.
- 2.3.3 Le marqueur doit regarder après le joueur remplaçant dans la zone de remplacement et comparer le numéro de vareuse et la plaquette de remplacement qu'il tient dans ses mains avec la liste de joueurs sur la feuille de match. Si il/elle découvre que la demande est illégale, il/elle doit pousser immédiatement sur le buzzer et lever la main tout en disant que : « la demande de remplacement est illégale ». Dans ce cas, le deuxième arbitre doit aller immédiatement à la table du marqueur et vérifier, sur base des données de la feuille de match, l'illégalité de la demande. Si confirmée illégale, la demande de remplacement doit être rejetée par le 2nd arbitre. Le 1er arbitre doit alors sanctionner l'équipe en sifflant un retard de jeu. Le marqueur doit inscrire la sanction dans la section appropriée sur la feuille de match. Le deuxième arbitre doit contrôler le travail du marqueur lorsqu'il prend note de la sanction.
- 2.3.4 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 regarde après le numéro sur la plaquette et le numéro sur la vareuse 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 complète en levant les deux mains.

REGLE 26 – LE MARQUEUR ASSISTANT

1. Le marqueur assistant est assis à côté du marqueur. Si le marqueur est incapable de continuer son travail le marqueur assistant doit le remplacer.
2. Ses responsabilités sont les suivantes :
 - 2.1 Remplir la feuille de contrôle du Libéro (R6) et vérifier si les remplacements du libéro durant la rencontre sont légaux ou non.
 - 2.2 Diriger et contrôler le timing des TTO, pousser sur le buzzer au début du TTO et signaler la fin de celui-ci en poussant à nouveau sur le buzzer.
 - 2.3 S'occuper du marquoir manuel sur la table du marqueur.
 - 2.4 Vérifier si le marquoir électronique indique le score exact au public, et si ce n'est pas le cas de le corriger.

- 2.5 Informer le deuxième arbitre de la position des libéros durant les TO et les TTO, en faisant le signe de la main «in» ou «out», mais seulement avec une main pour chaque équipe.
 - 2.6 Envoyer les informations écrites sur la durée de chaque set, l'heure du début de la rencontre et l'heure de la fin de la rencontre au Président du Jury du Match.
 - 2.7 Assister le marqueur, si nécessaire, en poussant sur le buzzer afin d'annoncer une demande de remplacement.
3. Le nom du marqueur assistant doit être inscrit sur la feuille de match, il/elle doit signer la feuille de match en fin de rencontre.

REGLE 27 – JUGES DE LIGNE

1. Le travail des juges de ligne est très important, spécialement durant des rencontres internationales de haut niveau. Tous les candidats et arbitres internationaux doivent également se familiariser dans la pratique avec le travail des juges de ligne au cas où ils seraient désignés comme juges de ligne à une rencontre internationale.
2. Les organisateurs doivent fournir pour chaque juge de ligne des drapeaux uniformes. La couleur de ces drapeaux doit être contrastée avec la couleur du sol.
3. Les juges de lignes :
 - 3.1 doivent être présent en uniforme, sur le terrain de jeu ou dans la salle de contrôle d'alcoolémie, 45 minutes avant le début de la rencontre (selon le protocole FIVB).
 - 3.2 doivent bien connaître leur travail, qu'une rencontre soit dirigée avec 2 ou 4 juges de ligne (voir diagramme 10 dans le règlement officiel de volley-ball).
 - 3.3 doivent indiquer immédiatement toute faute qui a lieu à proximité de la ligne dont ils/elles sont responsables, ainsi que toute faute qui a lieu au moment du service.
 - 3.4 Si la balle touche l'antenne, passe au-dessus d'elle, passe derrière elle et entre dans le terrain adverse, le juge de ligne le plus proche de la direction de la balle doit signaler la faute.
 - 3.5 doivent signaler clairement les fautes afin d'éviter tout doute de la part du 1er arbitre.
4. Les juges de ligne devraient être relâchés entre les échanges

REGLE 28 – GESTES OFFICIELS

1. Les arbitres doivent utiliser uniquement les gestes officiels de la main, et seulement les gestes internationaux de la main. Tout autre geste devrait être évité, et pourrait être utilisé si absolument nécessaire, pour être compris par les membres de l'équipe.
2. Lorsque le deuxième arbitre siffle une faute (par exemple un joueur a touché le filet) il/elle doit veiller à montrer le geste de la main 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 il siffle la faute, le geste de la main ne devrait pas être montré à travers le filet, mais il devrait se bouger et indiquer la faute et son geste du côté de la faute.

3. Les arbitres doivent siffler rapidement, en signalant les fautes (règles 22.2, 23.3 et 24.3) après avoir pris en considération les deux points suivants :
 - 3.1 Les arbitres ne devraient pas signaler une faute lorsqu'ils se sentent poussés par les joueurs ou par le public.
 - 3.2 Lorsqu'il est pleinement conscient d'avoir commis une erreur de jugement, le 1er arbitre peut corriger son erreur (ou celle d'un membre de son corps arbitral), à condition que ce soit fait immédiatement.
4. Les arbitres et les juges de ligne doivent faire attention d'utiliser le geste «out» correct avec la main ou le drapeau :
 - 4.1 Pour toutes les balles qui atterrissent directement «out» après une attaque ou un bloc de l'équipe adverse, le geste de la main/du drapeau «balle out» (numéro 15 et LJ2) doit être utilisé par les officiels.
 - 4.2 Si une balle attaquée passe le filet et touche le sol en dehors des limites de jeu, mais a été touchée par un joueur en défense (ou bloc), les officiels doivent indiquer le geste de «balle touchée» avec la main ou avec le drapeau (numéro 24 et LJ3).
 - 4.3 Si une balle est «out» après une, deux ou trois touches de balle et reste de son côté, les officiels doivent indiquer le geste «balle touchée» avec la main ou avec le drapeau (numéro 24 et LJ3).
 - 4.4 Si après une attaque, la balle frappe la bande blanche du filet sans toucher le bloc adverse et retombe «out» du côté de l'équipe attaquante, les arbitres doivent montrer le geste «out» (numéro 15) et montrer immédiatement ensuite le joueur attaquant pour que tout le monde comprenne que la balle n'a pas été touchée par le bloc.
Si après une attaque, la balle frappe la bande blanche du filet, touche le bloc et retombe «out» du côté de l'équipe attaquante, le 1er arbitre doit faire le geste de main «balle out» (numéro 15) et montrer le bloqueur.
5. Si une attaque en main haute est effectuée par le libéro qui se trouve dans la zone des 3 mètres, l'arbitre doit utiliser le geste de faute d'attaque et montrer ensuite le libéro.
6. Les gestes de drapeau des juges de ligne sont très importants pour le public et les participants. Le 1er arbitre doit vérifier les gestes des juges de ligne et si les gestes ne sont pas effectués correctement, il peut le/les corriger.
Durant des rencontres internationales à haut niveau, dans lesquelles la vitesse des attaques atteint facilement 100 – 120 km/h, il est très important que les juges de ligne se concentrent sur le mouvement de la balle, spécialement les balles d'attaque qui touchent le bloc avant de sortir.
7. Si la balle ne passe pas le plan vertical du filet après la troisième touche de balle :
 - 7.1 si le même joueur qui a touché la balle en dernier lieu, touche encore une fois la balle, il faut montrer le geste de «double touche».
 - 7.2 si un autre joueur touche la balle, le geste effectué est le geste de «quatre touches».

GESTION DE LA RENCONTRE

PROCEDURES D'ARBITRAGE – AVANT, PENDANT ET APRES LE MATCH
(voir aussi PROTOCOLE INTERNATIONAL DU JEU)

1. Avant le match

Le corps arbitral prépare le début de la rencontre comme stipulé dans le Protocole du match :

- 1.2 Les officiels doivent être présents en uniforme au moins 45 minutes avant le début de la rencontre.
- 1.3 Le 1er arbitre, le deuxième arbitre et l'arbitre de réserve ainsi que les marqueurs et juges de ligne doivent se présenter au test d'alcoolémie, qui est organisé par l'équipe médicale de l'organisateur.
- 1.4 Si le 1er arbitre n'est pas arrivé à l'heure, le deuxième arbitre devrait commencer les procédures de la rencontre, après en avoir demandé l'autorisation au Comité de Contrôle.
- 1.5 Si le 1er arbitre n'arrive pas, n'a pas passé le test de contrôle d'alcoolémie ou n'est pas capable de mener la rencontre pour des raisons médicales, le deuxième arbitre prend la place du 1er arbitre et l'arbitre de réserve devient le deuxième arbitre. Dans le cas où il n'y a pas d'arbitre de réserve, l'organisateur décidera avec le 1er arbitre qui fera office de deuxième arbitre.

2. Pendant le match

- 2.1 Au moment de la mise en jeu, le 1er arbitre vérifie la position de l'équipe au service tandis que le deuxième arbitre vérifie la position de l'équipe en réception. Durant le service, le deuxième arbitre doit se positionner du côté de l'équipe en réception. Après le service, le deuxième arbitre peut se bouger le long de sa ligne, de la ligne centrale à la ligne d'attaque (ligne des 3 mètres). Durant l'attaque, sa position devrait être du côté de l'équipe au bloc, c'est-à-dire en défense. Il doit donc changer de position durant toute la rencontre.
- 2.2 Le 1er arbitre contrôle la balle et ses contacts avec les joueurs ou équipement. En conséquence, il/elle contrôle premièrement la netteté de la touche de balle. Au moment de l'attaque, il/elle observe directement l'attaquant et la balle, et ne peut que voir la direction probable de la balle depuis le coin de son œil. Si la balle est frappée contre le filet, il/elle doit regarder en direction du plan vertical du filet.
- 2.3 Si un membre de l'équipe sur le banc ou dans la zone d'échauffement agit contre les règles, le deuxième arbitre doit immédiatement informer le 1er arbitre, une fois que le point est mort. Le 1er arbitre est celui qui applique les sanctions.
- 2.4 Lorsque le deuxième arbitre siffle une faute de position de l'équipe en réception, il doit l'indiquer immédiatement après le coup de sifflet avec le geste officiel de faute de position et montrer le joueur en faute.

- 2.5 En accord avec le Règlement de la Rencontre, la première faute qui se produit doit être pénalisée. Le fait, que les domaines de responsabilités du 1er et du deuxième arbitre soient différents, accentue l'importance de la signalisation immédiate de la faute par chaque arbitre. Sur le coup de sifflet d'un des deux arbitres, l'échange de balles s'arrête (voir règle 8.2 – la balle est morte). Après le coup de sifflet du 1er arbitre, le deuxième arbitre n'a plus le droit de siffler, car le rallye se termine au 1er coup de sifflet. Si les deux arbitres sifflent l'un après l'autre – pour des fautes différentes – ils causent une certaine confusion pour les joueurs, le public, etc.
- 2.6 C'est généralement le deuxième arbitre (le texte du règlement dit «les arbitres») qui autorise une demande d'interruption de la rencontre, mais ceci seulement une fois que le point soit mort. Si le deuxième arbitre n'a pas remarqué la demande d'interruption de la rencontre, le 1er arbitre peut aussi l'autoriser aidant ainsi son deuxième arbitre.
- 2.7 Si durant la rencontre, le deuxième arbitre observe un geste ou des mots antisportifs entre les équipes, à la première occasion, dès que la balle est morte, il/elle doit en informer le 1er arbitre qui doit immédiatement avertir ou sanctionner le/les joueur(s) selon la gravité de son comportement.
- 2.8 REDIFFUSION
Durant des compétitions officielles de la FIVB, l'émetteur local peut demander un retard pour rediffusion, si les installations nécessaires ont été mises en place et approuvées par le Comité Organisateur et le Comité de Contrôle de la FIVB. L'installation nécessaire est en fait une lampe électrique fixée sur le poteau en face du 1er arbitre, reliée à un représentant de l'émetteur local, qui donne ainsi un signal en allumant la lampe et demandant un léger retard du jeu pour rediffuser la précédente action.
Cette procédure ne peut se répéter plus de 8 fois par set et ne peut retarder le match entre les rallyes de plus de 7 secondes.
- 2.9 INTERVALLES (Règle 18.1)

Le règlement dit :

«L'intervalle entre le deuxième et le troisième set peut être prolongé jusqu'à 10 minutes par une personne compétente à la demande de l'organisateur».

A l'occasion de cet intervalle prolongé, les équipes et les arbitres doivent quitter le terrain de jeu et se rendre dans leurs vestiaires. Tout le monde doit être présent sur le terrain de jeu 3 minutes avant le début du troisième set.

Pour les intervalles réguliers (3 minutes) entre les sets de 1 à 4

- Equipes : A 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 1er arbitre, les équipes changent de côté ; une fois que les joueurs soient passés le poteau du filet, ils peuvent se diriger directement vers leur banc.
- Marqueur : Au moment où l'arbitre siffle et annonce la fin du dernier échange de balles, le marqueur doit marquer le commencement de l'intervalle sur son chronomètre.
2'30 – Le deuxième arbitre siffle et le marqueur pousse le buzzer.
- Equipes : Au signal du deuxième arbitre, les six joueurs inscrits sur les fiches de rotation se rendent directement sur le terrain.

Arbitres : Le deuxième arbitre vérifie la position des joueurs sur le terrain en la comparant avec la fiche de rotation, et autorise ensuite le libéro de faire son entrée sur le terrain.
Le ramasseur de balle donnera ensuite son ballon au serveur.
3'00 – Le 1er arbitre siffle et autorise la mise en jeu.

Intervalle avant le set décisif

Equipes : A la fin du set avant le set décisif, les six joueurs sur le terrain de chaque équipe doivent se positionner sur la ligne de fond. Au signal du 1er arbitre, les équipes peuvent se diriger directement vers leur banc.

Capitaines : Le capitaine de chaque équipe se dirige vers la table du marqueur pour effectuer le *Toss*.

Arbitres : Les arbitres se dirigent vers la table du marqueur afin de conduire le *Toss*.
2'30 – Le deuxième arbitre siffle et le marqueur pousse le buzzer.

Equipes : Au signal du deuxième arbitre, les six joueurs inscrits sur les fiches de rotation se rendent directement sur le terrain.

Arbitres : Le deuxième arbitre vérifie la position des joueurs sur le terrain en la comparant avec la fiche de rotation, et autorise ensuite le libéro de faire son entrée sur le terrain.
3'00 – Le 1er arbitre siffle et autorise la mise en jeu.

Lorsque la première équipe arrive à 8 points

Equipes : A la fin de l'échange de balles, les six joueurs sur le terrain de chaque équipe doivent se positionner sur la ligne de fond. Au signal de l'arbitre, ils changent de terrains et se repositionnent immédiatement, sans retard de jeu.

Arbitres : Le deuxième arbitre vérifie la position et la rotation des joueurs de chaque équipe (quel joueur de chaque équipe se trouve sur la position 1) et contrôle que le marqueur est prêt pour la seconde partie du set. Le deuxième arbitre fait un signe au 1er arbitre indiquant que tout le monde est prêt pour continuer la rencontre.

Durant les TO, TTO et intervalles, le deuxième arbitre invite les joueurs à se trouver le plus près possible des bancs afin de laisser le terrain libre pour qu'il puisse être essuyé par les 6 moppers.

3. Après la rencontre

Comme indiqué dans le protocole de la FIVB, les deux arbitres se positionnent devant la chaise d'arbitrage. Les joueurs des deux équipes se positionnent sur leur ligne de fond. Le 1er arbitre donne un coup de sifflet et les joueurs des deux équipes se positionnent sur la ligne aux côtés des arbitres. Ils serrent la main des arbitres et longent ensuite le filet pour serrer la main de l'adversaire pour retourner enfin près de leur banc. Le 1er et le deuxième arbitre longent ensuite le filet pour se rendre à la table du marqueur, contrôlent la feuille de match, la signent et remercient le marqueur et son assistant pour leur collaboration.

Mais la tâche des arbitres ne se termine pas ici. Ils doivent encore s'assurer du comportement sportif des équipes, même après le coup de sifflet final.

Aussi longtemps que les équipes se trouvent dans la zone de contrôle, tout comportement antisportif

après la rencontre doit être reporté au Membre du Jury de la Rencontre et inscrit sur la feuille de match dans la section «remarques».

PROGRAMME DE TRAVAIL

1. Arrivée avant le tournoi
Les arbitres doivent rejoindre la ville ou le lieu de la compétition comme indiqué dans leur convocation, et ceci au plus tard 72 heures (3 jours) avant la première rencontre. Ils doivent se munir de leurs propres uniformes officiels.

2. Réunions de formation (clinics)
Des réunions de formation théoriques et pratiques avec les arbitres ont lieu avant le début de toute compétition internationale. Les personnes suivantes sont obligées d'assister à ces réunions : les arbitres, les juges de ligne, les marqueurs, les essuyeurs (moppers), les ramasseurs de balle et le présentateur du terrain.

3. Analyse d'arbitrage
Une réunion avec les membres du Sub-Comité d'Arbitrage a lieu quotidiennement. Durant cette réunion, l'arbitrage des précédentes rencontres sera analysé et aussi bien les performances positives et négatives seront mises en évidence, afin d'unifier les qualités techniques des arbitres à un haut niveau.

4. Information sur les convocations :
Normalement, les convocations des rencontres seront annoncées au 1er arbitre, deuxième arbitre et à l'arbitre de réserve comme suivant :
 - 4.1 12 heures avant la rencontre *OU*
 - 4.2 45' (quarante-cinq minutes) avant le début de la rencontre

Cette procédure oblige tous les arbitres à rester à disposition avec leurs uniformes dans la salle des arbitres.

5. Contrôle d'alcoolémie
Après avoir reçu leur assignation officielle, le 1er arbitre, le deuxième arbitre, l'arbitre de réserve, le marqueur et les juges de ligne doivent se soumettre à un test d'alcoolémie, réalisé d'après un système aléatoire par un médecin désigné, et ce en présence d'un membre du Sub-Comité d'Arbitrage.

6. Comportement
La FIVB a confiance en chaque arbitre désigné pour les différentes compétitions. Les arbitres chargés de la gestion des matches durant une compétition doivent montrer un comportement exemplaire durant l'entièreté de la compétition, depuis leur arrivée jusqu'à leur départ de la ville ou le lieu de la compétition. Ils doivent respecter strictement le calendrier des activités qui a été établi par la Sous-Commission d'Arbitrage et maintenir l'image des arbitres à l'intérieur et à l'extérieur des salles de sports. La Sous-Commission d'Arbitrage est dûment apte à suspendre de ses fonctions et même de disqualifier, en fonction de la faute, tout membre du corps arbitral dont la conduite n'approche pas celle que l'on attend d'eux.