



JE SUIS

JEUNE OFFICIEL

EN

VOLLEY BALL

Programme 2012 / 2016

PRÉAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement.

1- LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité.
- être sensible à l'esprit du jeu.
- être objectif et impartial.
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction (sifflet, cartons de couleurs jaune et rouge, pièce de monnaie pour tirage au sort, stylo noir et règle pour la table de marque).

- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

LES CARACTÉRISTIQUES DU JEU

QUELQUES DÉFINITIONS

L'échange de jeu : C'est la série d'actions se succédant depuis le moment de la frappe de service jusqu'au moment où la balle est hors-jeu.

La balle en jeu : La balle est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par le 1^{er} arbitre.

La balle hors-jeu : La balle est hors-jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par le coup de sifflet de l'un des arbitres, ou en l'absence d'une faute, au moment du coup de sifflet.

La balle « In » : La balle est « In » (dedans) lorsqu'elle touche le sol du terrain de jeu, en incluant les lignes de délimitation.

La balle « Out » : La balle est « Out » (dehors) quand :
La partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation.
Lorsqu'elle touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu.
Lorsqu'elle touche une antenne, un câble, un poteau ou le filet à l'extérieur des bandes latérales.
Lorsqu'elle traverse le plan vertical du filet totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage (sauf cas particulier règle 10.1.2 FIVB).
Lorsqu'elle franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.

La faute : Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux règles ou en violant la règle de quelque manière que ce soit.
La faute est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu.

L'équipe : Elle est constituée par 6 joueurs (En 6 x 6) et 4 joueurs (En 4 x 4) auxquels s'additionnent 6 joueurs remplaçants maximum (En 6 x 6) ou 2 joueurs remplaçants maximum (En 4 x 4). Selon le type de jeu, il doit toujours y avoir 6 (ou 4) joueurs sur le terrain.

La fiche de position : Elle indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.

La rotation : L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe indiquée sur la fiche de position. L'ordre de rotation est contrôlé au travers de l'ordre au service et de la position des joueurs tout au long du set.

Le tirage au sort : Il est effectué avant le match par le 1^{er} arbitre. Il est effectué à nouveau avant le début du set décisif s'il y a lieu.

Le gagnant du tirage au sort choisit :

- de servir ou de recevoir le service

ou

- le coté du terrain (où son équipe joue le 1^{er} set ou le set décisif).

Le perdant du tirage au sort obtient le terme restant de l'alternative.

GAGNER LE POINT

Le point conclut l'échange de jeu. Une équipe marque 1 point :

- ✓ Lorsqu'elle envoie la balle toucher le sol dans les limites du camp adverse.
- ✓ Lorsque l'équipe adverse commet une faute.
- ✓ Lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

La conséquence :

Lorsque l'équipe au service gagne l'échange de jeu, elle marque le point et continue de servir.

Lorsque l'équipe en réception de service gagne l'échange de jeu, elle marque le point et effectue le service suivant. L'équipe effectue une rotation d'un poste dans le sens des aiguilles de la montre. (Le poste 1 prend le poste 6, le poste 5 prend le poste 4 ...).

GAGNER LE SET

À l'exception du set décisif (3^{ème} ou 5^{ème} set selon le mode de jeu) le set est gagné par l'équipe qui atteint la première la marque de 25 points avec une avance d'au moins 2 points sur son adversaire.

En cas d'égalité à 24 – 24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit atteint au profit de l'une des 2 équipes; il n'y a aucune limite fixée au nombre de points pouvant être joués.

Le set décisif est joué et remporté par l'équipe qui atteint la première la marque de 15 points avec une avance d'au moins 2 points sur son adversaire.

En cas d'égalité à 14 – 14, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit atteint au profit de l'une des 2 équipes; il n'y a aucune limite fixée au nombre de points pouvant être joués.

GAGNER LE MATCH

À l'exception des rencontres faisant l'objet d'un règlement particulier (Tournois ...) la victoire est donnée à l'équipe qui remporte 3 sets, si la rencontre est jouée en 5 sets maximum, ou à l'équipe qui remporte 2 sets, si la rencontre est jouée en 3 sets maximum.

En cas d'égalité à 2 sets partout (ou à 1 set partout si la rencontre se joue en 3 sets maximum) le set décisif est joué et remporté par l'équipe qui atteint la première la marque de 15 points avec une avance d'au moins 2 points sur son adversaire.

En cas d'égalité à 14 – 14, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit atteint au profit de l'une des 2 équipes ; il n'y a aucune limite fixée au nombre de points pouvant être joués.

LES ACTIONS DE JEU

JOUER LA BALLE

CHAQUE ÉQUIPE JOUE LA BALLE DANS SON AIRE ET DANS SON ESPACE DE JEU

LE SERVICE

Le service est la mise en jeu de la balle par le joueur Arrière Droit (Joueur au poste n° 1), placé dans la zone de service.

La balle est frappée avec une seule main ou n'importe quelle partie du bras, après avoir été lancée ou lâchée. Le joueur au service ne dispose que d'un seul lancer pour effectuer sa mise en jeu.

Le premier service du premier set, ainsi que le premier service du set décisif, est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort.

Les autres sets sont commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première dans le set précédent.

L'autorisation de servir est donnée par le 1^{er} arbitre après qu'il ait vérifié que les équipes sont prêtes à jouer.

TOUCHES D'ÉQUIPE

Chaque équipe a droit à 3 touches de balle, en plus du contre. Tous les contacts entre les joueurs et la balle sont comptabilisés, qu'ils soient intentionnels ou accidentels.

Un joueur ne peut pas toucher la balle 2 fois consécutivement à l'exception du contre.

A la **première** touche de l'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

Un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire ou sur une structure ou sur un objet afin d'atteindre la balle.

TOUCHES DE BALLE

La balle peut toucher n'importe quelle partie du corps.

La balle doit être frappée, elle ne doit être ni tenue ni lancée.

LA BALLE ET LE FILET

La balle envoyée dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage définit latéralement par les antennes et leur prolongement imaginaire.

La balle peut toucher le filet au moment où elle le franchit.

La balle envoyée dans le filet peut être jouée, dans la limite de la règle des 3 touches de balle maximum par équipe.

La balle qui franchit le plan du filet vers la zone libre, au travers de l'espace extérieur aux antennes, peut être ramenée dans son propre terrain par l'équipe dans la limite de la règle des 3 touches de balle maximum par équipe. La balle doit revenir dans le terrain de l'équipe en franchissant à nouveau le plan du filet à l'extérieur des antennes, du même côté du terrain.

LA FRAPPE D'ATTAQUE

Toutes les actions envoyant la balle en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, sont considérées comme des frappes d'attaque.

La frappe d'attaque est effective dès que la balle traverse entièrement le plan vertical du filet, ou qu'elle est touchée par un adversaire.

La frappe d'attaque peut être placée, si la balle est nettement frappée, et non tenue ni lancée.

Joueurs attaquants et frappes d'attaque

Le joueur avant : Un joueur avant (Joueur n° 2, 3 ou 4) peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, si le contact avec la balle a lieu dans son propre espace de jeu.

Le joueur arrière ou le Libéro Un joueur arrière peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur depuis la zone située 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.

Un joueur arrière ou le libéro peut effectuer une frappe d'attaque dans la zone avant si au moment du contact, la balle n'est pas entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

LE CONTRE

C'est l'action des joueurs placés près du filet (postes 2, 3 et 4) pour intercepter la balle 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 la balle.

Le contre est effectif à chaque fois que la balle est touchée par un contreur.

Le contre est collectif lorsqu'il est réalisé par 2 ou 3 joueurs proches les uns des autres. Il devient effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.

Touches de contre : Des touches consécutives (rapides et continues) peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action.

Contres dans l'espace adverse : 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 pas permis de toucher la balle par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté de frappe d'attaque.

Contres et touches d'équipe : Le contact de la balle par le contre n'est pas comptabilisé comme une touche d'équipe. Par conséquent après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.

La 1^{ère} touche d'équipe après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris par celui qui a effectué la touche de contre.

Contre et Service : L'action de contre sur le service adverse est interdite.

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 ».

DÉSIGNATION DU LIBÉRO :

Tous les « libéros » doivent être enregistrés avant le match sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet. A tout moment il ne peut se trouver sur le terrain qu'un seul libéro. Il ne peut être ni capitaine d'équipe ni capitaine en jeu.

ÉQUIPEMENT :

Le joueur Libéro doit porter une tenue (ou une chasuble pour le Libéro re-désigné) qui a une couleur dominante différente des couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. La tenue doit contraster nettement avec la couleur des maillots du reste de l'équipe. Il doit être numéroté, comme le reste de l'équipe.

ACTIONS PERMISES AU LIBÉRO

Place du Libéro

Le joueur Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière.
Il ne peut jouer que comme joueur arrière.

Le Libéro dans le jeu

Il n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque, d'où que ce soit, si au moment du contact avec la balle celle-ci 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.

Le Libéro dans l'équipe

Le changement d'un joueur par le Libéro n'est pas comptabilisé comme un remplacement.
Le nombre de changement Joueur / Libéro est illimité.

Un échange de jeu au moins est obligatoire entre chacun des remplacements d'un joueur par le Libéro.

Le Libéro ne peut être changé que par le joueur qu'il a lui même remplacé.

Les changements ont lieu lorsque le ballon est mort, avant le coup de sifflet donné pour le service.

Avant le début du set, le Libéro ne peut pénétrer sur le terrain qu'après que le 2^{ème} arbitre ait vérifié la formation de départ.

Le remplacement du Libéro

En cas de blessure du Libéro désigné, et avec l'accord de l'arbitre, l'entraîneur peut désigner comme nouveau Libéro n'importe quel joueur non présent sur le terrain au moment de la désignation.

Le Libéro blessé n'est plus autorisé à finir la rencontre.

Le numéro du nouveau Libéro est consigné sur la feuille de match dans la rubrique « Remarques ».

RESPONSABLES DES ÉQUIPES

Le capitaine et l'entraîneur sont responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.

LE CAPITAINE

Le (s) Libéro(s) ne peut être ni capitaine d'équipe, ni capitaine au jeu.

Avant le match le capitaine signe la feuille de match, et représente son équipe au tirage au sort.

Lorsqu'il est sur le terrain, il est capitaine de jeu.

Lorsqu'il quitte le terrain, l'entraîneur ou le capitaine lui-même désigne un des joueurs sur le terrain (à l'exception du libéro) qui remplira les fonctions de capitaine de jeu.

Le capitaine de jeu est seul habilité à parler aux arbitres, lorsque le ballon est hors jeu pour :

- demander une explication ou soumettre une demande de ses équipiers,
- demander l'autorisation de changer tout ou partie de l'équipement,
- vérifier les positions des équipes,
- demander les temps-morts et les remplacements,
- informer le premier arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer une réclamation officielle sur la feuille de match à la fin de la rencontre.

À la fin de la rencontre, le capitaine d'équipe remercie les arbitres et signe la feuille de match qui ratifie le résultat.

L'ENTRAÎNEUR

Il dirige son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide de la formation de départ, des remplacements et des temps-morts.

Son interlocuteur est le 2^{ème} arbitre.

Avant le match, il fait inscrire et vérifie sur la feuille de match, les noms et numéros de ses joueurs et la signe ensuite.

Pendant le match :

- avant chaque set, il remet au 2^{ème} arbitre ou au marqueur la fiche de rotation remplie et signée,
- il est assis sur le banc de touche près du marqueur, mais peut quitter sa position, en restant dans la zone libre devant le banc depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement sans causer de trouble ni retarder le jeu.
- il demande les temps-morts et les remplacements.

L'ENTRAÎNEUR ADJOINT

Il est assis sur le banc sans droit d'intervention.

Il peut, au cas où l'entraîneur devrait quitter l'équipe, à la demande du capitaine en jeu et avec l'accord du premier arbitre assumer les fonctions de coach durant la durée de l'absence.

L'ÉCHELLE DES SANCTIONS

Comportement incorrect et Sanctions

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 :

Étape 1 : en donnant un avertissement verbal via le capitaine en jeu

Cet avertissement ne constitue pas une sanction et n'a pas de conséquence immédiate. Il n'est pas enregistré sur la feuille de match.

Étape 2 : en utilisant un CARTON JAUNE pour le membre de l'équipe concernée

TABLEAU SIMPLIFIÉ DES SANCTIONS

CATÉGORIES	RÉPÉTITION	FAUTIF	SANCTION	CARTES	CONSÉQUENCE
RETARD DE JEU	1 ^{ère}	N'importe quel membre	Rien	Jaune sur montre	Rien
	2 nd	N'importe quel membre	Pénalité	Rouge sur montre	Perte de l'échange
CONDUITE GROSSIÈRE	1 ^{ère}	N'importe quel membre	Pénalité	rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2 nd	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
	3 ^{ème}	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
CONDUITE INJURIEUSE	1 ^{ère}	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
	2 nd	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparés	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
AGRESSION	1 ^{ère}	N'importe quel membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparés	Le joueur quitte l'aire de contrôle Pour le reste du match

COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAINANT DES SANCTIONS

Le comportement incorrect d'un membre d'une équipe envers les officiels, les adversaires, les coéquipiers ou le public est classé en trois catégories, suivant la gravité de l'infraction.

CATÉGORIES DE SANCTIONS

Sanction pour conduite grossière

Elle sanctionne tout acte contraire aux bonnes manières, à la moralité ou toute expression de mépris.

Sanction pour conduite injurieuse

Elle sanctionne tout geste ou propos insultants ou diffamatoires.

Sanction pour agression

Elle sanctionne toute attaque physique ou tentative d'agression.

DÉFINITION DES SANCTIONS

Selon la gravité de la faute, et en fonction du jugement du premier arbitre, les sanctions appliquées et enregistrées sur la feuille de match sont pénalisation, expulsion ou disqualification.

Pénalisation

Elle est signifiée par un carton rouge présenté au fautif et entraîne un point et le service pour l'adversaire.

Expulsion

Elle est signifiée par un carton jaune et rouge présentés ensemble au fautif.

Le membre de l'équipe ou l'entraîneur objet de l'expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set et doit demeurer assis dans l'aire de pénalité, derrière le banc de son équipe, sans autre conséquence.

Disqualification

Elle est signifiée par un carton jaune et un carton rouge présentés séparément au fautif.

Le membre de l'équipe ou l'entraîneur objet de l'expulsion ne peut plus jouer pour le reste du match et doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match, sans autre conséquence.

NB : Toute sanction prise avant ou entre les sets est appliquée dès le début du set suivant.

IL CONNAÎT LES TÂCHES ET LES RÔLES DE L'ARBITRE

LE CORPS ARBITRAL

POUR UN MATCH, LE CORPS ARBITRAL EST COMPOSÉ DE 2 ARBITRES ET D'UN MARQUEUR.

JE SUIS UN JEUNE ARBITRE

I Équipement.

1. J'ai une tenue officielle.
2. J'ai un sifflet autour du cou.
3. J'ai une pièce pour le tirage au sort.
4. J'ai un carton jaune et un carton rouge dans la poche.
5. J'ai mon matériel de marqueur (stylo bille noir, règle)

II Les procédures d'arbitrage

Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match.

Le 1^{er} arbitre siffle pour ordonner le service qui commence la mise en jeu.

Le 1^{er} et le 2^{ème} arbitre sifflent la fin de l'échange, lorsqu'ils sont sûrs qu'une faute a été commise et qu'ils en connaissent la nature exacte.

Immédiatement après le coup de sifflet les arbitres doivent indiquer à l'aide du geste officiel :

Si la faute est sifflée par le 1^{er} arbitre :

- Il indique
1. l'équipe qui va servir,
 2. la nature de la faute,
 3. le joueur fautif (si nécessaire).

Le 2^{ème} suit les indications du 1^{er} en répétant ses signaux.

Si la faute est sifflée par le 2^{ème} arbitre :

Remarque de la CMN, pour des raisons pédagogiques, la gestuelle et les responsabilités accordées au second sont légèrement différentes de la FFVB.

- Il indique
1. la nature de la faute,
 2. le joueur fautif (si nécessaire),
 3. l'équipe qui va servir en suivant le 1^{er} arbitre et en imitant son signal,

Dans ce cas, le 1^{er} n'indique ni la faute, ni le joueur fautif.

Dans le cas d'une double faute, les 2 arbitres indiquent :

1. la nature de la faute,
2. les joueurs fautifs (si nécessaire),
3. l'équipe qui va servir comme indiquée par le 1^{er} arbitre.

III Les prérogatives.

LE PREMIER ARBITRE

PLACEMENT

Il remplit ses fonctions debout ou assis sur une plate-forme située à l'extrémité du filet. Ses yeux sont placés à approximativement 50 cm au-dessus du plan du filet.

AUTORITÉ

Il(elle) dirige le match du début à la fin. Il a autorité sur tout le corps arbitral et sur les membres des équipes.

Il(elle) décide avant et pendant le match si l'aire de jeu et les équipements sont propres à permettre le déroulement de la rencontre.

Pendant le match, ses décisions sont souveraines. Il(elle) est autorisé à annuler les décisions des autres membres du corps arbitral s'il les juge erronées.

Il(elle) peut faire remplacer un membre du corps arbitral qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

Il(elle) contrôle le travail des ramasseurs et des essuyeurs s'il y en a.

Il(elle) décide sur toutes les questions du jeu, y compris lorsqu'elles ne sont pas prévues par le Règlement.

Il(elle) ne permet pas la discussion de ses décisions. Cependant, à la demande du capitaine d'une équipe, il(elle) donnera des explications sur l'application ou sur l'interprétation des règles sur lesquelles il(elle) a fondé une décision.

En cas de désaccord avec l'arbitre, le capitaine qui choisit de contester une décision doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer une réclamation dès la fin du match. Le 1^{er} arbitre autorise ce droit au capitaine.

RESPONSABILITÉ

Avant le match le 1^{er} arbitre

- inspecte l'aire de jeu, les ballons et tous les équipements nécessaires au jeu,
- effectue le tirage au sort en présence des 2 capitaines des équipes,
- contrôle l'échauffement des équipes.

Pendant le match :

- il(elle) dirige la rencontre en sifflant :
 - la mise en jeu,
 - la fin de l'échange (Balle au sol, faute d'un joueur..).
- il(elle) est seul autorisé à :
 - donner un avertissement aux équipes,
 - sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu.
- il(elle) autorisé à décider :

- des fautes du joueur au service et de position de l'équipe au service, y compris l'écran,
- des fautes de touches de balle,
- des fautes au-dessus du filet et sur sa partie supérieure,
- des fautes de frappe d'attaque du libero et des joueurs de la ligne arrière, de la frappe d'attaque effectuée par un joueur sur un ballon venant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le libero dans la zone avant, du franchissement complet par le ballon de l'espace situé sous le filet.
- du contre effectif d'un joueur arrière ou d'une tentative de contre du libéro.

À la fin du match :

- il vérifie et signe la feuille de match.

LE SECOND ARBITRE

Remarque de la CMN, les spécialistes de Volley Ball noteront que les responsabilités accordées au second sont légèrement différentes de la FFVB.

PLACEMENT

Il remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, à proximité du poteau situé du côté opposé et en face du premier arbitre.

Il se déplace coté réception de service puis coté défense

AUTORITÉ

Il est l'assistant du premier arbitre, mais il a aussi son propre champ de compétences. Il peut remplacer le premier arbitre si celui ci devient incapable d'assumer sa tâche. Il assure la liaison entre le 1^{er} arbitre et la table de marque.

Il(elle) vérifie l'état du sol, en particulier dans la zone avant. Il vérifie en permanence la conformité des ballons.

Il(elle) peut, SANS SIFFLER, signaler les fautes hors de sa compétence, mais ne doit pas insister auprès du premier arbitre.

Il(elle) contrôle le travail du marqueur.

Il(elle) contrôle les membres des équipes sur le banc de touche et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.

Il(elle) contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement.

Il(elle) autorise les interruptions de jeu, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.

Il(elle) veille à l'annonce des temps-morts techniques, contrôle le nombre de temps-morts d'équipes, contrôle le nombre de remplacements utilisés par chaque équipe.

Il(elle) signale au premier arbitre et à l'entraîneur le 2^{ème} temps-mort demandé et le 5^{ème} et le 6^{ème} remplacement.

En cas de blessure d'un joueur, il(elle) autorise le remplacement exceptionnel ou accorde un temps de récupération de 3 minutes.

RESPONSABILITÉ

Au commencement de chaque set, au changement de camp dans le set décisif et chaque fois que cela est nécessaire, il vérifie que les positions effectives des joueurs sur le terrain correspondent à celles portées sur la fiche de position.

Pendant le match, le second arbitre décide siffle et signale :

- la pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet,
- les fautes de position de l'équipe en réception,
- les fautes de contact du filet dans sa partie supérieure prioritairement du côté du contre et celles du contact de l'antenne située de son côté,
- tout contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière, ou toute tentative de contre effectué par le Libéro ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou par le libéro
- le contact du ballon avec un objet extérieur ou le sol lorsque le premier arbitre n'est pas en position pour juger.

À la fin du match :

- il signe la feuille de match.

LE MARQUEUR

Remarque de la CMN, les spécialistes de Volley Ball noteront que les responsabilités accordées au second diffèrent de la FFVB.

PLACEMENT

Il est assis à la table de marque, située du côté opposé, et fait face au podium du premier arbitre.

RESPONSABILITÉ

Il tient la feuille de match conformément aux règles en coopérant avec le second arbitre. Il enregistre tout ce qui est nécessaire au jeu.

Il dispose d'un buzzer ou d'un instrument sonore (sifflet) pour notifier des irrégularités, donner des signaux aux arbitres, dans le cadre strict des responsabilités qui sont les siennes.

Avant le match et avant le set le marqueur :

- inscrit sur la feuille de match les données du match et les informations sur les équipes selon les procédures prévues par les règles,
- recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs,
- enregistre les formations de départ de chaque équipe à partir des indications fournies par les fiches de position. Ces informations sont montrées aux seuls arbitres. S'il ne reçoit pas les fiches de position, il informe le second arbitre,
- enregistre le nom et le numéro du libero.

Pendant le match le marqueur :

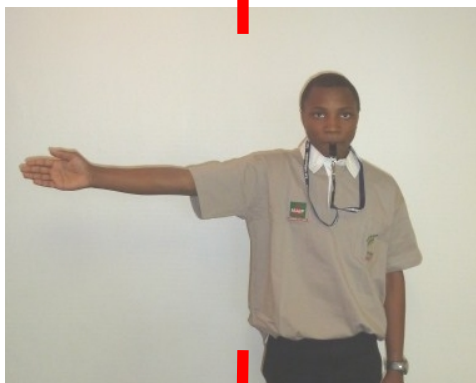
- enregistre les points marqués et surveille la concordance avec le tableau d'affichage mis à disposition pour la rencontre,
- contrôle l'ordre de rotation au service et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe de service,
- annonce aux arbitres le 8^{ème} et le 16^{ème} point des sets 1 à 4 pour les temps-morts techniques,
- annonce aux arbitres le 8^{ème} point du set décisif,
- annonce aux arbitres la fin du set,
- annonce aux arbitres les demandes de remplacements de joueurs,
- enregistre les temps-morts et les remplacements, en contrôle le nombre et en informe le second arbitre,
- annonce le début et la fin des temps-morts techniques,
- signale aux arbitres toute demande d'interruption qui ne serait pas fondée,
- enregistre les sanctions,
- enregistre selon les instructions du second arbitre tous les événements tels les remplacements exceptionnels, les temps de récupération pour blessure, les interruptions prolongées, les ingérences extérieures ...

À la fin du match :

- il(elle) inscrit le résultat final.

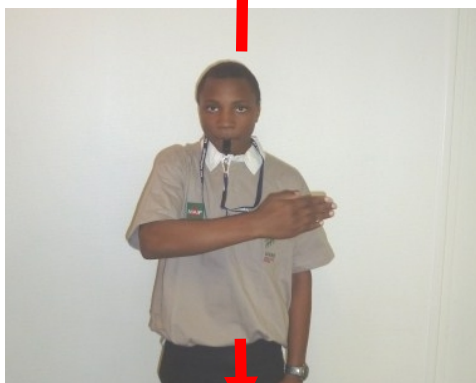
En cas de réclamation, et avec l'autorisation du premier arbitre, il écrit ou permet au capitaine d'une équipe d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur un incident, il signe la feuille de match, puis recueille la signature des capitaines puis celles des arbitres.

IL CONNAÎT LES GESTES ESSENTIELS DE L'ARBITRAGE



1. Équipe au service

Étendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir.



1. Bis. Autorisation de servir

Déplacer la main pour indiquer la direction du service.



Ballon « DEDANS »

Étendre le bras, main tendue vers le sol, du côté ou le ballon est tombé.



Ballon « DEHORS »

Lever les avant-bras verticalement, paumes des mains ouvertes vers soi.



Tenu

Lever lentement l'avant-bras, paume de la main vers le haut.



Double touche

Indiquer « 2 » en levant la main ,2 doigts écartés.



Quatre touches

Indiquer « 4 » en levant la main, 4 doigts écartés.



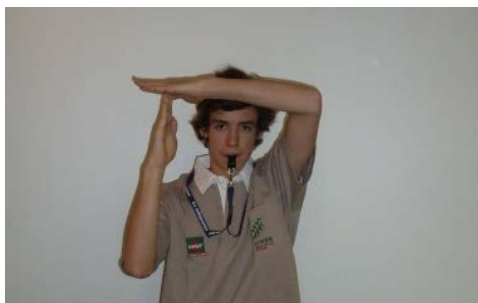
Ballon touché

Frotter avec la paume de la main les doigts de l'autre main, placée en position verticale.



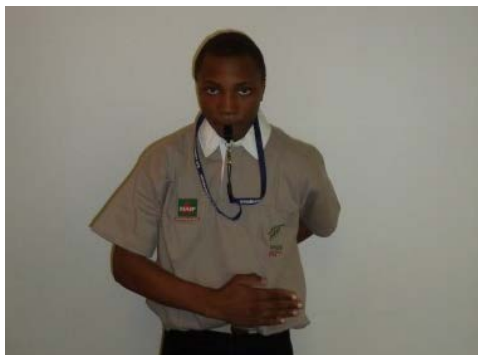
Pénétration / ballon franchissant l'espace sous le filet

Montrer du doigt la ligne centrale.



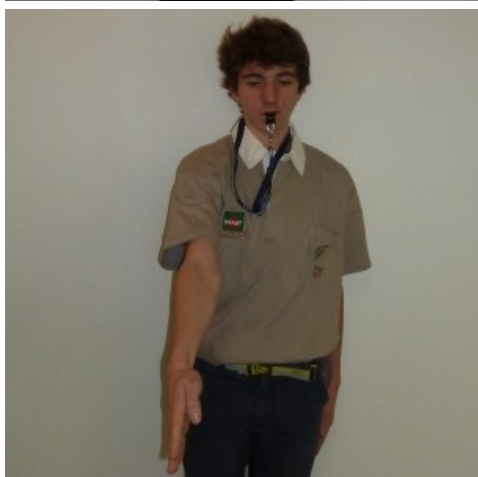
Temps-mort

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre main tenue verticalement.



Changement de terrain

Placer les avant-bras en avant et en arrière, et les tourner autour du corps.



Faute de filet

Montrer le filet du côté où il a été touché.



3 Mètres

Baisser lentement l'avant-bras, paume de la main à l'horizontale.





Changement de joueur

Rotation d'un avant-bras autour de l'autre



Prise en compte de la table

Main levée coude sur la table paume en avant.

Contrôle du second

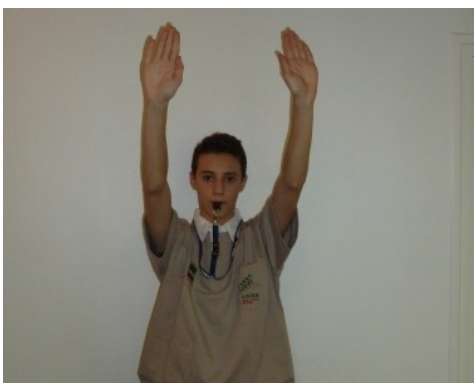
Table prête

Lever les 2 bras au-dessus de la tête.



Prêt

Lever les 2 mains au-dessus de la tête.





Block irrégulier

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant.



FRANCHISSEMENT PAR-DESSUS LE FILET

Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas après avoir allongé le bras tendu devant soi.



Fin de set / Fin de match

Croiser les bras sur le buste mains et paumes vers les épaules.

Photos
Collège Le Landry Rennes
Ismail Fathane
Clément Renouard
Robin Rivet
Yannis Tostivint
Jean Wambo Kuephe

LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

LES NIVEAUX DE CERTIFICATION EN UNSS

Niveau départemental Validation sur 2 postes

Rôles	Compétences	Précisions - Attendus	Protocole de certification
1er arbitre	Met les équipes en place. Connaît les règles régissant le placement des joueurs en 4/4 et en 6/6. Connaît les règles essentielles du volley régissant les frappes de balle, les actions de mise en jeu, et de défense. Assume la direction du jeu et ses décisions.	Connaissance de la notion de touche de balle et des frappes autorisées. Siffle les fautes essentielles et utilise les gestes conventionnels s'y référant.	Certification sur les 2 rôles par l'enseignant référant « volley ». Arbitrage effectif de trois matches minimum au niveau départemental. ou participation à une session de formation.
Marqueur	Renseigne (N° licence, nom, prénom) la feuille officielle Assure le suivi du match (points). Fait signer les capitaines et l'arbitre Ramène la feuille aux responsables de la compétition	Répond aux exigences d'une tenue de feuille de match (propreté).	

Niveau académique Validation sur 3 postes

Rôles	Compétences	Précisions - Attendus	Protocole de certification
1er arbitre	Idem niveau Départemental +vérifie les licences des joueurs. Officie debout sur une plateforme, visage au-dessus du filet. Pratique correctement la gestuelle spécifique de l'arbitre. Sanctionne les conduites incorrectes et les retards de jeu. Décide : Des fautes du serveur et de position de l'équipe au service, Des fautes de touches de balles. Des fautes au-dessus du filet.	Assure la direction du match du début à la fin. N'est pas influençable.	Certification sur les 3 rôles Est décerné à l'occasion des Finales académiques. La commission régionale mixte peut mettre en place un questionnaire complémentaire en cas de besoin La certification est accordée soit directement par un enseignant reconnu par la Commission régionale d'arbitrage soit en présence de son représentant. La certification permet au jeune arbitre de recevoir une licence fédérale gratuite pour l'année suivante, s'il ne l'est pas, et de figurer sur la liste de jeune arbitre de la ligue. Sait parfaitement tenir une feuille de match officielle Remplir les 3 fonctions (1 ^{er} , 2 ^{ème} arbitre et table) lors de 3 rencontres en présence d'un membre de la Commission Formation des Arbitres.
2^{ème} arbitre	Vérifie que les positions des joueurs sur le terrain correspondent à celles portées sur la feuille de match. Siffle les fautes de position de l'équipe en réception. Siffle la frappe d'attaque ou le contre irrégulier des joueurs de la ligne arrière. Siffle le ballon qui franchit le filet en dehors de l'espace de passage ou qui touche l'antenne. Siffle les contacts du ballon avec un objet extérieur. Signale au 1 ^{er} arbitre, sans siffler des fautes hors de sa compétence. Surveille remplaçants et entraîneurs sur le banc de touche.	Ce doit être un auxiliaire important auprès du 1 ^{er} arbitre. Suit la position des joueurs en matière de pénétration et permutation et siffle toutes fautes.	
Marqueur	Gère la feuille de match UNSS/FFVB suivant les mêmes directives que précédemment, en ayant fait signer les capitaines et managers avant le début de la rencontre. (en 4/4 et 6/6) Enregistre, pendant le match, les avertissements, retards de jeu, et sanctions. Contrôle l'ordre de rotation au service. Avant la fin du match, inscrit le résultat, signe, recueille la signature des capitaines et des arbitres.	Répond aux exigences d'une tenue de feuille de match officielle (propreté).	

Niveau national

Rôles	Compétences	Précisions - Attendus	Protocole de certification
1^{er} et 2^{ème} arbitre	Idem niveau académique avec expérience renforcée par l'arbitrage de nombreux matches. Prestance dans l'attitude et les gestes. Ligne d'arbitrage	Dégage une autorité naturelle reconnue par les 2 équipes. Maîtrise les situations particulières.	Est décernée à l'issue des championnats de France par la commission en charge des jeunes arbitres. A obtenu une note supérieure à 16 au QCM
Marqueur	Gestion des bancs Vigilance accrue au niveau du protocole (pour les 3 arbitres).		

Nb : Un contrôle des connaissances théoriques sera effectué pour les arbitres officiant lors des championnats de France et contribuera à la validation de la certification du J.O

LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

ANNEXE 1	Règlement jeu 4X4
ANNEXE 2	Règlement jeu 4X4 Plage
ANNEXE 3	Règlement Beach
ANNEXE 4	Protocole d'organisation match
ANNEXE 5	Remplir la feuille match à 6

UNSS 23 rue Saint Lazare
75009 PARIS
<http://unss.org/>

FFVB 17 rue Georges Clemenceau
94607 CHOISY le ROI cedex
www.volley.asso.fr