



FVWB : PROTOCOLE DE MATCH 2025-2026

NOTE PRÉALABLE :

L'heure officielle du match est celle reprise sur Clubee.

Si le match réserve se termine au moins 20 minutes avant l'heure du match principal, celui-ci devra commencer à l'heure prévue en suivant le protocole ci-dessous.

Dans le cas contraire, la rencontre principale débutera 20 minutes après la fin du match réserve.

Attention, tous les timings repris ci-dessous sont indicatifs.

Une fois que vous avez démarré le protocole officiel à -18', il est demandé d'enchaîner toutes les tâches jusqu'au début de la rencontre et ce, sans interruption (exemple : ne pas attendre avant de passer à la tâche suivante si vous êtes 30 secondes en avance).

1. PREPARATION DE VOTRE MATCH

Dans votre sac Arbitre : montre (ne pas utiliser un GSM pour vérifier le timing), 2 sifflets, carte jaune et rouge, tenue officielle, pantalon bleu foncé (le noir est accepté), chaussettes blanches, chaussures blanches, polo officiel, pull officiel, pièce pour le toss et manomètre.

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...).

Première inspection visuelle (terrain de jeu, position de bancs, chaise arbitre, filet...) inspection préventive.

Aller voir à la table du marqueur si tout est en ordre.

- si 2ème tablette alors voir si tout est bien rempli.

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.

- vérifier que tout est bien présent (signal sonore à disposition du marqueur , manomètre, marquoir manuel de secours si il utilise un marquoir électronique, boîte de secours.)

Plus ou moins 40 minutes avant l'heure prévue, aller s'habiller en tenue officielle.

Remarque : 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 »).

Protocole (heure du match = H)

Timing	Actions et commentaires
H - 30	MATCH RESERVE EN COURS : Sans déranger le match en cours, aller directement à la table pour les premiers contrôles : 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 (avec photo). Contrôle pression des 2 ballons avec manomètre (personnel ou fourni par le club), toise pour mesurer le filet.
H - 20	Ou dès la fin du match réserve, procéder à la vérification des joueurs. Appeler TOUS les membres d'une première équipe à la table (joueurs et encadrants), les membres de l'équipe se présentent un par un dans l'ordre des numéros avec leurs maillots de match suivi du staff. Ils montrent leur maillot, l'arbitre vérifie l'identité (photo), la tenue correcte des joueurs et le numéro de maillot. 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.
H - 18	L'arbitre siffle pour inviter les joueurs à quitter le terrain de jeu. Contrôle filet, chaise arbitre, poteaux et protections, absence de chaîne, 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 du côté A: <u>D'abord au centre, puis côté chaise de l'arbitre (au-dessus de la ligne pour bien positionner l'antenne), ensuite côté table.</u> Vérifier, si nécessaire, la délimitation des zones de services et en informer les capitaines lors du toss.

H - 16	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 (celui-ci ne doit pas être revêtu et en FVWB, la barrette du capitaine n'est pas obligatoire). L'arbitre donne les consignes éventuelles (limitation des zones, etc...), il 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 trois options : Soit le camp A ou B, Soit le droit de servir Soit le droit 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(ou le fait lui-même), 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
----------------------	---

H - 14	L'arbitre siffle et indique les 10' (début de l'échauffement officiel au filet). Les joueurs doivent être tous en tenue uniforme avec leur numéro pendant l'échauffement officiel. Le libéro doit porter aussi son numéro sur son uniforme. L'arbitre contrôle l'échauffement.
----------------------	--

H - 12	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. 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. L'arbitre communique toute info nécessaire aux officiels et vérifie la présence et le bon fonctionnement du matériel (marquoir, signal sonore, etc...).
H - 6	L'arbitre indique sans siffler les 2 minutes restantes de l'échauffement officiel aux coachs/capitaines.
H - 4	L'arbitre se positionne face au poteau et siffle la fin de l'échauffement. Les équipes s'habillent si nécessaire avec leurs tenues officielles de match et vont s'aligner sur la ligne du fond du terrain(capitaine en 1er du côté A, suivi d'un 1er libéro, puis le reste des joueurs et le 2ème libéro s'il y en a deux, se positionnera en dernière position). Avancement jusqu'au 3m après le coup de sifflet de l'arbitre et après le nouveau coup de sifflet, ils vont se serrer les mains
H - 1	L'arbitre se dirige vers la chaise avec les feuilles de positions et laisse le ballon au sol du côté de l'équipe au service. L'arbitre siffle l'entrée des 2 équipes sur le terrain. Il vérifie les positions des joueurs sur le terrain, d'abord l'équipe au service en leur demandant de se mettre comme sur la fiche de position (pas de switch cfr nouvelles règles), ensuite l'équipe en réception. Il invite les éventuels libéros à rentrer sur le terrain (après chaque vérification d'équipe). VERIFIE SI : - Les équipes sont prêtes au jouer. (attention à la redésignation du capitaine) - La table est prête. - Les joueurs réserve sont bien assis sur le banc ou se trouvent 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.

Les joueurs peuvent sortir et revenir directement avant la fin des 30”.

L'échauffement SANS ballon est possible, mais en dehors du terrain de jeu et seulement derrière le terrain. 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 , 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 il se dirige 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 vérifie l'encodage.

L'arbitre s'assure que tout se passe bien (le terrain de jeu DOIT rester inoccupé ; échauffement avec ou sans ballon possible uniquement dans la zone libre de son côté ; après 2 min , 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 : les joueurs viennent à la chaise saluer l'arbitre et congratulations entre équipes

Si nécessaire, l'arbitre laisse le(s) capitaine(s) (avec l'aide du marqueur si besoin) noter d'éventuels commentaires (blessures, réserves, etc....); Des réserves ne peuvent être indiquées que si elles ont été demandés au moment des faits. 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.