



FFvolley
Ligue Auvergne
Rhône-Alpes



MINISTÈRE
DE LA VILLE,
DE LA JEUNESSE
ET DES SPORTS

ARBITRER EN VOLLEY-BALL

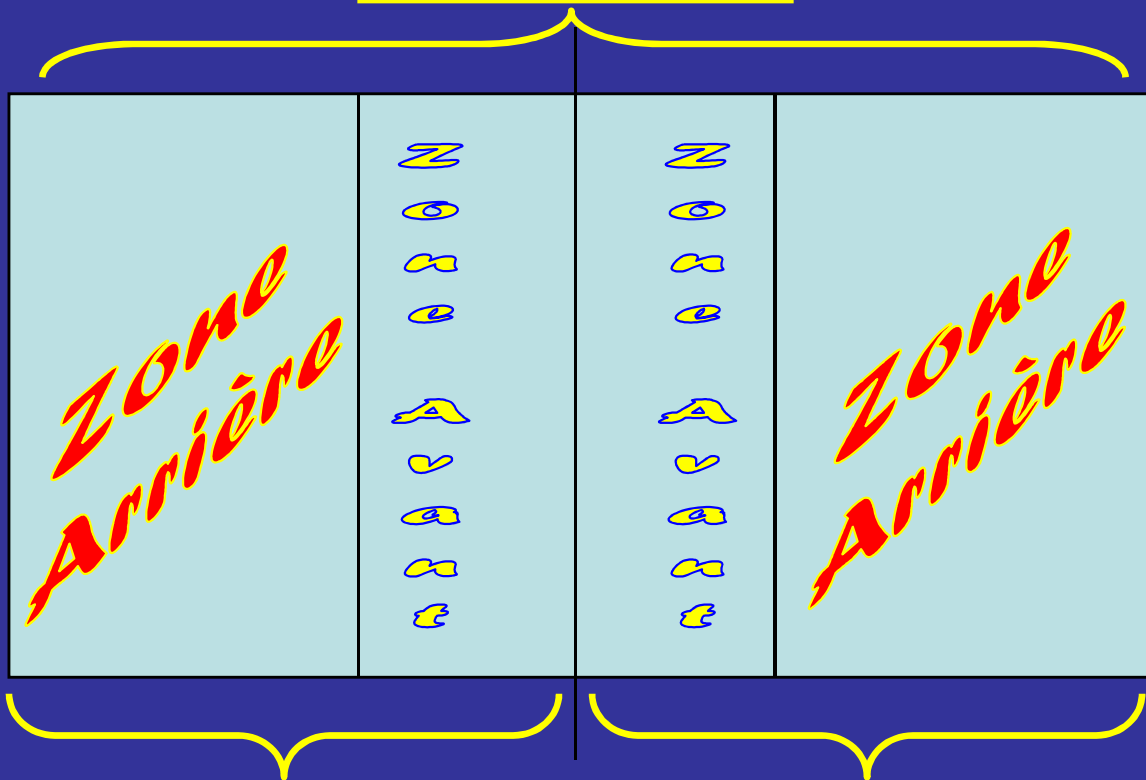
2020

Philippe CHEVALET (CTS Hauts de France)

Des connaissances de base

- Connaître la terminologie spécifique

Le terrain



Dimensions de terrain:

En 6 x 6

18 m. de long sur 9 m. de large

En 4 x 4

M 13

14 m. de long sur 7 m. de large

M15 – M17

18 m. de long sur 7 m. de large

En 2 x 2 (pas de Zones)

M 11

9 m. de long sur 4,5 m. de large

Camp



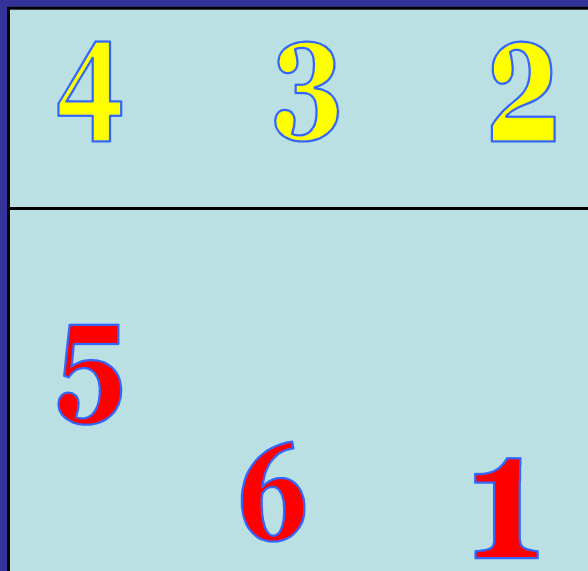
Camp

Des connaissances de base

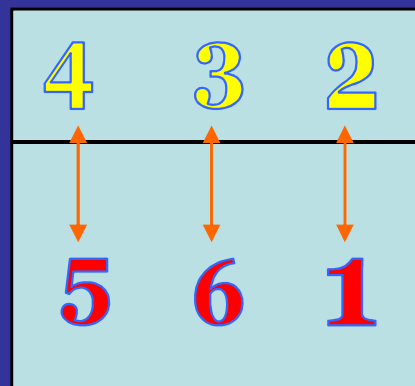
Jeu en 6 contre 6

- Connaître les numéros de postes et le principe des fautes de position (à la frappe du service)

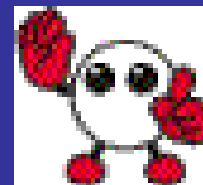
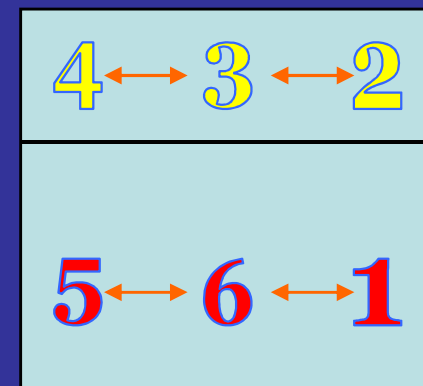
Les postes numérotés



Les fautes entre
avants et arrières



Les fautes entre
joueurs d'une
même ligne

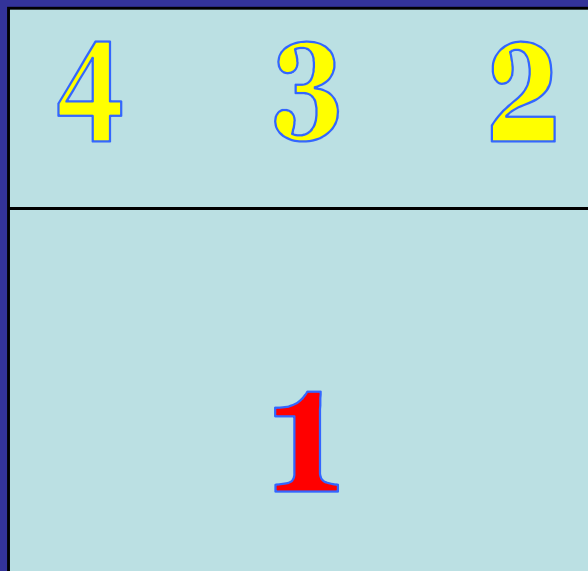


Des connaissances de base

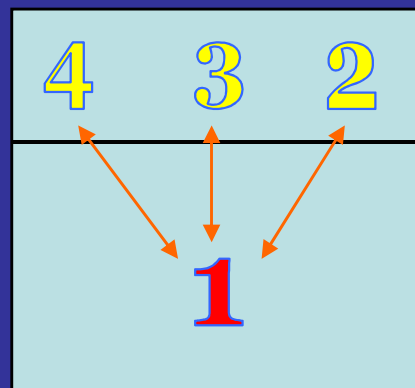
Jeu en 4 contre 4

- Connaître les numéros de postes et le principe des fautes de position (à la frappe du service)

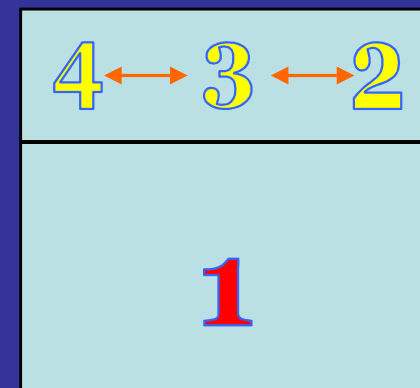
Les postes numérotés



Les fautes entre
avants et arrières



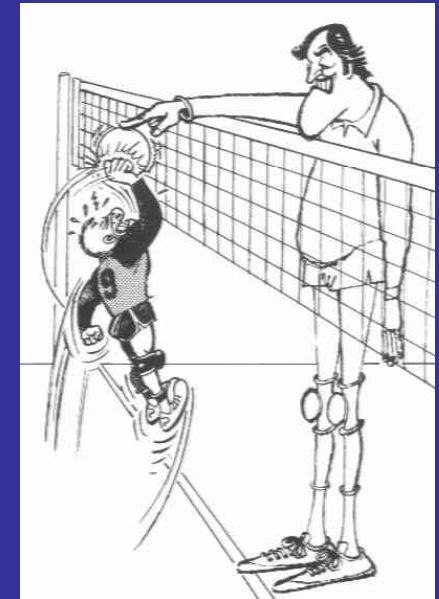
Les fautes entre
joueurs d'une
même ligne



Des connaissances de base

Les hauteurs de filet

- * 2m.43 : Seniors, M20 masculins
- * 2m.35 : M 17 masculins
- * 2m.24 : Seniors, M20 - M17 féminines
M 15 masculins
- * 2m.18 : M 15 féminines Volleyades
- * 2m.15 : M 15 féminines coupe de France
- * 2m.10 : M 15 – M 13 féminines
M 13 masculins
- * 2m.00 : M 11 masculins et féminines



Des connaissances de base

Effectifs des équipes

* En 6 contre 6 :

12 maximum (avec 1, 2 ou sans libéro)

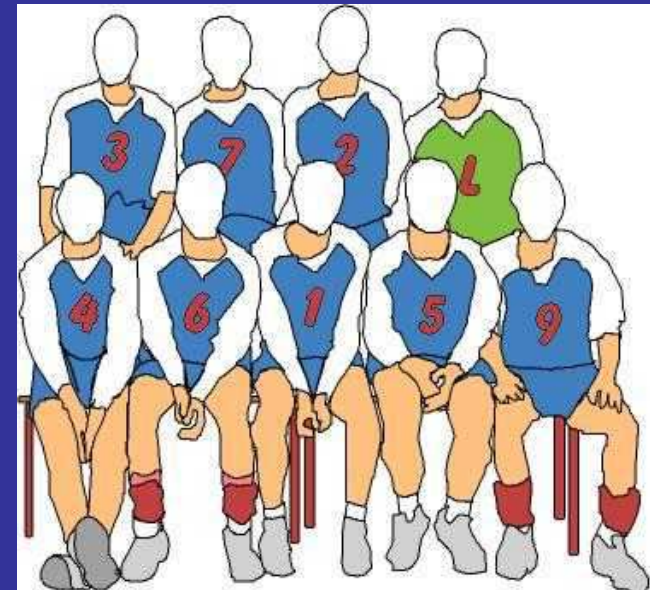
6 minimum sans libéro - 7 minimum avec libéro

* En 4 contre 4 :

Pas de libéro

8 maximum

4 minimum



Des connaissances de base

Les Changements de joueurs

• En 6 contre 6 :

* 6, réglementés, par set et par équipe

si l'effectif le permet: Minimum 9 joueurs sans libéro

Minimum 10 joueurs avec libéro

Réglementation: 1 joueur remplacé ne peut rentrer qu'à la place de celui qui l'a remplacé;

*Exemple: N°6 remplace N°2 - 1^{er} changement -
N°2 remplace N°6 - 2^{ème} changement -*

• En 4 contre 4 :

* 4, libres, par set et par équipe



Des connaissances de base

Les Temps morts

Les temps morts techniques :

* Au 8^{ème} point et au 16^{ème} point de chaque set

-sauf au set décisif -

Durée : 1minute

Les temps morts usuels :

* 2 par set et par équipe

Durée : 30 secondes



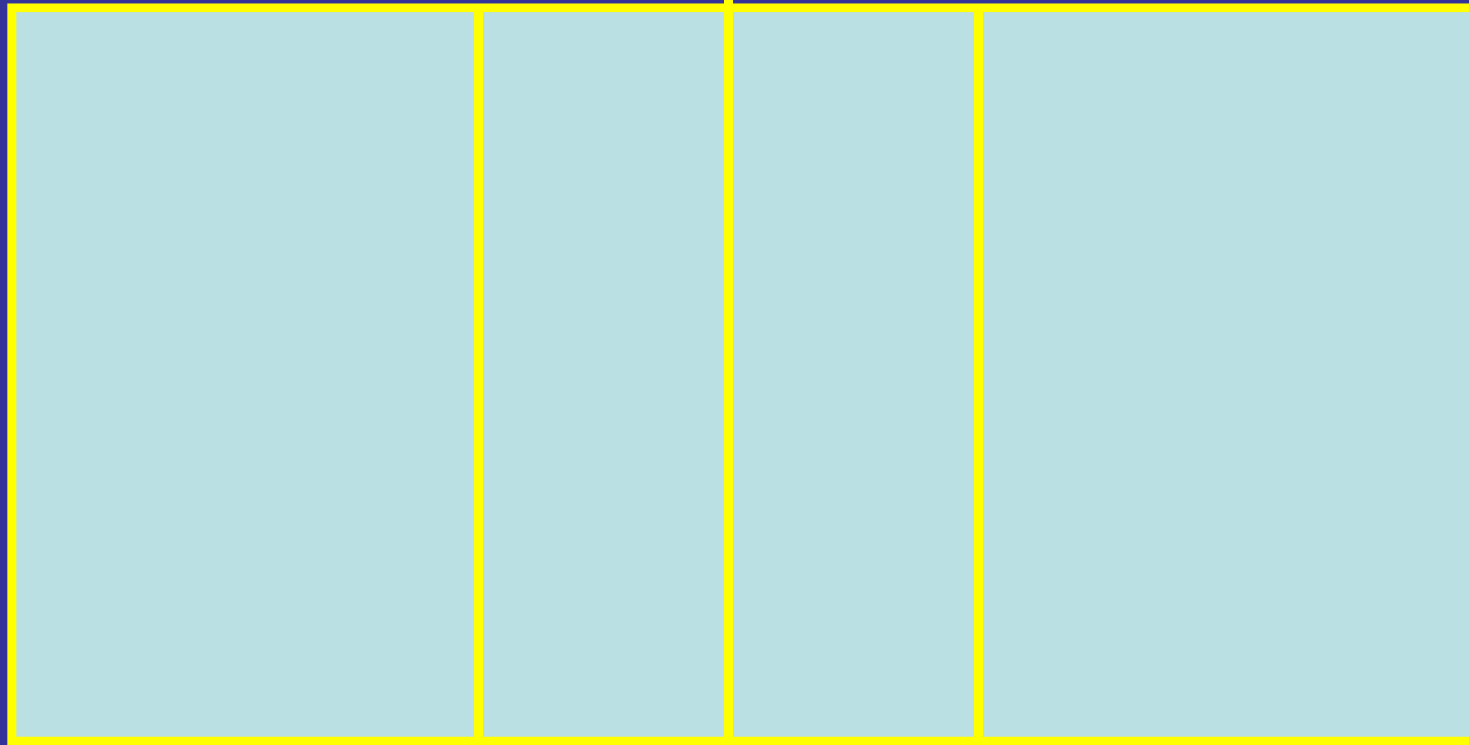
Des connaissances de base

Le corps arbitral



Marqueurs

2ème arbitre



P. Chevalet C.F.S. Hauts de

1er arbitre

Des connaissances de base

Le corps arbitral

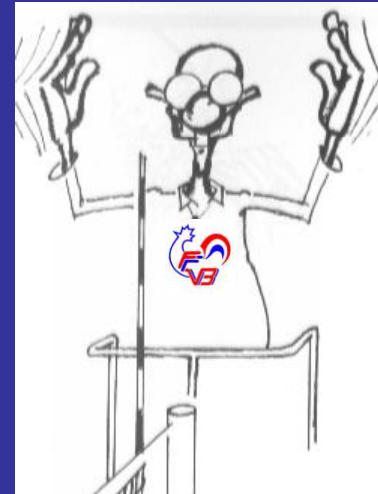


1^{er} arbitre

* Directeur de jeu

2^{ème} Arbitre

* Assistant du 1^{er} arbitre



Marqueur

* Responsable de la feuille de match

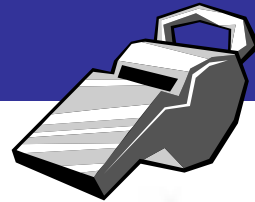
Juges de lignes (2 ou 4)

* Assistants des arbitres



Des connaissances de base

Le corps arbitral



Le 1er arbitre

* Il dirige le match. Il a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes; ses décisions sont souveraines.

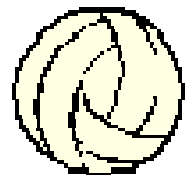


* Avant le match, il vérifie le matériel et les conditions de l'aire de jeu. Il contrôle les licences et effectue le tirage au sort en présence des 2 capitaines.

* Pendant le match, il décide des fautes de jeu. Il avertit et sanctionne les conduites incorrectes et les retards de jeu.

Immédiatement après avoir sifflé, il indique:

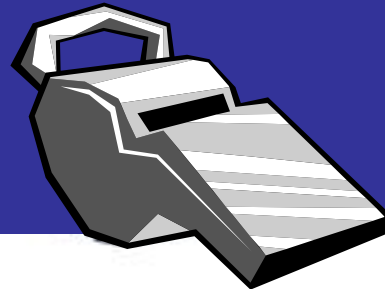
1) l'équipe qui va servir, 2) la nature de la faute.




* A la fin du match, il vérifie l'exactitude des informations inscrites sur la feuille de match et la signe ensuite.

Des connaissances de base

Le corps arbitral

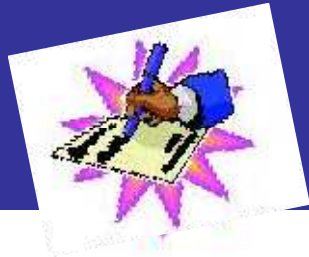


Le 2è arbitre

- * Il est l'assistant du 1er arbitre. Il décide, siffle et signale les fautes de position en réception de service, le contact avec le filet, la pénétration, le contre irrégulier de joueur(s) arrière(s).
- * Il autorise et contrôle les demandes de temps morts et de remplacements. 
- * Il contrôle le travail du marqueur et le comportement des participants.

Des connaissances de base

Le corps arbitral



Le marqueur

- * Il inscrit les données du match et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs attestant de l'exactitude des inscriptions avant le début du match.
- * Avant chaque set, il reçoit les fiches de position pour enregistrer les formations.
- * Pendant le match, il enregistre les points marqués et **contrôle le numéro du serveur et informe le 2^e arbitre en cas de faute de rotation.**
- * A la fin du match, il inscrit le résultat final et recueille les signatures des capitaines.

Des connaissances de base

Les règles de base



Situations de jeu

* Le ballon est « dedans » quand il touche le sol du terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.



* Le ballon est « dehors » quand il tombe à l'extérieur du terrain ou touche le plafond, les poteaux, les antennes.



Les touches de ballon

- Chaque équipe a droit au maximum à 3 touches de ballon pour renvoyer le ballon **en plus du contre** (qui ne compte pas comme touche de balle). Si plus de 3 touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des 4 touches.

- Le ballon est joué en le frappant avec **n'importe quelle partie du corps**. Il doit être frappé nettement (ni tenu, porté ou lancé).



- Un joueur ne peut pas toucher 2 fois de suite le ballon (sauf en cas de contre).

Des connaissances de base

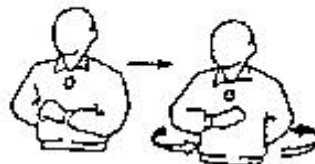
Les règles de base



LE DEROULEMENT DU JEU

Le tirage au sort

- ◆ Il est fait par le 1er arbitre, en présence des 2 capitaines, 15 minutes avant le début du match.
- ◆ Le gagnant du tirage au sort choisit :
**soit de servir en premier ou de recevoir le premier service,
soit le côté du terrain.**
- ◆ Le perdant du tirage au sort obtient le terme restant de l'alternative.
- ◆ Le premier service du 1er set, ainsi que celui du set décisif (5è set) 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.
- ◆ A la fin de chaque set, les joueurs de chaque équipe change de camp.



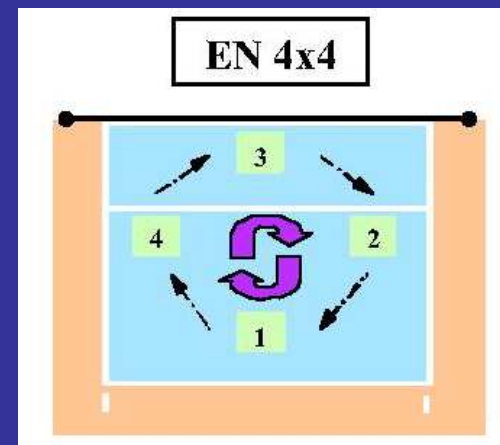
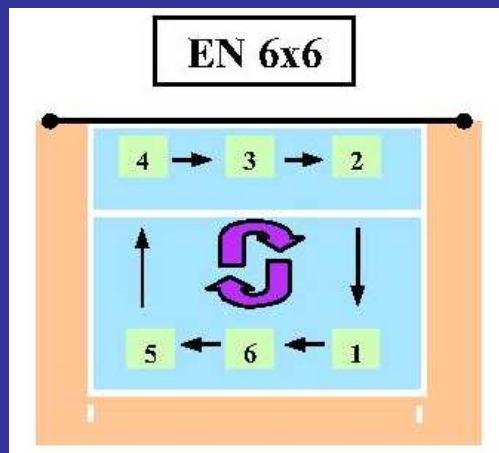
Des connaissances de base

Les règles de base



LA ROTATION

- Les joueurs de l'équipe qui récupère le service effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.



- L'ordre de rotation est déterminé par la **formation de départ** de chaque set.
- Une faute de rotation est commise quand le **service** n'est pas effectué selon l'ordre de rotation déterminé par la formation de départ.
- L'équipe fautive perd l'échange et l'ordre de rotation est rectifié.

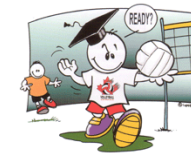


Des connaissances de base

Les règles de base



LE SERVICE



- Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit (poste 1), placé dans la zone de service.



- Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air à la main ou lâché.

- Au moment de la frappe, le serveur ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone de service.



- Le service doit être effectué dans les 8 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre.

- Au service, le ballon peut toucher le haut du filet lors de son franchissement.

Des connaissances de base

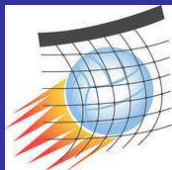
Les règles de base



LE BALLON EN DIRECTION DU FILET

- Le ballon envoyé dans le camps adverse doit passer au dessus du filet dans l'espace de passage (entre les deux antennes).

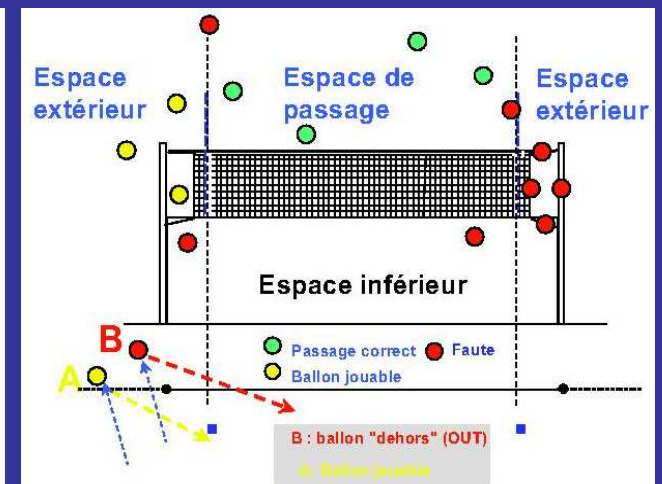
- Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement.



- Le ballon envoyé dans le filet peut-être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe.

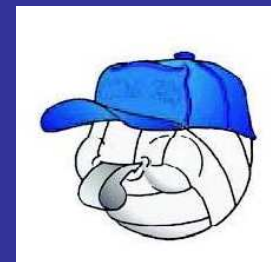
- Un ballon qui franchit le plan vertical du filet à l'extérieur de l'espace de passage en direction de la zone libre du camps adverse peut-être ramené dans le cadre des trois touches réglementaires à condition que:
 - le camp adverse ne soit pas touché par le joueur,
 - que le ballon renvoyé franchisse de nouveau le plan du filet par l'espace extérieur et du même côté du terrain.

L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.



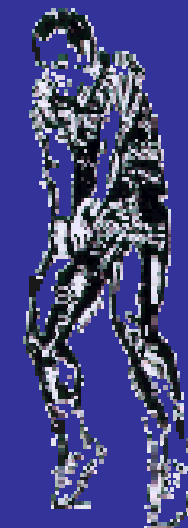
Des connaissances de base

Les règles de base



LE LIBERO (6x6)

- ◆ Chaque équipe peut inscrire, sur la liste des 12 joueurs, **un joueur défenseur spécialisé le « libero »**, qui ne peut ni servir, ni contrer.
- ◆ Le libero doit porter une tenue numérotée **d'une couleur contrastant nettement** avec celle du reste de l'équipe.
- ◆ **Il n'y a pas de joueur libero en 4x4.**
- ◆ Il peut remplacer n'importe quel joueur de la **ligne arrière**.
- ◆ Il ne peut jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit si, au moment du contact, le ballon est **entièrement au dessus du bord supérieur du filet**.
- ◆ Un ballon provenant d'une passe en touche haute effectuée par le libero dans la zone avant ne peut être attaqué plus haut que le bord supérieur du filet. Si le libero effectue la même action derrière la zone avant, le ballon peut être attaqué librement.



Des connaissances de base

Les règles de base



LE LIBERO (6x6)

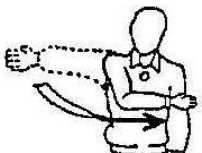



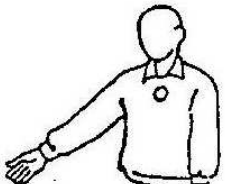
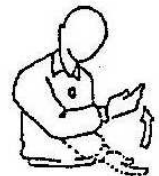
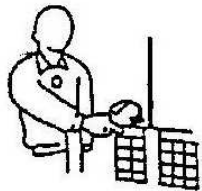

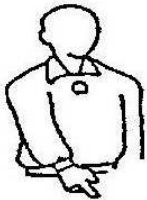

- ◆ Le changement d'un joueur par un libero n'est pas comptabilisé comme un remplacement régulier.
- ◆ **Les changements ne sont pas limités**, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu entre chaque changement.
- ◆ Le libero ne peut être changé que par le joueur qu'il a lui même changé.
- ◆ Le libero et le joueur changé ne peuvent entrer et sortir que par la ligne de côté, devant le banc de leur équipe, entre la ligne d'attaque et la ligne de fond.

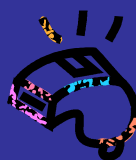


Des connaissances de base

Les gestuelles d'arbitrage

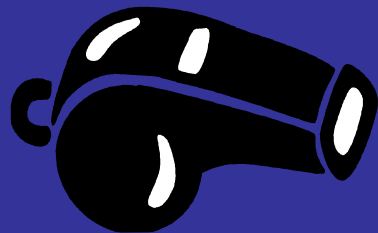






<p>Autorisation de servir</p>	<p>Déplacer la main pour indiquer la direction du service.</p> 	<p>Double touche</p>	<p>Lever deux doigts écartés.</p> 
<p>Ballon « dehors »</p>	<p>Lever les avant-bras verticalement, les mains ouvertes et les paumes vers soi.</p> 	<p>Quatre touches</p>	<p>Lever quatre doigts écartés.</p> 
<p>Ballon « dedans »</p>	<p>Étendre le bras et les doigts vers le sol.</p> 	<p>Ballon tenu</p>	<p>Lever lentement l'avant-bras la paume de la main vers le haut.</p> 
<p>Filet touché par un joueur</p>	<p>Toucher le côté du filet.</p> 	<p>Echange à rejouer ou double faute</p>	<p>Lever verticalement les deux pouces.</p> 
<p>Pénétration dans le camp adverse</p>	<p>Montrer du doigt la ligne centrale.</p> 	<p>Temps-mort</p>	<p>Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement.</p> 



Des connaissances de base

Les gestuelles d'arbitrage



<p>Fin du set ou du match</p>	<p>Croiser les avant-bras la poitrine, les mains ouvertes.</p> 
<p>Remplacement</p>	<p>Rotation d'un avant-bras autour de l'autre</p> 
<p>Retard dans le service</p>	<p>Lever huit doigts écartés.</p> 
<p>Ballon touché</p>	<p>Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale.</p> 
<p>Franchissement par dessus le filet.</p>	<p>Placer une main au dessus du filet, paume vers le bas.</p> 