



# Rôles de marqueur et de juge de ligne Championnats nationaux de VC

## Marqueur et marqueur adjoint

Chaque équipe devra fournir un(e) (1) bénévole par match pour agir comme marqueur ou marqueur adjoint. Ce rôle peut être joué par un parent ou tout partisan de l'équipe. Cette personne ne pourra pas être remplacée une fois les protocoles de match entamés.

Le marqueur adjoint sera responsable du tableau de pointage manuel tandis que le marqueur sera responsable de la feuille de match. Pour plus de détails sur la façon de remplir la feuille de match, veuillez examiner ce qui suit :

Voici le résumé des exigences pour le **marqueur adjoint** :

- Se rapporter au deuxième arbitre au moins 10 minutes avant le début du match
- Rester concentré(e) sur le match
- Rester impartial(e) et éviter d'encourager une ou l'autre des équipes
- Afficher adéquatement le pointage sur le tableau de pointage manuel tout au long de chaque match, conformément aux données sur la feuille de pointage
- Prenez le tableau de pointage et montrez le pointage à tous les spectateurs sur une base régulière
- Vérifiez à la conclusion de chaque échange avec le marqueur pour s'assurer que le pointage sur le tableau de pointage correspond avec les données inscrites sur la feuille de pointage.
- Changer le pointage sur le tableau de pointage manuel au moment approprié si les équipes disputent une troisième manche
- Appuyez le marqueur dans la gestion de la feuille de pointage au besoin
- Signez la feuille de match à la fin de la rencontre.

Voici le résumé des exigences pour le **marqueur** :

- Se rapporter au deuxième arbitre au moins 10 minutes avant le début du match
- Rester concentré(e) sur le match
- Rester impartial(e) et éviter d'encourager une ou l'autre des équipes
- Recueillir et garder les formations officielles des deux équipes participantes
- Vérifiez que les numéros sur la fiche d'alignement se trouvent aussi sur la formation officielle (si ce n'est pas le cas, veuillez le rapporter au deuxième arbitre).
- Rapportez au deuxième arbitre, le nombre de temps d'arrêt pris par l'équipe à la fin de chaque temps d'arrêt (chaque équipe a droit à un maximum de deux temps d'arrêt par manche).
- Suivez adéquatement le pointage du match
- Suivez adéquatement la rotation de service pour chaque équipe. Si un(e) joueur(euse) incorrect(e) complète un service, veuillez en aviser le deuxième arbitre immédiatement.



- Inscrivez adéquatement chaque substitution
  - Assurez-vous que le nombre de joueurs remplacés dans le match figure sur la formation officielle de l'équipe
  - Écrivez le numéro du joueur ou de la joueuse entrant sous le numéro du (ou de la) joueur(euse) qui sort
  - Signalez que la substitution a été nommée sur la feuille de match au deuxième arbitre
- Une fois le match terminé, assurez-vous que les formations officielles sont reprises par chaque équipe et que la feuille de match est signée.

## JUGES DE LIGNE

Chaque équipe devra présenter un(e) (1) athlète par match pour jouer le rôle de juge de ligne. Si l'équipe ne compte pas suffisamment d'athlètes pour jouer ce rôle, l'équipe adverse devra fournir un(e) deuxième athlète. Si cela n'est pas possible, les arbitres géreront le match sans juge de ligne.

Voici le résumé des exigences pour le **juge de ligne** :

- Peut avoir un drapeau ou non. Si les drapeaux ne sont pas fournis pour le match, la personne utilisera ses bras/ mimant les mouvements de drapeaux.
- Se rapporter au deuxième arbitre avant le début du match
- L'athlète juge de ligne surveillera les lignes de sa propre équipe tout au long du match. Il/Elle sera responsable de ligne de fond et les lignes de côté devant lui/elle et tout signal indiqué ci-dessous de leur côté du terrain. Les athlètes juges de ligne seront placés aux coins opposés du terrain l'un(e) de l'autre.
- Si l'athlète qui agit comme juge de ligne est utilisé(e) comme substitut dans le match, l'arbitre accordera suffisamment de temps pour ce remplacement.
- Le/La juge de ligne signalera :
  - Les ballons « à l'intérieur » et « à l'extérieur » quand il atterrit près de sa/ses ligne(s)
  - Les touches de ballons « à l'extérieur » par l'équipe qui reçoit le ballon
  - Le ballon touche l'antenne, le ballon servi et la troisième frappe de l'équipe traverse le filet à l'extérieur de la zone autorisée. *Cette zone autorisée est définie comme étant au-dessus du filet, à l'intérieur des antennes (en plus d'un prolongement imaginaire du plafond et le plafond lui-même).*
  - Tout(e) joueur(euse) (à l'exception du (de la) serveur(euse) sortant de son terrain de jeu au moment où le service est effectué
  - Les fautes de pied du serveur
  - Tout contact avec le 80 cm du haut de l'antenne de leur côté du terrain par tout joueur pendant son action sur le ballon ou son interférence avec le jeu.
  - Le ballon qui traverse le filet hors de la zone autorisée dans le terrain de l'adversaire ou qui touche l'antenne de son côté du terrain. *Cette zone autorisée est définie comme étant au-dessus du filet, à l'intérieur des antennes (en plus d'un prolongement imaginaire du plafond et le plafond lui-même).*
- Les fautes doivent être signalées clairement pour garantir sans l'ombre d'un doute que le premier arbitre les voit.

Pour plus de détails, veuillez examiner la présentation pour juge de ligne de Volleyball Canada : <https://volleyball.ca/fr/developpement/arbitre/regles-et-directives>