

HAINAUT: PROTOCOLE DE MATCH 2023-2024

1. PREPARATION LA VEILLE DU MATCH

(Dans le sac Arbitre : montre, 2x sifflets, carte jaune et rouge, tenue officielle, pantalon, chaussettes, chaussures, t shirt et pull repassés, manomètre.)

UTILISER UNE MONTRE ET PAS LE GSM.

L'heure officielle du match est celle reprise sur le portail. Le match réserve est programmé 1h30 avant (1h15 en promotion). Si le match réserve se termine au moins 20 minutes avant l'heure du match principal, celui-ci devra normalement commencer à l'heure prévue, en suivant le protocole ci-après. Dans le cas contraire, la rencontre principale débutera normalement 20 minutes après la fin du match réserve. En cas de retard durant le protocole, en indiquer la raison en case remarques (par exemple : « Retard : terrain pas prêt à l'heure, soucis pour régler la hauteur du filet »).

2. PRESENCE 1 HEURE AVANT LE MATCH

Arrivée dans la salle en tenue civile. Prise de contact avec le délégué ou un responsable du club visité (clef vestiaire, arrangements pratiques, etc...).

(ATTITUDE POSITIVE, LE SOURIRE EST INDISPENSABLE). Première inspection visuelle (Terrain de jeu, position de bancs, chaise arbitre, filet...) inspection préventive. Vérifier vestiaire. Déposer le sac et s'habiller en tenue officielle.

Protocole avec 1 seul arbitre (heure du match = H)

Timing	Actions et commentaires
H - 30	<p style="text-align: center;">(IMPERATIVEMENT EN TENUE OFFICIELLE)</p> <p style="text-align: center;">MATCH DE RESERVE EN COURS :</p> <hr/> <p>Sans déranger le match en cours, aller directement à la table pour les premiers contrôles : A la table, vérifier si la tablette du match principal est présente et bien encodée. Regarder dans le roster si les 2 listes des membres d'équipes (joueurs, encadrants) du match première sont complétées.</p> <p>Si la liste des membres d'équipes (joueurs, encadrants) de la feuille première n'est pas encore complétée, immédiatement demander de le faire aux différents responsables ou encadrants.</p> <p><u>Sifflet ou cloche à disposition du marqueur, manomètre.</u></p> <p>Contrôle pression des ballons 2 x avec manomètre (personnel ou fourni par le club), Boite de de secours, tige pour mesurer le filet.</p>

<p>H - 20</p>	<p>Ou dès la fin du match réserve, procéder à la vérification des joueurs. Appeler <u>TOUS les membres d'une première équipe à la table</u> (joueurs et encadrants), les joueurs doivent se présenter avec leurs maillots de match. Les membres d'équipe se présentent un à un et les joueurs montrent leur maillot l'arbitre vérifie l'identité, la tenue correcte des joueurs et le numéro de maillot (pour le capitaine d'équipe, <u>l'arbitre vérifie la présence de la barrette sous le numéro ou bien le brassard pour les séries provinciales et demande à corriger avant le toss</u>). Il souhaite un bon match à chacun. Il corrige la tablette si discordance. Si un membre d'équipe ne peut pas être identifié valablement, l'arbitre ne peut pas lui refuser le droit de jouer, il doit le noter en case remarques et avertir le coach que l'équipe s'expose à un forfait. Appeler TOUS les membres de l'autre équipe et faire de même.</p>
<p>H - 18</p>	<p>L'arbitre siffle pour inviter les joueurs à quitter le terrain de jeu. <u>(Tous les présents doivent quitter le terrain)</u>. Contrôle filet, chaise arbitre, poteaux et protections, absence de chaine, mailles du filet, dispositions des antennes (fixée sur le bord extérieur de chaque côté du filet placées en opposition de chaque côté du filet) bandes latérales. etc. Procédure pour contrôler la hauteur du filet : <u>D'abord au centre, puis côte chaise de l'arbitre (au-dessus de la ligne pour bien positionner l'antenne), ensuite côte table.</u> Vérifier, si nécessaire, la délimitation des zones de services et informer les capitaines lors du toss.</p>
<p>H - 16</p>	<p>L'arbitre se positionne dos au poteau et siffle pour appeler les capitaines afin de procéder au tirage au sort. Ceux-ci se présentent avec leur maillot de match. L'arbitre vérifie la barrette de capitaine sur le maillot (ou le brassard pour les séries provinciales). L'arbitre donne les consignes éventuelles (limitation des zones, etc...), attribue un côté de la pièce à chaque capitaine et fait le tirage au sort. Le gagnant du toss peut choisir une de ces deux options : SOIT le camp A ou B, SOIT le droit de servir ou de réceptionner. Dépendant de ce premier choix, le perdant prend l'option restante. Les capitaines et l'arbitre se serrent la main pour se souhaiter un bon match. L'arbitre communique le résultat du toss au marqueur, celui-ci complète les données relatives au toss sur la tablette et l'arbitre fait ensuite signer les deux capitaines. L'arbitre continue son travail en faisant signer les coachs sur la tablette</p>

<p>H - 14</p>	<p>L'arbitre siffle et indique les 10' (début de l'échauffement au filet).</p> <p style="text-align: center;">LES JOUEURS DOIVENT ETRE TOUS EN TENUE UNIFORME PENDANTE L ECHAUFFEMENT.</p> <p>Exception faite pour le(s) libéro(s) qui doivent porter directement la tenue officielle.</p> <p>L'arbitre contrôle l'échauffement.</p>
<p>H - 12</p>	<p>L'arbitre demande et obtient des coachs la composition initiale de l'équipe. Il vérifie que le capitaine d'équipe y figure et demande en cas contraire le numéro du capitaine au jeu. Si un libéro prend part au jeu, l'arbitre s'assure auprès du coach de sa montée régulière éventuelle en lieu et place du capitaine au jeu et demande le cas échéant qui le deviendra.</p> <p>Une fois en possession des DEUX compositions d'équipe, l'arbitre donne les feuilles de rotation au marqueur qui les encode dans la feuille électronique. Il contrôle la transcription correcte et confirme sur la tablette.</p> <p>L'arbitre communique toute info nécessaire aux officiels et vérifie la présence et le bon fonctionnement du matériel (marquoir, buzzer, etc...). Il vérifie qu'un marquoir manuel est bien disposé sur la table et sera utilisé (même si un marquoir électronique est utilisé en parallèle).</p>
<p>H - 6</p>	<p>L'arbitre indique sans siffler les 2 minutes pour le service aux coach/capitaines.</p>
<p>H - 4</p>	<p>L'arbitre se positionne face au poteau et siffle la fin de l'échauffement.</p> <p style="text-align: center;">Équipes : Alignements des joueurs fond de terrain, avancement jusqu'au 3m + applaudissement</p>
<p>H - 1</p>	<p>L'arbitre se dirige vers la chaise avec les feuilles de positions et laisse le ballon au sol cote équipe en services. L'arbitre siffle l'entrée des 2 équipes sur le terrain. Vérifie les positions des joueurs sur le terrain (d'abord l'équipe au service, ensuite l'équipe en réception). Il invite l'éventuel libero à rentrer sur le terrain.</p> <p>VERIFIE SI :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les équipes sont prête au jouer. - La table est prête. - Les joueurs réserve sont bien assis sur le banc ou en zone d'échauffement. - Rien ne traîne sur les bancs (bouteilles, sacs, etc. etc....

H 0	L'arbitre siffle pour autoriser le premier service de la rencontre.
------------	---

Pendant les temps morts, l'arbitre reste debout sur sa chaise. Il vérifie le bon déroulement du temps-mort, ainsi que sa durée à l'aide de sa montre.

Le terrain de jeu DOIT rester inoccupé ! L'échauffement SANS ballon est possible, mais en dehors du terrain de jeu. A la fin du temps-mort, il siffle pour inviter les équipes à reprendre place sur le terrain de jeu.

Lorsqu'une équipe a pris son deuxième temps-mort, l'arbitre indique clairement au coach (ou au capitaine au jeu quand il n'y a pas de coach) ce fait (au besoin en attirant son attention par un léger coup de sifflet) en montrant le « T » caractéristique du temps-mort (geste officiel 4), effectué du côté approprié suivi du deux de la main située du côté de l'équipe concernée.

Entre chaque set,

L'arbitre descend de sa chaise APRES le changement de côté des deux équipes (rotation et changement de camp **complets de tous joueurs et staff**) et va vers la table.

Il récupère les 2 feuilles de rotation du set suivant et les remet à la table qui en prend note.

L'arbitre s'assure que tout se passe bien (le terrain de jeu DOIT rester inoccupé ; échauffement avec ou sans ballon possible uniquement derrière et en dehors du terrain de jeu) ; après 2 min 30, retourne sur sa chaise et siffle la montée des équipes sur le terrain, vérifie les positions (comme au début de la rencontre), s'assure que tout est OK, puis siffle le 1^{er} engagement du set suivant.

Après le coup de sifflet final, l'arbitre descend et se positionne sur la ligne latérale, près de la chaise, côté A.

Fin de match : **Avancement jusqu'au 3 m + applaudissements.**

Si nécessaire, l'arbitre laisse le(s) capitaine(s) (avec l'aide du marqueur si besoin) noter d'éventuels commentaires (blessures, réserves, etc....); il indique ses propres annotations si nécessaire, fait signer les officiels, puis les capitaines. Il termine en ajoutant sa propre signature et en vérifiant la validation finale.