

# LIVRET DU JEUNE ARBITRE DE VOLLEY-BALL



## CARACTERISTIQUES DU JEU

(Extrait des règles officielles du volley-ball 2013-2016)

Le Volleyball est un sport joué par deux équipes sur un terrain divisé par un filet. Il y a différentes versions disponibles pour offrir de la souplesse de jeu à tous.

Le but du jeu est d'envoyer le ballon par-dessus le filet afin qu'il retombe dans le terrain opposé et d'empêcher cette même action de la part des adversaires. L'équipe a droit à trois touches avant de renvoyer le ballon (en plus du contact effectué par le contre).

Le ballon est mis en jeu par une frappe de service faite par le serveur au-dessus du filet en direction des adversaires. L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon retombe ou sort du terrain ou si l'une des équipes n'arrive pas à le retourner correctement.

En Volleyball, l'équipe gagnant un échange marque un point (Rally Point System). Lorsque l'équipe qui reçoit gagne un point et le droit de servir, ses joueurs se déplacent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

## L'ARBITRE DE VOLLEY-BALL

(Inspiré des règles officielles du volley-ball 2013-2016)

La nature d'un bon officiel (arbitre-juge-marqueur) repose sur le concept d'équité et de présence :

- **être juste** avec tous les participants,
- être **vu juste** par les spectateurs.

Ceci exige une grande part de confiance – on doit pouvoir faire confiance à l'arbitre pour permettre aux joueurs de divertir et de se divertir :

- en étant **précis** dans son **jugement**,
- **en comprenant le pourquoi de la règle**,
- en étant un **organisateur efficace**,
- en permettant à la rencontre de s'écouler et en la **dirigeant** vers une conclusion,
- en étant un **éducateur** qui utilise les règles pour réprimander l'incorrect ou pénaliser l'injuste,
- en **promouvant** le jeu – c'est-à-dire, en **permettant** aux éléments **spectaculaires** du jeu de briller et aux meilleurs joueurs de faire ce qu'ils font de mieux : **divertir** le public.

Finalement, nous pouvons dire qu'un bon arbitre utilisera les règles pour faire de la rencontre une expérience qui satisfasse **toutes** les personnes concernées.

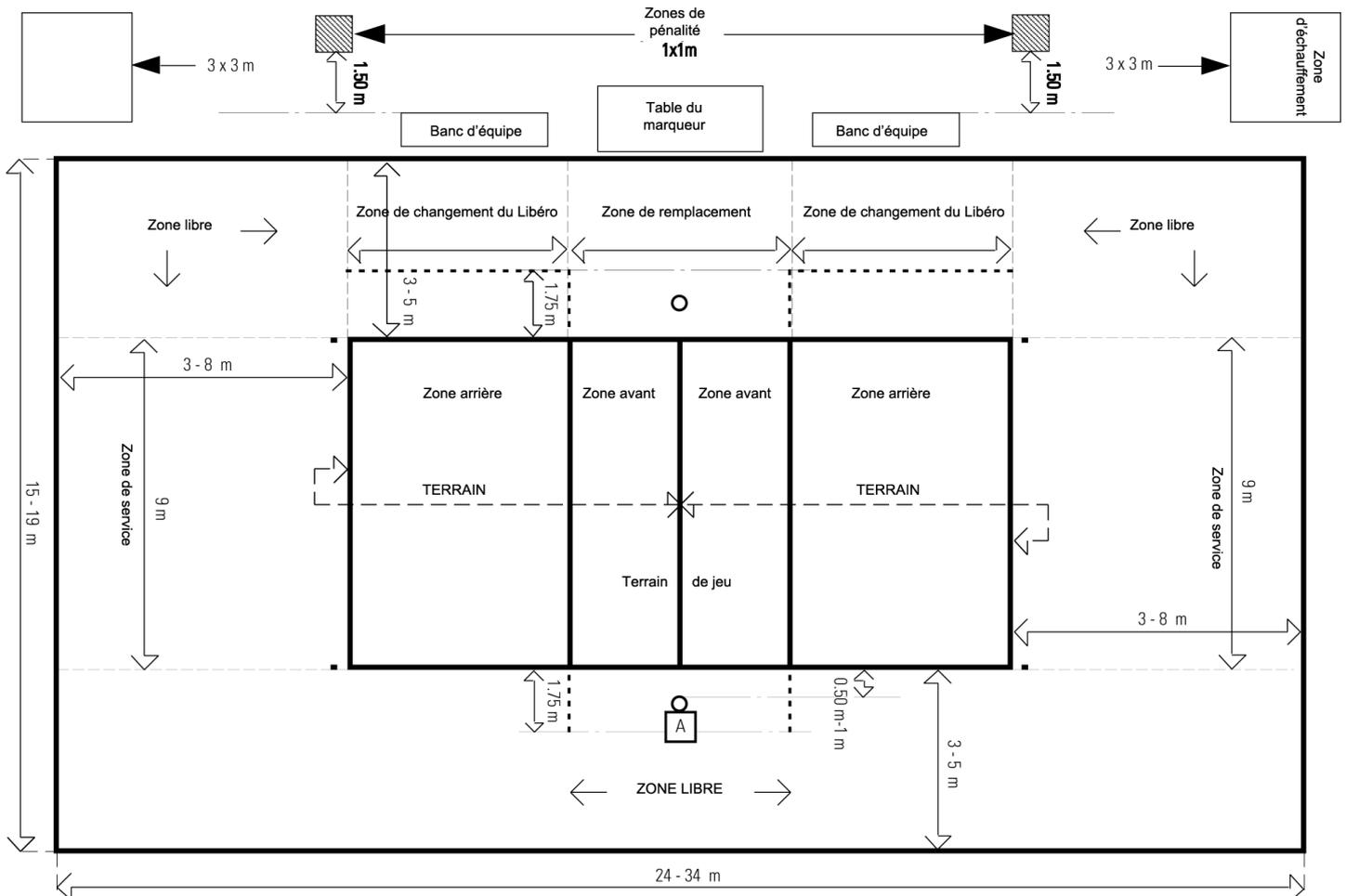
**Get involved!**  
**Keep the ball flying!**

**Soyez concernés !**  
**Laissez circuler la balle !**

# LES REGLES ESSENTIELLES DU VOLLEY-BALL

(Les règles détaillées, en français, sont disponibles ici : [http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/RulesOfTheGame\\_VB.asp](http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/RulesOfTheGame_VB.asp) )

**L'aire de jeu :** L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre.



## Filets et Poteaux :

- Sa partie supérieure doit être placée, pour les seniors, à 2,43m pour les hommes et 2,24m pour les femmes.
- Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.
- L'antenne est une tige flexible est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet. Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage.

## Ballons :

- Tous les ballons utilisés lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, poids, pression, modèle, couleur, etc.

## Participants :

- Pour un match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum.
- L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié sur la feuille de match.
- Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement.
- Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans leur propre zone libre

## Equipements :

- Les maillots, les shorts et les chaussettes doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe à l'exception du Libéro.
- Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur.

## Responsables des équipes :

- Le capitaine d'équipe et le coach sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.

- Les libéros ne peuvent être ni capitaine d'équipe ni capitaine au jeu.
- Le capitaine :
  - o AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort.
  - o PENDANT LE MATCH, quand le ballon est hors jeu, le capitaine au jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres.
  - o A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat.
  - o Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, le coach ou le capitaine lui-même, doit nommer l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du libéro) pour remplir les fonctions de capitaine au jeu.
- Le coach :
  - o Pendant tout le match, le coach dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu.
  - o AVANT LE MATCH, le coach inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe ensuite.
  - o PENDANT LE MATCH, le coach est assis sur le banc de touche près du marqueur, mais peut quitter sa position. Il demande les temps-morts et les remplacements. Il peut donner ses instructions tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre, sans causer de trouble ni retarder le jeu.

#### **Formule de jeu :**

- Une équipe marque un point :
  - o lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse ;
  - o lorsque l'équipe adverse commet une faute ;
  - o lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.
- Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux Règles (ou en violant celles-ci de quelque manière que ce soit). Les arbitres jugent les fautes et décident de leur sanction conformément aux présentes Règles :
  - o si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.
  - o si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.
- Un **échange de jeu** est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu :
  - o Si l'équipe ayant le service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et continue à servir
  - o Si l'équipe en réception de service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et doit ensuite servir.
- Pour gagner un set : Un set (à l'exception du 5ème set décisif) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins deux points sur l'autre équipe. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24; 27-25;...).
- Pour gagner le match : Le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets. En cas d'égalité de sets 2-2, le 5ème set décisif est joué en 15 points, avec un écart minimum d'au moins deux points.
- Equipe incomplète : Une équipe déclarée INCOMPLETE pour un set ou pour le match perd le set ou le match. On attribue à son adversaire les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.

#### **Tirage au sort :**

- Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set. Si un set décisif doit être joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.
- Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.
- Le gagnant du tirage au sort choisit : SOIT le droit de servir ou de recevoir le service, OU le côté du terrain. Le perdant obtient le choix restant.

#### **Séance officielle d'échauffement :**

- Les équipes disposent de 10 minutes d'échauffement au filet. Généralement, 8 minutes à l'attaque et 2 minutes au service.

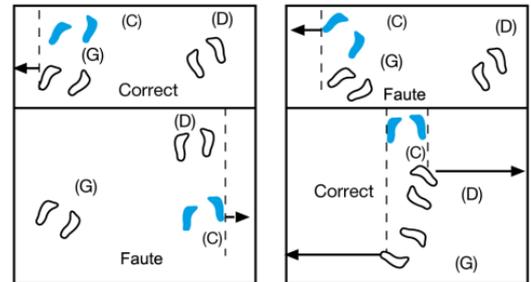
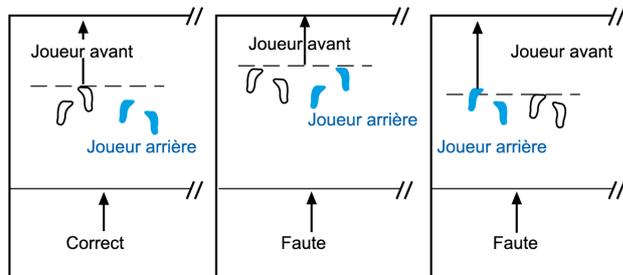
#### **Formation des équipes :**

- Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.
- La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.
- Avant de commencer un set, le coach doit inscrire la formation de départ de son équipe sur une fiche de position.

#### **Positions et faute de position:**

- Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation.

- Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou dans la zone libre.
- Les positions des joueurs sont numérotées comme suit: Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant central), 2 (avant droit). Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière central), 1 (arrière droit).
- Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par la position de leurs pieds en contact avec le sol de la manière suivante : Chaque joueur de la ligne avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que ne le sont les pieds du joueur arrière correspondant. Chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne droite (gauche) que ne le sont les pieds du joueur centre de sa ligne.



(C) = Joueur du centre  
(D) = Joueur de droite  
(G) = Joueur de gauche

- Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon.
- Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaudra sur une faute de position.
- Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.
- Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :
  - o l'équipe est sanctionnée : l'adversaire gagne un point et le service ;
  - o les positions des joueurs sont rectifiées.

#### Rotation et faute de rotation:

- Lorsque l'équipe qui reçoit le service a gagné le droit de servir, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc...
- Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes :
  - o l'équipe est sanctionnée, l'adversaire gagne un point et le service ;
  - o l'ordre de rotation des joueurs est rectifié.

#### Situation de jeu :

- Le jeu est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre.
- Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par un coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment du coup de sifflet.
- Le ballon est "dedans" quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation.
- Le ballon est "dehors" quand :
  - o la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation;
  - o il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;
  - o il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté;
  - o il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf dans le cas où le ballon, après la 1<sup>ère</sup> touche d'équipe traverse le plan vertical du filet à l'extérieur de l'espace de passage.
  - o il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.

#### Jouer le ballon :

- Une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur au jeu.
- Une équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre) pour renvoyer le ballon. Si plus de touches sont utilisées, l'équipe commet une faute des "QUATRE TOUCHES".
- Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (sauf à la première touche d'équipe et au contre) : "DOUBLE TOUCHER".
- Deux (ou trois) joueurs peuvent toucher le ballon en même temps (il est compté 2 (ou 3) touches (excepté au contre)).
- Lorsque deux adversaires touchent simultanément la balle au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches. Si le ballon tombe en "dehors" du terrain, la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.

- Si la touche simultanée du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entraîne un contact prolongé, le jeu continue.
- Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire, ou toute structure/objet pour toucher le ballon : "TOUCHE ASSISTEE".
- Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.
- Le ballon ne doit pas être tenu ni lancé : "BALLON TENU".
- Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément (excepté au contre où des contacts consécutifs sont autorisés, dans la même action, et à la première touche d'équipe, également dans la même action).

#### **Ballon au filet :**

- Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage. L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée : en-dessous par la partie supérieure du filet, sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire, au-dessus par le plafond.
- Un ballon qui a franchi le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe à condition que: le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur, le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain. L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.
- Le ballon qui se dirige vers le terrain de jeu de l'adversaire au travers de l'espace inférieur reste en jeu jusqu'au moment où il a complètement franchit le plan vertical du filet.

#### **Joueur au filet :**

- Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque.
- Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.
- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.
- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci.
- Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.
- Le contact du filet par un joueur n'est pas une faute, sauf s'il gêne le déroulement du jeu.
- Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et tout autre objet en dehors des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gêne pas le jeu.
- Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.
- Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire fait une faute.
- Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire (entre-autres) et fait donc faute : en touchant la bande blanche supérieure du filet ou les 80cm du haut de l'antenne durant son action de jouer le ballon, ou en prenant appui sur le filet en même temps qu'il joue le ballon, ou en se créant un avantage sur l'adversaire, ou en réalisant une action qui empêche la tentative d'un adversaire de jouer le ballon.

#### **Service :**

- Le premier service du premier set, ainsi que celui du 5ème set décisif est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort.
- Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.
- Les joueurs suivent l'ordre du service indiqué sur la fiche de position.
- Quand l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent (ou son remplaçant) sert à nouveau.
- Quand l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir. Le service sera effectué par le joueur qui passe de la position d'avant droit à celle d'arrière droit.
- Le 1er arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que les équipes sont prêtes à jouer et que le joueur au service est en possession du ballon.
- Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché.
- Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service.
- Après sa frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain.
- Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.
- Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.
- Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le joueur au service et la trajectoire du ballon.

### Frappe d'attaque :

- Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée être une frappe d'attaque.
- Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est clairement frappé, et qu'il n'est ni tenu ni lancé.
- Un joueur de la ligne avant peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact du ballon ait lieu dans son propre espace de jeu
- Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant: lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque; après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.

### Contre :

- Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet, sans tenir compte de la hauteur du contact du ballon. Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent effectuer un contre, mais au moment du contact avec le ballon, une partie du corps doit être plus haute que le sommet du filet.
- La tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon.
- Le contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur.
- Un contre est collectif lorsqu'il est réalisé par un groupe de deux ou trois joueurs proches les uns des autres et il devient effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.
- Des touches consécutives (rapides et continues) avec le ballon peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action.
- Lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque.
- Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a le droit à trois touches pour renvoyer le ballon.
- La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon lors du contre.
- Contrer le service adverse est interdit.

### Interruptions :

- Une interruption est le temps compris entre un échange de jeu terminé et le coup de sifflet de l'arbitre pour le prochain service.
- Les seules **interruptions réglementaires** sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS.
- Chaque équipe a le droit de demander au maximum deux temps-morts et six remplacements par set.
- Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre **2 demandes de remplacements séparées, pour une même équipe.**
- Les demandes d'interruption régulières peuvent être demandées par le coach, ou en son absence, par le capitaine au jeu et seulement par eux.
- Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes.
- **Dans les sets de 1 à 4 deux temps-mort techniques supplémentaires d'une durée de 60 secondes, sont appliqués automatiquement lorsque l'équipe qui mène au score atteint le 8ème et le 16ème point.**
- Pendant les temps-morts, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc.
- Le remplacement est l'acte par lequel un joueur, autre que le libéro ou son/sa remplaçant(e), après avoir été enregistré auprès du marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment là. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.
- Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.
- Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.
- Un joueur (à l'exception du Libéro), qui ne peut continuer à jouer pour cause de blessure ou de maladie, devra être remplacé réglementairement. Si ce n'est pas possible, l'équipe a le droit de réaliser un remplacement EXCEPTIONNEL.
- Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure/maladie, à l'exception du Libéro et/ou du joueur dont il a pris la place, peut remplacer au jeu le joueur blessé. Le joueur blessé/malade n'est pas autorisé à reprendre le match.
- Les remplacements doivent être effectués dans la zone de remplacement.

### Retards de jeu :

- Toute action irrégulière d'une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard de jeu et comprend entre autres : retarder une interruption régulière; prolonger une interruption de jeu après avoir reçu le signal de reprendre le jeu ; demander un remplacement illégal ; répéter une demande non fondée ; pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.
- L'avertissement pour retard et la pénalisation pour retard sont des sanctions d'équipe.
- Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match.

- Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD".
- Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constitue(nt) une faute et est (sont) sanctionné(s) par une "PENALISATION POUR RETARD" : l'adversaire gagne un point et le service.

CATEGORIES	REPETITION	FAUTIF	DISSUASION ou SANCTION	CARTES	CONSEQUENCE
Retard	1er	N'importe quel membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste 25 avec la carte jaune	Prévention - pas de pénalité
	2nd	N'importe quel membre de l'équipe	Pénalité pour retard	Geste 25 avec la carte rouge	Un point et le service pour l'adversaire

#### Interruptions de jeu exceptionnelles :

- Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et autoriser le personnel médical à pénétrer sur le terrain. L'échange est ensuite rejoué.
- S'il se produit un incident extérieur durant le match, le jeu doit être interrompu et l'échange est rejoué.

#### Intervalles et changement de camp :

- Un intervalle est l'arrêt entre les sets. Tous les arrêts entre les sets durent trois minutes.
- Durant cette période il est procédé au changement de terrain et à l'enregistrement des équipes sur la feuille de match.
- Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif.
- Dans le set décisif, dès que l'équipe qui mène atteint 8 points, les équipes changent de camp sans retard, les positions des joueurs demeurent les mêmes.

#### Le joueur libéro :

- Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de match jusqu'à deux (2) joueurs spécialisés en défense «Libéros».
- A tout moment il ne peut se trouver sur le terrain qu'un seul Libéro.
- Le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière ;
- Il n'est autorisé à jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit (y compris le terrain de jeu et la zone libre) si, au moment du contact, le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet ;
- Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.
- Un joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque quand le ballon est complètement plus haut que le bord supérieur du filet, si le ballon provient d'une touche haute jouée avec les doigts par le Libéro et effectuée dans sa zone avant. Le ballon peut être attaqué librement si le Libéro effectue la même action en dehors de sa zone avant.
- Les changements impliquant le Libéro ne sont pas comptabilisés comme remplacements.
- Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du Libéro
- Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la "Zone de changement du Libéro".

#### Conduite des participants :

- Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au 1er arbitre d'éviter que les équipes s'approchent du niveau des sanctions.
- Ceci est fait en 2 étapes : Etape 1 : en donnant un avertissement verbal via le capitaine au jeu, Etape 2 : en utilisant un CARTON JAUNE pour le membre de l'équipe concerné.
- Cet avertissement formel ne constitue pas une sanction mais un symbole que le membre de l'équipe (et par extension l'équipe elle-même) a atteint la limite de la procédure de sanction pour le match.
- Selon le jugement du 1er arbitre et suivant la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et à enregistrer sur la feuille de match sont : **Pénalisation, Expulsion ou Disqualification.**
- Pénalisation : la première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est pénalisée : l'adversaire gagne un point et le service.
- Expulsion : un membre de l'équipe qui est sanctionné d'une expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set, il doit être remplacé légalement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit rester assis dans l'aire de pénalité.
- Disqualification : un membre de l'équipe qui est disqualifié doit être remplacé légalement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match.
- Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles; elles demeurent en vigueur pour toute la durée du match et sont enregistrées sur la feuille de match.
- La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionnée progressivement (le membre de l'équipe se voit infliger une sanction plus sévère pour chaque infraction successive).

CATEGORIES	REPETITION	FAUTIF	SANCTION	CARTES	CONSEQUENCE
Conduite grossière	1ère	N'importe quel membre	Pénalité	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2nde	Même membre	Expulsion	Rouge+ Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin du set
	3ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
Conduite injurieuse	1ère	N'importe quel membre	Expulsion	Rouge+ Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin du set
	2nde	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
Agression	1ère	N'importe quel membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match

#### Corps arbitral et procédures :

- Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant la fin de l'échange, les arbitres doivent indiquer à l'aide du geste officiel :

Si la faute a été sifflée par le 1er arbitre, celui-ci indiquera dans l'ordre: l'équipe qui va servir; la nature de la faute; le joueur fautif (si nécessaire). **Le 2nd arbitre ne suivra pas les gestes du premier arbitre en les répétant.**

Si la faute a été sifflée par le 2nd arbitre, celui-ci indiquera: la nature de la faute; le joueur fautif (si nécessaire); l'équipe qui va servir après le geste du 1er arbitre. Dans ce cas, le 1er arbitre ne doit indiquer **ni** la nature de la faute **ni** le joueur fautif, mais seulement l'équipe qui va servir.

#### 1<sup>er</sup> arbitre :

- Décide, siffle et signale :
  - o des fautes du joueur au service et de positions de l'équipe au service, y compris l'écran,
  - o des fautes de touche du ballon,
  - o des fautes au-dessus du filet et des contacts fautifs d'un joueur avec le filet prioritairement du côté de l'attaque,
  - o des attaques fautives du libéro ou des joueurs arrières,
  - o de la frappe d'attaque effective faites par un joueur sur un ballon situé au-dessus du filet venant d'une passe haute effectuée avec les doigts par le libéro dans sa zone avant,
  - o du franchissement complet par le ballon de l'espace inférieur situé sous le filet,
  - o du contre effectif d'un joueur arrière ou d'une tentative de contre du libéro.

#### 2<sup>ème</sup> arbitre :

- Il/Elle peut, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais ne doit pas insister auprès du 1er arbitre.
- Il/Elle contrôle le travail du/des marqueur(s).
- Il/Elle autorise les interruptions régulières, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.
- Il/Elle contrôle le nombre des temps-morts et des remplacements utilisés par chaque équipe et signale au 1er arbitre et au coach concerné le 2ème temps-mort et les 5èmes et 6èmes remplacements de joueurs.
- Au commencement de chaque set, au changement de camp dans le set décisif et chaque fois que c'est nécessaire, le 2nd arbitre vérifie que les positions effectives des joueurs sur le terrain correspondent à celles inscrites sur les fiches de position.
- Décide, siffle et signale :
  - o la pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet,
  - o les fautes de position de l'équipe en réception,
  - o les contacts fautifs, d'un joueur avec le filet prioritairement du côté du contre et avec l'antenne située de son côté,
  - o le contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro, ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou par le libéro,
  - o le contact du ballon avec un objet extérieur,
  - o le contact du ballon avec le sol lorsque le 1er arbitre n'est pas en position de voir ce contact,
  - o le ballon franchissant le filet, totalement ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage en direction du camp adverse ou son contact avec l'antenne située de son côté.

# EQUIPEMENT DE L'ARBITRE JEUNE

Un tee-shirt de couleur unie - Un pantalon de jogging - Des chaussures de salle  
1 sifflet (de préférence sans bille type Fox) avec une lanière - 1 carton jaune et 1 carton rouge - Une montre chrono

## PROCOLES

### Avant match :

Heure	Description	Action des arbitres	Action des équipes
	Echauffement libre	Les arbitres vérifient les ballons du match, les plaquettes de remplacement et tous les autres équipements	Les équipes s'échauffent, sans ou avec ballon
H -15'		Les arbitres vérifient la hauteur et la tension du filet, ainsi que la position des antennes et des bandes de côté.	Les équipes vont près de leur banc et les joueurs doivent revêtir leur maillot de match
H -14'	Tirage au sort	Le 1 <sup>er</sup> arbitre effectue le tirage au sort avec le 2 <sup>nd</sup> arbitre et les capitaines d'équipe. Le marqueur doit être informé du résultat du tirage au sort	Après le tirage au sort, les capitaines d'équipe et les entraîneurs signent la feuille de match
H -13'	Début de l'échauffement officiel	Le 1 <sup>er</sup> arbitre siffle pour signaler le début de l'échauffement officiel (10 mn). Ils vérifient les tenues des joueurs (uniformité et numérotation)	Les équipes commencent l'échauffement au filet
H -10'		Le 2 <sup>nd</sup> arbitre doit aller récupérer auprès des entraîneurs les fiches de position du 1 <sup>er</sup> set. Ensuite il les remet au marqueur pour inscription sur la FDM.	
H -3'	Fin de l'échauffement officiel	Le 1 <sup>er</sup> arbitre siffle la fin de l'échauffement officiel.	Les équipes arrêtent l'échauffement au coup de sifflet du 1 <sup>er</sup> arbitre et retournent immédiatement près de leur banc.
H -2'		Le 1 <sup>er</sup> arbitre va sur le podium et le 2 <sup>nd</sup> arbitre va près de la table de marque. Il/Elle signale au 1 <sup>er</sup> que la table de marque est prête.	
H -1'	Entrée sur le terrain	Le 2 <sup>nd</sup> arbitre vérifie que les 6 joueurs de chaque équipe sont les mêmes que ceux indiqués sur la fiche de position.	Au signal du 1 <sup>er</sup> arbitre, les 6 joueurs et le libéro des formations de départ entrent sur le terrain directement depuis les bancs.
H-30"		Le 2 <sup>nd</sup> arbitre vérifie que les positions de chaque équipe et autorise le libéro à rentrer sur le terrain. Ensuite, il/elle donne le ballon au serveur.	
H	Début de la rencontre	Le 1 <sup>er</sup> arbitre siffle pour autoriser le premier service du match.	

### Pour les intervalles réguliers (3 mn) entre les sets de 1 à 4 :

- **A la fin du set :**
  - o Equipes : à 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 1<sup>er</sup> arbitre, les équipes changent de côté. Après avoir dépassé le poteau, ils rejoignent directement leur banc.
  - o Marqueur : au moment où l'arbitre siffle la fin du dernier échange de jeu, le marqueur démarre le chronométrage de l'intervalle de temps entre les sets.
  - o Arbitres : le 2<sup>nd</sup> arbitre récupère les fiches de position pour le set suivant (en commençant par l'équipe gagnante du set précédent) et les remet au marqueur qui procède à l'inscription sur la feuille de match.
- **30s avant le début du set :** Le 2<sup>nd</sup> arbitre siffle et/ou le marqueur appuie sur le buzzer.
  - o Equipes : au signal du 2<sup>nd</sup> arbitre, les six joueurs inscrits sur les fiches de position se rendent directement sur le terrain.
  - o Arbitres : le 2<sup>nd</sup> arbitre vérifie les positions de chaque équipe et autorise le libéro à rentrer sur le terrain.
- **0s début du set :** le 1<sup>er</sup> arbitre siffle pour autoriser le premier service du set.

### Pour l'intervalle (3mn) avant le set décisif (5ème set) :

- **A la fin du set :**
  - o Equipes : les six joueurs sur le terrain vont directement près de leur banc.
  - o Marqueur : au moment où l'arbitre siffle la fin du dernier échange de jeu, le marqueur démarre le chronométrage de l'intervalle de temps entre les sets.
  - o Capitaines : ils se rendent près de la table de marque pour le tirage au sort.
  - o Arbitres : ils se rendent près de la table de marque et le 1<sup>er</sup> arbitre procède au tirage au sort.
- **1 mn 30s avant le début du set décisif :**
  - o Arbitres : le 1<sup>er</sup> arbitre rejoint sa place. Le 2<sup>nd</sup> arbitre récupère les fiches de position pour le set suivant (en commençant par l'équipe gagnante du set précédent) et les remet au marqueur qui procède à l'inscription sur la feuille de match.
- **30s avant le début du set :** le 2<sup>nd</sup> arbitre siffle et/ou le marqueur appuie sur le buzzer.

- o Equipes : au signal du 2nd arbitre, les six joueurs inscrits sur les fiches de position se rendent directement sur le terrain.
- o Arbitres : le 2nd arbitre vérifie les positions de chaque équipe et autorise le libéro à rentrer sur le terrain. Il donne ensuite le ballon au serveur.
- **0s début du set** : le 1er arbitre siffle pour autoriser le premier service du set décisif.
- **Lorsque la 1ère équipe arrive à 8 points** :
  - o Equipes : à la fin de l'échange, les six joueurs sur le terrain de chaque équipe doivent se positionner sur la ligne de fond. Au signal du 1er arbitre, ils changent de terrain et se repositionnent immédiatement, sans retard de jeu.
  - o Arbitres : le 2nd arbitre vérifie la position et la rotation des joueurs de chaque équipe (quel joueur de chaque équipe se trouve sur en position 1) et contrôle que le marqueur est prêt pour la seconde partie du set. Le 2nd arbitre fait le signe « OK » au 1er arbitre pour indiquer que tout le monde est prêt pour continuer la rencontre.

**A la fin du match :**

- Equipes : à la fin du match, les équipes, au signal du 1er arbitre, se saluent près du filet et quittent le terrain, et vont en marchant, vers leur banc.
- Arbitres : les deux arbitres se placent sur la ligne de côté correspondant à celle du 1er arbitre, et, après les salutations, vont vers la table de marque pour remplir les formalités administratives.

## HAUTEURS DE FILET UGSEL

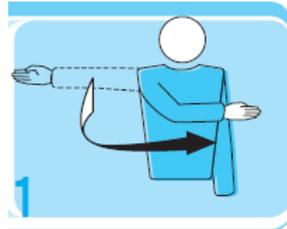
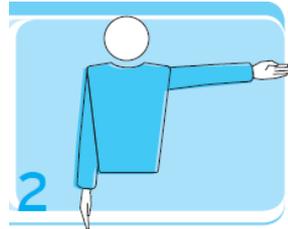
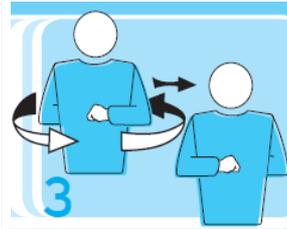
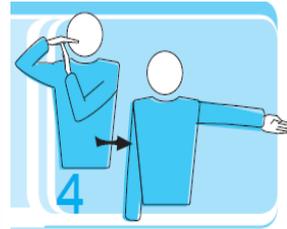
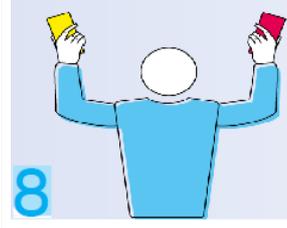
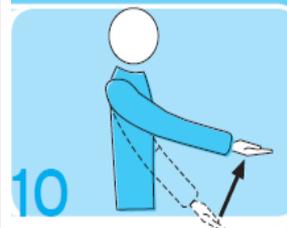
**GARCONS**

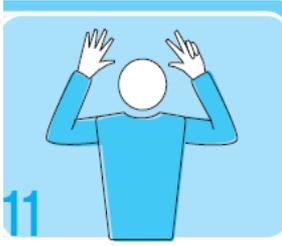
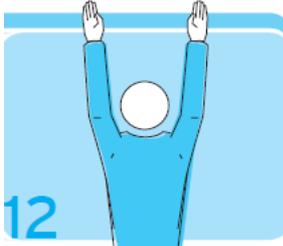
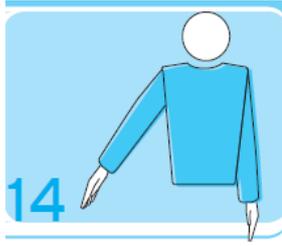
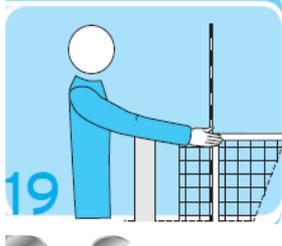
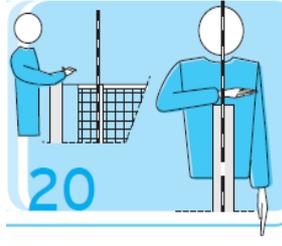
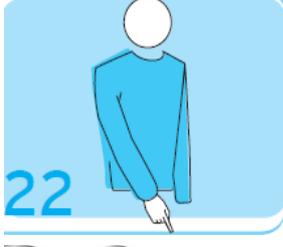
Filet BENJAMINS : 2,10m  
 Filet MINIMES : 2,24m  
 Filet CADETS : 2,35m  
 Filet JUNIORS : 2,43m

**FILLES**

Filet BENJAMINES : 2,10m  
 Filet MINIMES : 2,10m  
 Filet CADETTES - JUNIORS : 2,24m

## GESTES OFFICIELS

<p><b>Autorisation de servir :</b> Déplacer la main pour indiquer la direction du service.</p>  <p>1 P</p>	<p><b>Equipe au service :</b> Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir.</p>  <p>2 P et S</p>	<p><b>Changement de terrain :</b> Lever les avant-bras en avant et en arrière et les tourner autour du corps.</p>  <p>3 P</p>	<p><b>Temps-morts :</b> Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement et ensuite indiquer l'équipe demandeuse.</p>  <p>4 P et S</p>	<p><b>Remplacement :</b> Rotation d'un avant-bras autour de l'autre.</p>  <p>5 P</p>
<p><b>Avertissement, ou pénalisation :</b> Montrer un carton jaune pour l'avertissement et un carton rouge pour la pénalisation.</p>  <p>6 P</p>	<p><b>Expulsion :</b> Montrer les deux cartons joints pour l'expulsion.</p>  <p>7 P</p>	<p><b>Disqualification :</b> Montrer les cartons jaune et rouge dans deux mains séparées pour une disqualification.</p>  <p>8 P</p>	<p><b>Fin du set (ou du match) :</b> Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes.</p>  <p>9 P</p>	<p><b>Ballon non lancé ou lâché avant la frappe du service :</b> Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut.</p>  <p>10 P</p>

<p><b>Retard au service :</b> Lever huit doigts écartés.</p>  <p>11 P</p>	<p><b>Faute de contre :</b> Lever verticalement les deux bras, les paumes vers l'avant.</p>  <p>12 P et S</p>	<p><b>Faute de position ou de rotation :</b> Faire un mouvement circulaire avec l'index.</p>  <p>13 P et S</p>	<p><b>Ballon « dedans » (IN) :</b> Etendre le bras et les doigts vers le sol.</p>  <p>14 P et S</p>	<p><b>Ballon « dehors » (OU) :</b> Lever les avant-bras verticalement, les mains ouvertes et les paumes vers soi.</p>  <p>15 P et S</p>
<p><b>Ballon tenu :</b> Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut.</p>  <p>16 P</p>	<p><b>Double contact :</b> Lever deux doigts écartés.</p>  <p>17 P</p>	<p><b>Quatre touches :</b> Lever quatre doigts écartés.</p>  <p>18 P</p>	<p><b>Filet touché par le joueur – le ballon n'a pas franchi l'espace de passage au service :</b> Montrer le côté correspondant du filet.</p>  <p>19 P et S</p>	<p><b>Franchissement par-dessus le filet :</b> Placer une main au-dessus du filet paume vers le bas.</p>  <p>20 P</p>
<p><b>Faute d'attaque :</b> Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte.</p>  <p>21 P et S</p>	<p><b>Pénétration dans le camp adverse – ballon franchissant l'espace sous le filet – joueur au service qui touche la ligne de fond au moment de la frappe ou de l'impulsion– joueur au service qui touche le sol à l'extérieur de la zone de service au moment de la frappe ou de l'impulsion :</b> Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée.</p>  <p>22 P et S</p>	<p><b>Double faute et échange à rejouer :</b> Lever verticalement les deux pouces.</p>  <p>23 P</p>	<p><b>Ballon touché :</b> Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placés en position verticale.</p>  <p>24 P</p>	<p><b>Avertissement ou pénalisation pour retard de jeu :</b> Couvrir le poignet avec un carton jaune (avertissement) ou un carton rouge (pénalisation)</p>  <p>25 P AVERTISSEMENT PENALISATION</p>

Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_ Nom du superviseur : \_\_\_\_\_

Match opposant : \_\_\_\_\_ à \_\_\_\_\_

Catégorie : Benjamins / Minimes/ Cadets/ Juniors Filles/ Garçons

NOTE	0,5	1	2	4	Total
<b>AVANT-MATCH</b>					
PRISE DE CONTACT AVANT-MATCH	Ne parle pas	Parle peu et doucement	Parle de façon adaptée mais doucement	Parle de façon adaptée et clairement	
VERIFICATION MATERIELLE ADMINISTRATIF RELATIONNEL	N'assure que le minimum	Remplit les tâches matérielles et administratives	Exécute toutes les tâches avec assurance	Crée une relation positive avec tous les acteurs du match	
<b>PENDANT LE MATCH</b>					
GESTES ADAPTES A LA FAUTE	N'en fait pas ou non adaptés	Fait quelques gestes de temps en temps	Fait les gestes importants	Fait tous les gestes correctement	
QUALITE DU COUP DE SIFFLET	N'ose pas, ne siffle pas	Siffle doucement	Siffle fort	Adapte son coup de sifflet à la situation	
REGARD	Ne regarde que le ballon	Regarde le ballon, les partenaires et adversaires proches	Regarde le ballon, les joueurs et les autres officiels.	Prends en compte constamment l'ensemble de l'aire de jeu	
PLACEMENT - DEPLACEMENT	Est statique	Se déplace de manière peu adaptée	Se place correctement mais souvent en retard	Se place correctement et dans le sens du jeu	
QUALITE DES DECISIONS (sur la nature des fautes) ET CLARETE DES EXPLICATION	Est passif et subit le jeu	Ne fait pas de prévention, sanctionne sans expliquer	Fait de la prévention et explique les décisions	Idem + autorité intelligente	
RELATIONNEL ENTRE LES OFFICIELS	Ne prend pas en compte les autres officiels	Les regarde de temps en temps	Communique pendant que le jeu est arrêté	Communique pendant et après l'échange	
<b>REGLEMENT</b>					
CONNAISSANCES DES REGLES	Ne connaît pas les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales et quelques complémentaires	Connaît toutes les règles et leur influence sur le jeu	
APPLICATION DES REGLES	N'applique pas les règles fondamentales	Applique les règles avec hésitation	Applique les règles avec discernement	Applique les règles avec cohérence et au service du jeu	

BAREME : de 0 à 11 : formation en cours; De 12 à 20 Benjamins et tri-sports; De 21 à 30 : MINIMES ; + de 31 : Cadets et juniors

## Observations complémentaires

## Synthèse et points importants à travailler:

Date :

Signature du superviseur :

Signature du jeune arbitre :