

MANUEL D'ARBITRAGE



SOMMAIRE

1 • BUT DE CE DOCUMENT	P.1
2 • DÉROULÉ D'UN MATCH DE PLUMFOOT	P.1
3 • LES FAUTES AU PLUMFOOT	P.1
3.1 • Fautes générales	P.1
3.2 • Faute au service	P.2
3.3 • Autres fautes de service (placement)	P.2
3.4 • Écran et déconcentration	P.3
3.5 • Fautes au contre	P.3
3.6 • Temps mort	P.3
3.7 • Retards	P.3
PLAN CENTRAL >> TRACÉ TERRAIN	P.4-5
3.8 • Filet et pénétration	P.6
4 • POINTS À REJOUER	P.6
5 • REMPLAÇANTS & CONSTITUTION DES ÉQUIPES	P.6
6 • GESTION DU TEMPS	P.7
7 • COMMUNICATION PENDANT UN MATCH	P.7
8 • POSITIONS ET RÔLES DES ARBITRES	P.8
8.1 • Juges de lignes (un de chaque côté)	P.8
8.2 • Arbitre scoreur	P.9
8.3 • Arbitre secondaire	P.9
8.4 • Arbitre principal	P.9

1 • BUT DE CE DOCUMENT

Ce document résume l'ensemble des règles reconnues par l'ISF et définissant le déroulé d'un match de Plumfoot. Il fait office de consignes et référence pour les arbitres aussi bien que pour les joueurs, et s'appliquera pendant la coupe du monde de Plumfoot 2019.

Audience : il s'adresse aux joueurs et arbitres, qui sont invités à lire attentivement les règles officielles diffusées par l'ISF avant de lire le présent document.

Il s'agit simplement d'un "pense-bête" (ce document ne peut pas se substituer aux règles officielles de l'ISF).

2 • DÉROULÉ D'UN MATCH DE PLUMFOOT

- Tirage au sort initial : l'équipe A gagne le tirage, elle choisit alors entre le terrain et le service. Si l'équipe A choisit le service alors l'équipe B obtient le choix du terrain, et vice-versa ;
- Match en deux sets gagnants de 21 points ;
- En cas de 3^{ème} set, les deux équipes doivent changer de côté dès qu'une équipe atteint 11 points. En cas d'oubli : l'arbitre demande aux joueurs de changer de côté ;
- En cas de score à 20-20 : l'équipe qui atteint 20 en dernier garde le service, puis chaque équipe sert alternativement à chaque gain de point.

3 • LES FAUTES AU PLUMFOOT

Toutes les fautes suivantes sont pénalisées de la perte du service. L'adversaire prend ainsi le service et est crédité d'un point.

3.1 • Fautes générales

- La plume tombe en dehors des limites du terrain de jeu ;
- La plume touche un objet en dehors du terrain, le plafond, ou une personne en dehors du jeu ;
- La plume touche une antenne ou un poteau ;
- La plume touche le filet pendant le service ;
- La plume passe le filet en dehors des antennes ;
- Un joueur fait plus de 2 touches consécutives ;
- Une équipe fait plus de 4 touches ;
- La plume est "portée" lors d'une touche ;
- Un joueur est aidé d'un coéquipier ou d'un objet pour toucher la plume ;
- Attention au cas où deux joueurs de la même équipe touchent simultanément la plume : cela compte 2 touches.

LE SAVIEZ-VOUS ?

On pense, à tort, qu'il est interdit de renvoyer au-dessus du filet la plume avec la tête. Cela est en effet autorisé si le volant est frappé en dehors de la zone de restriction (voir schéma p.4-5). Il est permis de finir son mouvement en atterrissant dans cette fameuse zone.

3.2 • Faute au service

- Le service est exécuté plus de 5 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre ;
- La plume tombe au sol après le coup de sifflet de l'arbitre ;
- Le serveur marche sur la ligne de fond de court ;
- Le serveur marche sur une des lignes de service ou leur extension ;
- La plume échoue à passer au-dessus du filet (entre les 2 antennes) et à atterrir dans le terrain adverse ;
- La plume touche le filet ou les antennes ;
- La plume touche un coéquipier du serveur avant d'entrer dans le camp adverse.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Jusqu'en 2012, il était possible de servir malgré la chute du volant au sol, tant que le joueur respectait la règle des 5 secondes.

Ainsi certains joueurs risquent d'être étonnés que vous attribuez le point à l'adversaire dans ce cas.

3.3 • Autres fautes de service (placement)

En triple, sous peine d'être sanctionné d'une faute, les joueurs doivent respecter, au moment du service, certaines règles de placement, à savoir :

- Le joueur n°1 doit être en retrait des joueurs n°2 (à gauche) et n°3 (à droite) ;
- Les joueurs n°2 et n°3 doivent avoir minimum 2 mètres d'écart ;
- Respecter une rotation dans le sens horaire à la récupération du service ;
- Les joueurs recevant le service doivent avoir au moins un pied dans le terrain.

S'il se rend compte d'une erreur de rotation, l'arbitre peut annuler le dernier point gagné par l'équipe fautive.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Même si rien n'est indiqué dans les règles de l'ISF à ce sujet, il est rentré dans les mœurs de placer les joueurs n°2 et n°3 en dehors du couloir de service. De même en double, le coéquipier du serveur ne se place jamais dans les 2 mètres axiaux.

Il n'est ainsi pas rare de voir des arbitres sanctionner des joueurs ne respectant pas cette règle tacite, mais non officielle.

3.4 • Écran et déconcentration

Joueur effectuant le service : au moment de frapper la plume, aucune partie du corps (en contact avec le sol) ne doit dépasser les lignes de services.

Si le serveur a des coéquipiers : en double ou en triple : ceux-ci doivent se tenir à l'écart du couloir de service. Un pied posé dans cette zone est une faute au moment où le service est joué.

Les deux lignes de service au fond du terrain, ainsi que les deux lignes de service sous le filet, matérialisent le couloir de service (largeur de 2 mètres >> voir schéma p. 4-5)

Pendant que le joueur N°1 sert, il est interdit aux joueurs N° 2 et N°3 de gêner activement la visibilité de l'adversaire : ils se tiennent en dehors du couloir de service (2 mètres >> voir schéma p. 4-5).

Pour cette raison il est également interdit de bouger durant le service d'un coéquipier sous peine d'être sanctionné d'une faute.

Pendant le jeu, toute tentative de déconcentration de l'adversaire est considérée comme une faute. Il est ainsi interdit de :

- Frapper du pied avant une touche ou un contre de l'adversaire ;
- Crier pour déconcentrer l'adversaire ;
- Faire des grimaces à celui-ci.

3.5 • Fautes au contre

Un joueur qui contre, commet une faute s'il :

- Contre un service ;
- Saute les mains ouvertes ou levées ;
- Touche le filet ou les antennes.

3.6 • Temps mort

Chaque équipe a le droit à 2 temps morts de 30 secondes par set.

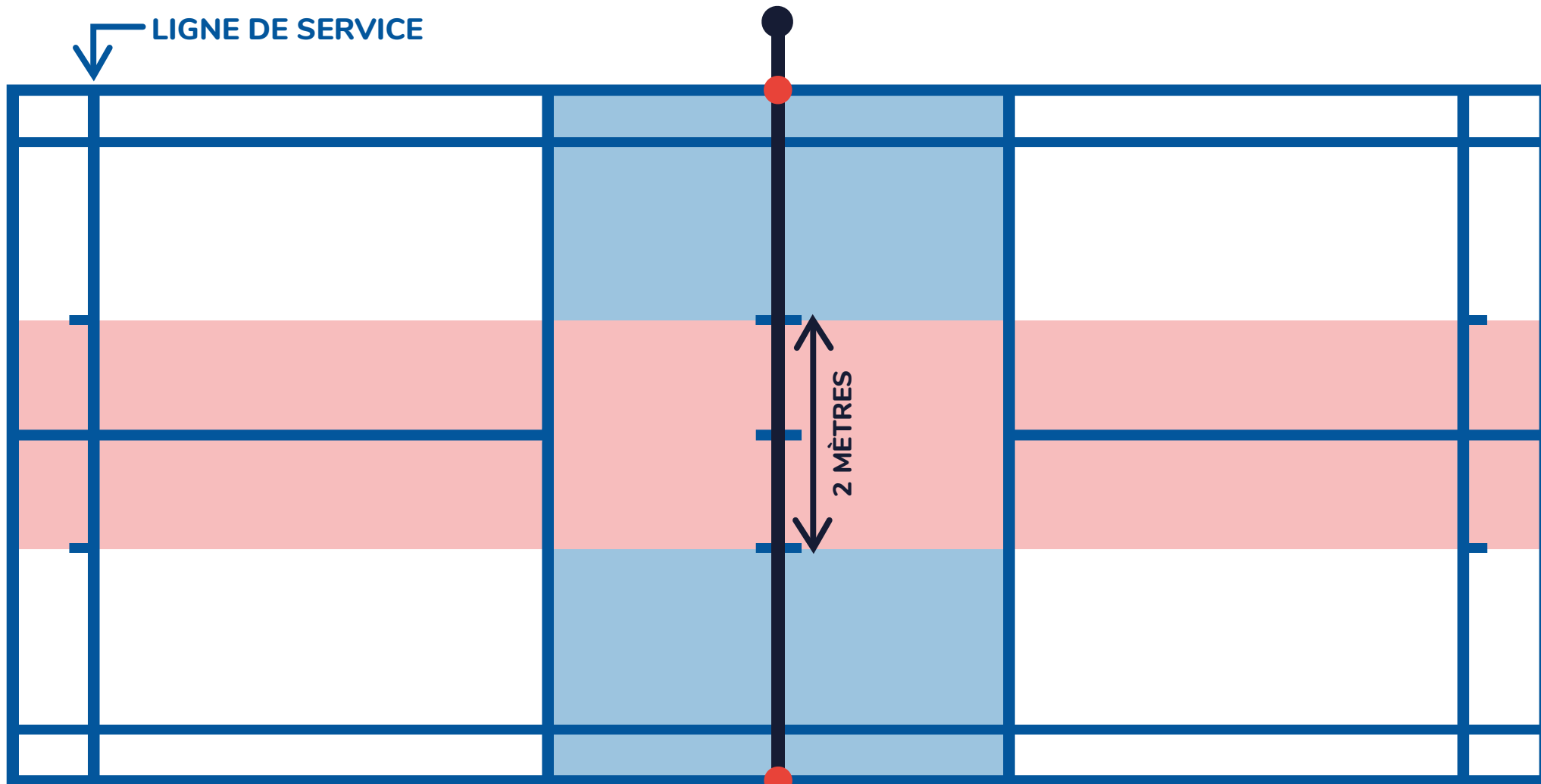
Demander un 3^{ème} temps mort est considéré comme une faute et fait perdre le bénéfice du service et crédite l'adversaire d'un point supplémentaire.

3.7 • Retards

Certaines actions de joueurs peuvent retarder le match :

- Prolongation d'un temps mort en dépit de l'ordre de reprise de l'arbitre ;
- La demande répétée d'un temps mort de manière incorrecte ;
- Dépasser le temps de dix secondes accordé entre chaque point joué.

Un 1^{er} retard dans le set sera sanctionné d'un avertissement, le second dans le set sera considéré comme une faute et entraîne la perte du bénéfice du service et crédite l'adversaire d'un point supplémentaire.



-  ZONE RESTREINTE
-  COULOIR DE SERVICE
-  ANTENNE
-  FILET + POTEAUX

3.8 • Filet et pénétration

Un joueur commet une faute au filet si :

- Il touche le filet ou les antennes (voir encadré ci-dessous pour les exceptions) ;
- Il pénètre dans le terrain de l'adversaire au-dessus ou en-dessous du filet ;
- Une partie de son corps, excepté le pied, touche la ligne centrale ;
- Tout ou partie du pied dépasse la ligne centrale.

ATTENTION

Il existe quelques exceptions à l'interdit de toucher le filet, à savoir :

- Le contact des cheveux avec le filet n'est pas une faute ;
- Si une plume touchant le filet, engendre un contact entre un joueur adverse et celui-ci, ce n'est pas une faute ;
- Ce n'est pas considéré comme une faute, si un joueur, venant de frapper la balle, touche une antenne, une corde, un poteaux ou le filet tant que c'est en dehors des antennes. Tout du moins si cela n'est pas fait volontairement et n'interfère pas sur le jeu.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Jusqu'en 2012, les pénétrations en-dessous du filet n'étaient considérées que si le pied de l'adversaire traversait entièrement la ligne centrale.

Ce changement de règle n'est pas toujours connu des joueurs et certains peuvent s'étonner de vos décisions dans ces cas là.

4 • POINTS À REJOUER

Le point devra être rejoué dans les cas suivants :

- Servir avant le coup de sifflet de l'arbitre n'est pas une faute, par contre le service est à rejouer ;
- La balle se coince dans le filet ;
- Les plumes se détachent de la balle ;
- Un objet ou un individu entre sur le terrain ;
- Les deux équipes commettent une faute simultanément.

5 • REMPLAÇANTS & CONSTITUTION DES ÉQUIPES

- Pas de remplaçants pour les simples et les doubles ;
- Triples : jusque 3 joueurs remplaçants, 3 remplacements sont autorisés par set ;
- Un des joueurs de l'équipe s'inscrit (feuille de match) comme capitaine d'équipe et porte un brassard ;
- Chaque équipe a le droit à 1 coach .

6 • GESTION DU TEMPS

Voici un petit rappel des différents repères temporels existant lors d'un match de plumfoot :

- Échauffement : 3 minutes ;
- Délai pour servir (après sifflet de l'arbitre) : 5 secondes ;
- Délai entre la fin d'un point et le début du suivant : 10 secondes maximum
- Durée d'un temps mort : 30 secondes ;
- Durée d'une interruption pour blessure : 5 minutes maximum ;
- Durée d'un remplacement : 15 secondes ;
- Délai entre 2 sets : 1 minutes ;
- Délai au changement de côté du 3^{ème} set : aucun.

7 • COMMUNICATION PENDANT UN MATCH

Entre les joueurs sur le terrain

Les joueurs sur le terrain peuvent communiquer entre eux sans contrainte si ce n'est celle du respect des différents acteurs du jeu (coéquipiers, adversaires, arbitres, etc.)

Avec des personnes en dehors du terrain

De manière générale, seul le coach est autorisé à communiquer avec les joueurs sur le terrain. Cela ne peut être fait qu'à des moments bien précis :

- Les temps morts
- Les remplacements
- Les changements de côté entre 2 sets
- Le changement de côté du 3^{ème} set, mais cela ne doit alors pas gêner la reprise rapide du jeu.

Il lui est ainsi formellement interdit de donner des instructions directement ou indirectement en dehors de ces temps là.

Dans le cas contraire, il peut recevoir un avertissement.

S'il n'est pas coopératif, il peut être chassé de la zone de jeu.

Avec les arbitres

Seul le coach et le capitaine sont autorisés à :

- Demander des explications à l'équipe arbitrale ;
- Demander la permission de changer d'équipement, de vérifier le filet, le volant ou le sol du terrain ;
- Demander un temps mort ;
- Demander un remplacement.

Cartons Jaunes

- Comportement inapproprié envers les arbitres, joueurs de sa propre équipe ou équipe adverse ;
- Frappe ou lance la plume sous le filet au lieu de la donner à l'adversaire après la

perte d'un point, ou refus de donner la plume après avoir perdu un point, ou avec des signes de colère ;

- Cognier ou frapper volontairement l'adversaire, ou même simplement entreprendre de le faire ;
- Quitter le court pendant une interruption du jeu sans en avoir demandé l'autorisation aux arbitres .

Cartons Rouges

- À un joueur ayant déjà reçu un carton jaune, et qui continue de susciter de pareils avertissements ;
- À un joueur commettant une faute vraiment grave, l'arbitre peut sortir le carton rouge sans avertissement.

8 • POSITIONS ET RÔLES DES ARBITRES

Tous les arbitres qui ont été assignés à un match doivent "former une équipe". Leur rôle étant d'aider à ce que le jeu se déroule sereinement. Bien sûr, des décisions justes les aideront à atteindre ce résultat.

Pour y parvenir, il est demandé à chaque arbitre de se concentrer sur les tâches qui lui sont attribuées, tout en échangeant au maximum, par contact visuel, avec l'arbitre principal. Et même, éventuellement interrompre le jeu pour échanger quelques mots avec l'arbitre principal si cela peut aider le jeu à reprendre sereinement.

On compte au moins 5 arbitres : le principal et secondaire, le scoreur et deux juges de lignes.

L'arbitre principal dirige le match du début à la fin et ses décisions font autorité. Lui seul peut recourir aux cartons (jaunes et rouges) et sanctionner les fautes de délais. Il peut rejeter les décisions exprimées par les autres arbitres s'il les juge erronées. Il a le droit de mettre fin ou de recommencer un match. Il lui est demandé de siffler à chaque faute, chaque timeout et pour chaque mise en service (et signaler de quel côté va le service) de sorte que joueurs et autres arbitres l'entendent distinctement.

Dans le cas où l'arbitre principal ne peut terminer le match, l'arbitre secondaire peut le remplacer.

L'arbitre secondaire peut, sans siffler, signaler une faute (pour laquelle il n'a pas de responsabilité directe) mais ne peut insister sur celle-ci auprès de l'arbitre principal, sauf si l'arbitre principal demande un éclaircissement / confirmation.

Ci-contre une liste du positionnement et rôles "principaux" de chaque arbitre.

8.1 • Juges de lignes (un de chaque côté)

Ils doivent se tenir debout entre 1 et 2 mètres derrière la ligne de fond de court, et observent : les lignes de fond de court, la ligne de côté (de leur côté) et les lignes

de services.

Ils surveillent les fautes de type : la plume qui touche le sol en-dehors du terrain, faute de pied d'un serveur sur la ligne de fond de court ou sur les lignes de service.

8.2 • Arbitre scoreur

Positionné en face de l'arbitre principal, à la table des scores, il doit :

- Remplir la feuille de match, avec les numéros et noms des joueurs, capitaines, coaches, arbitres, ainsi que la position des joueurs en début de set et au cours du jeu ;
- Remplir la feuille de match avec le nombre de timeouts demandés et quelle équipe a servi en premier au 1^{er} Set ;
- Vérifier les rotations des joueurs au service (en notant leur position en début de set puis au cours du jeu) ;
- Avertir l'arbitre secondaire quand une faute de rotation de service est détectée ;
- En cas de 3^{ème} set, avertir lorsqu'une équipe atteint 11 points (pour initier le changement de côté) ;
- À la fin du match : demander à l'arbitre principal et secondaire et les capitaines de signer la feuille de match ;
- Afficher le score à l'aide d'un scoreur.

8.3 • Arbitre secondaire

- Surveiller la ligne centrale et signaler les pénétrations ou "pied au-dessus du filet" ;
- Surveiller le filet (dans la moitié de terrain la plus proche) pour les fautes de type "plume touchant le filet au service", "plume qui touche le filet ou le poteau en dehors des antennes", ou "plume qui passe le filet en dehors des antennes" ;
- Surveiller le filet (dans la moitié de terrain la plus proche) pour le cas où un joueur touche le filet ou les antennes ;
- Surveiller la ligne de côté (plume qui touche le sol en dehors du terrain).

8.4 • Arbitre principal

- Effectue le tirage au sort (service / terrain) avant l'échauffement
- Vérifie que l'échauffement se déroule normalement, et ne dure pas plus de 3 minutes ;
- Surveille le filet (dans la moitié de terrain la plus proche) pour les fautes de type "plume touchant le filet au service", "plume qui touche le filet ou le poteau en dehors des antennes", ou "plume qui passe le filet en dehors des antennes" ;
- Surveille le filet (dans la moitié de terrain la plus proche) pour le cas où un joueur touche le filet ou les antennes (côtés intérieurs) ;
- Surveille la ligne de côté (plume qui touche le sol en dehors du terrain).

