



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN
VOLLEY BALL

Programme 2004 / 2008

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.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE
2. DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DU VOLLEY BALL
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION
5. DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

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.

- 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 ».

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DU VOLLEY BALL

DIMENSIONS DES TERRAINS ET CATÉGORIES D'ÂGE

Catégories	Championnat Excellence		Championnat par équipes d'établissement	
	Jeunes Filles	Jeunes Gens	Jeunes Filles	Jeunes gens

Type de jeu	6 x 6	6 x 6	4 x 4	4 x 4
-------------	-------	-------	-------	-------

Benjamins			14 m x 7 m	14 m x 7 m
Minimes	18 m x 9 m	18 m x 9 m	14 m x 9 m	14 m x 9 m
Cadets	18 m x 9 m	18 m x 9 m	14 m x 9 m	14 m x 9 m
Juniors/Seniors	18 m x 9 m	18 m x 9 m		

CATÉGORIES D'ÂGE ET HAUTEURS DE FILET

Catégories	Championnat Excellence		Championnat par Équipes d'Établissement	
	Jeunes Filles	Jeunes Gens	Jeunes Filles	Jeunes gens

Type de jeu	6 x 6	6 x 6	4 x 4	4 x 4
-------------	-------	-------	-------	-------

Benjamins			2m10	2m10
Minimes	2m10	2m24	2m10	2m24
Cadets	2m24	2m35	2m24	2m35
Juniors/Seniors	2m24	2m43		

CARACTÉRISTIQUES DU BALLON

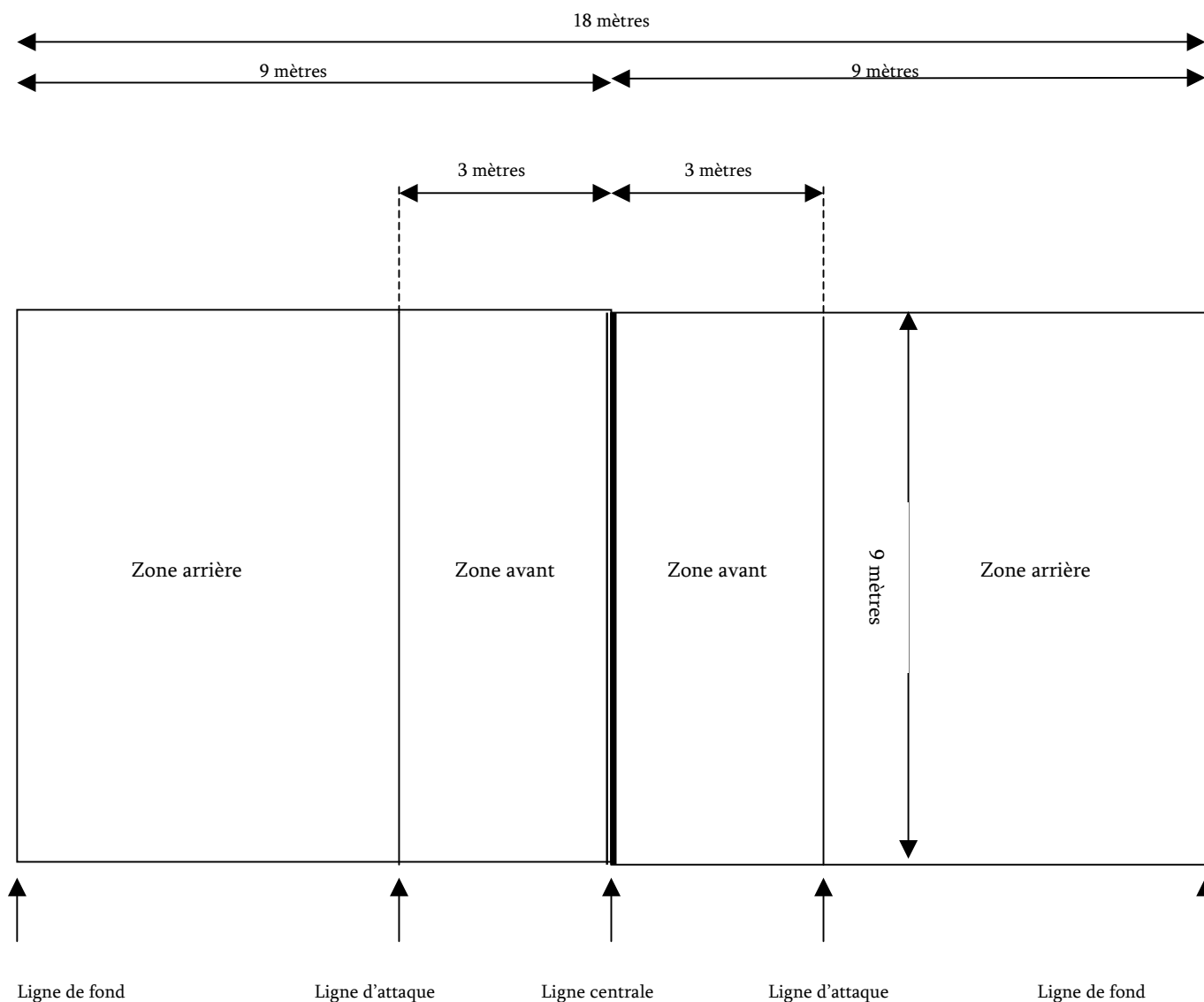
Il est de forme sphérique et peut être de couleur.

Sa circonférence est comprise entre 65 et 67 cm.

Sa marque est conforme aux règles prescrites par l'organisateur pour les compétitions désignées.

LES TERRAINS DE JEU

LE TERRAIN DE JEU À 6 x 6



LES LIGNES

La largeur de toutes les lignes est de 5 cm. Les lignes de côté et les lignes de fond sont tracées à l'intérieur du terrain. La ligne centrale divise le terrain en 2 camps de 9 mètres de long sur 9 mètres de large

LA ZONE AVANT

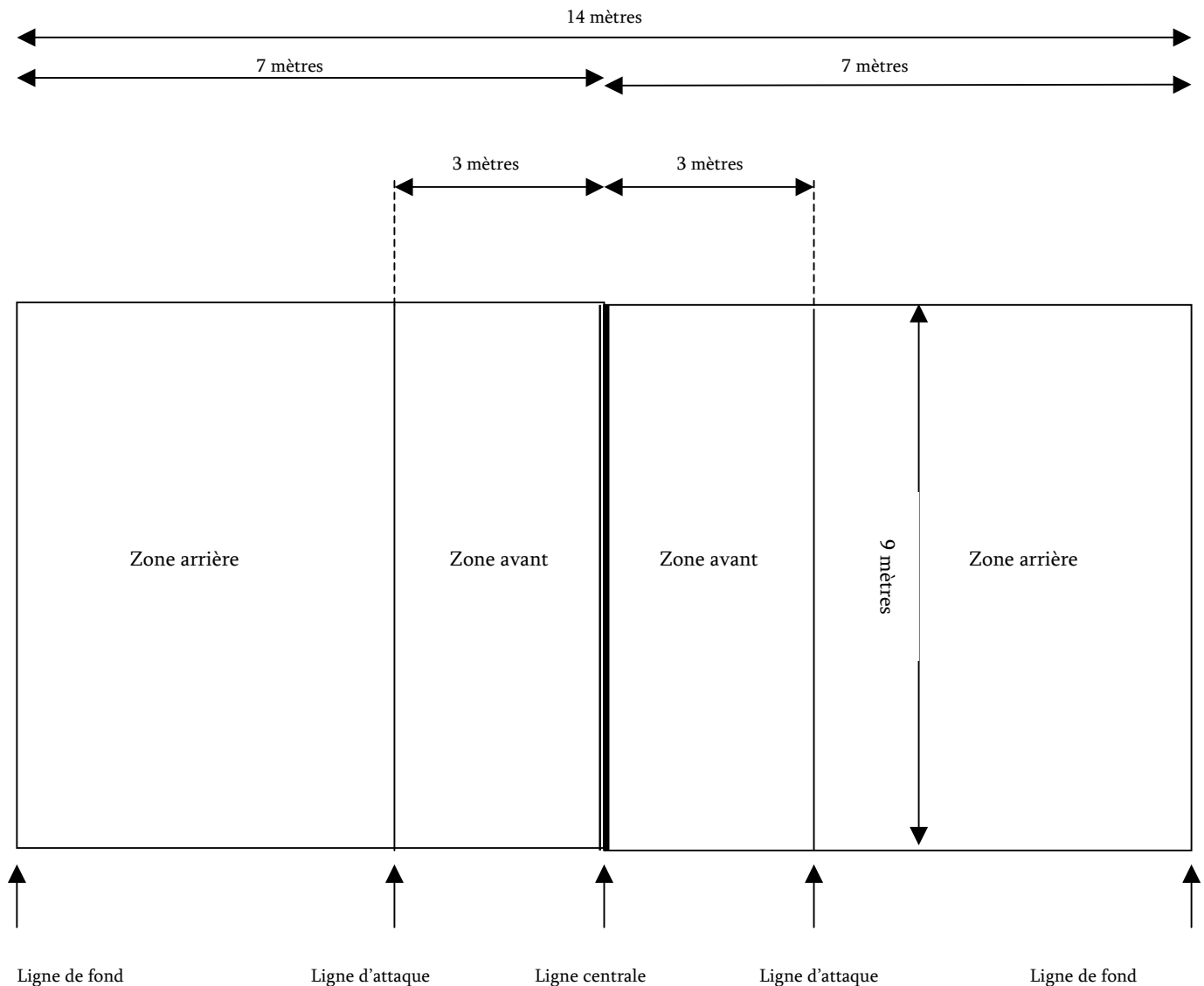
Elle est délimitée par la ligne d'attaque tracée à 3 mètres à l'intérieur de celle-ci, parallèlement à l'axe de la ligne centrale. Elle comprend la ligne centrale et son prolongement au-delà des lignes latérales.

LA ZONE ARRIÈRE

Elle est délimitée par les lignes de cotés, la ligne de fond, et se situe en arrière de la zone d'attaque.

- LA ZONE DE SERVICE** C'est une zone de 9 mètres de large située en arrière de la ligne de fond. Elle est limitée latéralement par 2 traits tracés en retrait de la ligne de fond. Ces 2 traits font partie de la zone de service.
- LES ANTENNES** Les antennes sont fixées en opposition sur les bords extérieurs des bandes du filet. Elles délimitent l'espace latéral de passage de la balle au-dessus du filet.
- LE FILET** Il est tendu verticalement au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa hauteur est mesurée au centre du terrain et ses extrémités ne peuvent pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire. 2 bandes blanches latérales placées à la verticale des lignes latérales délimitent la largeur du filet.

LE TERRAIN DE JEU À 4 x 4



LES LIGNES

La largeur de toutes les lignes est de 5 cm. Les lignes de côté et les lignes de fond sont tracées à l'intérieur du terrain. La ligne centrale divise le terrain en 2 camps de 7 mètres de long sur 9 mètres de large

LA ZONE AVANT

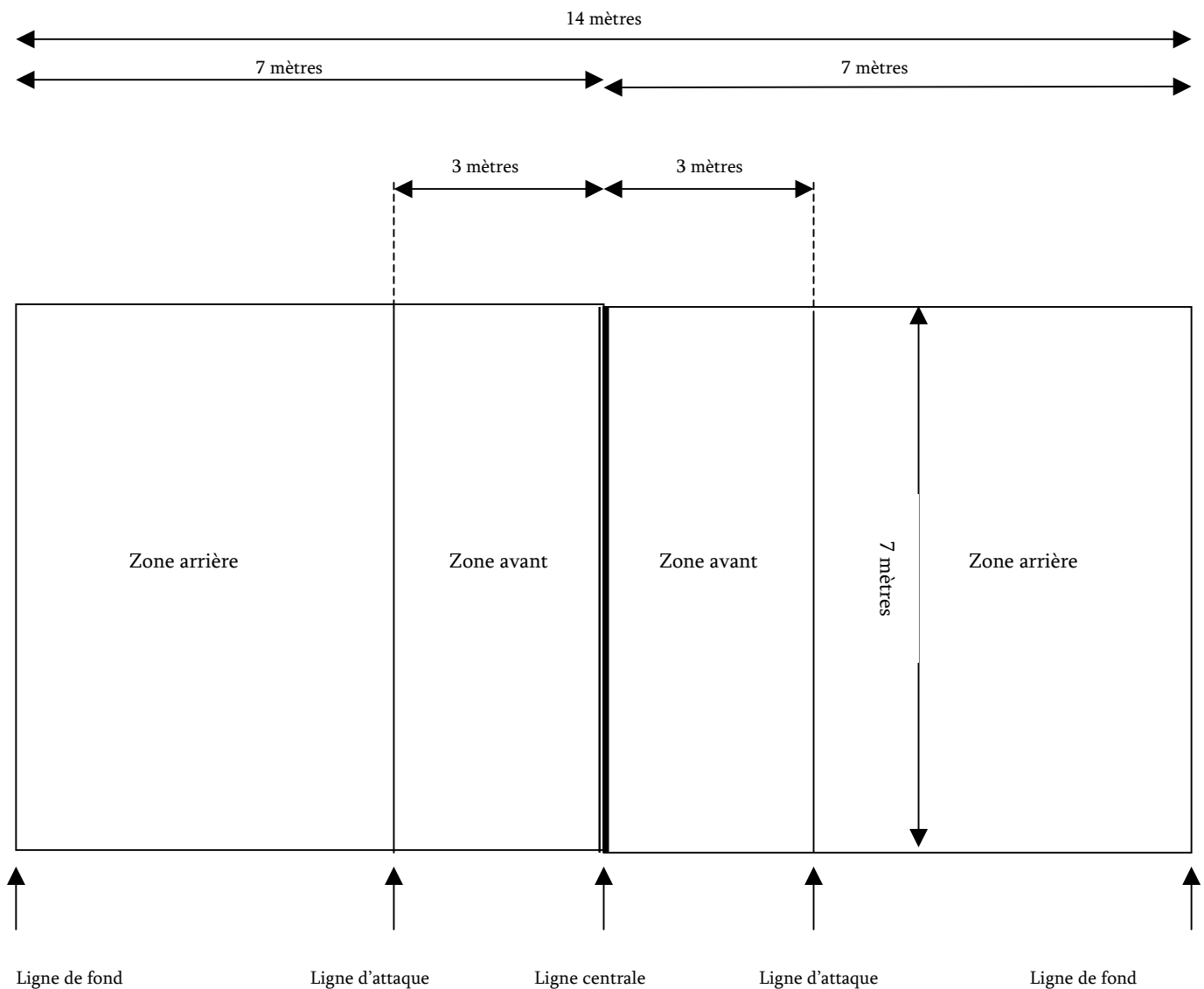
Elle est délimitée par la ligne d'attaque tracée à 3 mètres à l'intérieur de celle-ci, parallèlement à l'axe de la ligne centrale. Elle comprend la ligne centrale et son prolongement au-delà des lignes latérales.

LA ZONE ARRIÈRE

Elle est délimitée par les lignes de cotés, la ligne de fond, et se situe en arrière de la zone d'attaque.

- LA ZONE DE SERVICE** C'est une zone de 9 mètres de large située en arrière de la ligne de fond. Elle est limitée latéralement par 2 traits tracés en retrait de la ligne de fond. Ces 2 traits font partie de la zone de service.
- LES ANTENNES** Les antennes sont fixées en opposition sur les bords extérieurs des bandes du filet. Elles délimitent l'espace latéral de passage de la balle au-dessus du filet.
- LE FILET** Il est tendu verticalement au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa hauteur est mesurée au centre du terrain et ses extrémités ne peuvent pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire. 2 bandes blanches latérales placées à la verticale des lignes latérales délimitent la largeur du filet.

LE TERRAIN DE JEU À 4 x 4 (Benjamins)



LES LIGNES

La largeur de toutes les lignes est de 5 cm. Les lignes de côté et les lignes de fond sont tracées à l'intérieur du terrain. La ligne centrale divise le terrain en 2 camps de 7 mètres de long sur 7 mètres de large

LA ZONE AVANT

Elle est délimitée par la ligne d'attaque tracée à 3 mètres à l'intérieur de celle-ci, parallèlement à l'axe de la ligne centrale. Elle comprend la ligne centrale et son prolongement au-delà des lignes latérales.

LA ZONE ARRIÈRE

Elle est délimitée par les lignes de cotés, la ligne de fond, et se situe en arrière de la zone d'attaque.

- LA ZONE DE SERVICE** C'est une zone de 7 mètres de large située en arrière de la ligne de fond. Elle est limitée latéralement par 2 traits tracés en retrait de la ligne de fond. Ces 2 traits font partie de la zone de service.
- LES ANTENNES** Les antennes sont fixées en opposition sur les bords extérieurs des bandes du filet. Elles délimitent l'espace latéral de passage de la balle au-dessus du filet.
- LE FILET** Il est tendu verticalement au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa hauteur est mesurée au centre du terrain et ses extrémités ne peuvent pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire. 2 bandes blanches latérales placées à la verticale des lignes latérales délimitent la largeur du filet.

LA POSITION DES JOUEURS

LA POSITION DES JOUEURS SUR LE TERRAIN DE JEU

Règlement : À la frappe de la balle par le serveur qui effectue la mise en jeu, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (à l'exception du joueur au service) selon l'ordre de rotation.

Jeu à 6 x 6 – Position et numérotation des postes des joueurs

Les 3 joueurs placés le long du filet sont les **AVANTS**. Ils occupent respectivement :

- ✓ **La position 4** **Joueur Avant Gauche**
- ✓ **La position 3** **Joueur Avant Centre**
- ✓ **La position 2** **Joueur Avant Droit**

Les 3 autres joueurs sont les joueurs **ARRIERES**. Ils occupent respectivement :

- ✓ **La position 5** **Joueur Arrière Gauche**
- ✓ **La position 6** **Joueur Arrière Centre**
- ✓ **La position 1** **Joueur Arrière Droit**

A diagram of a 6x6 court. A thick horizontal line at the top represents the net. Below it is a 2x3 grid of boxes. The top row contains boxes numbered 4, 3, and 2 from left to right. The bottom row contains boxes numbered 5, 6, and 1 from left to right.

4	3	2
5	6	1

Jeu à 4 x 4 – Position et numérotation des postes des joueurs

Les 3 joueurs placés le long du filet sont les **AVANTS**. Ils occupent respectivement :

- ✓ **La position 4** **Joueur Avant Gauche**
- ✓ **La position 3** **Joueur Avant Centre**
- ✓ **La position 2** **Joueur Avant Droit**

L'autre joueur est **ARRIERE**. Il occupe :

- ✓ **La position 1** **Joueur Arrière**

A diagram of a 4x4 court. A thick horizontal line at the top represents the net. Below it is a 2x3 grid of boxes. The top row contains boxes numbered 4, 3, and 2 from left to right. The bottom row is a single wide box numbered 1, centered under the three boxes above it.

4	3	2
1		

LA POSITION DES JOUEURS ENTRE EUX À 6 x 6

La position des joueurs est déterminée par la position de leurs pieds au sol.

Le joueur Centre est entre les joueurs Gauche et Droit.

⇒ **3 est entre 2 et 4, 6 est entre 5 et 1**

Le joueur Arrière est plus en arrière que son avant correspondant,
(que ses 3 avants en 4 x 4).

⇒ **5 est derrière 4, 6 est derrière 3, 1 est derrière 2**

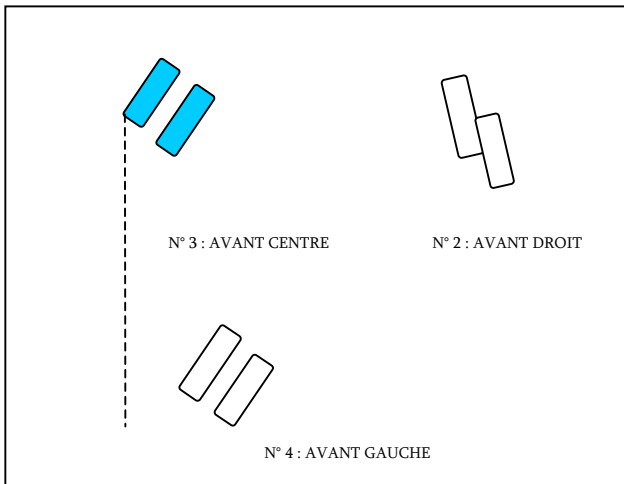
Chaque joueur du côté droit doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne latérale droite que ceux du joueur du centre de sa ligne.

Chaque joueur du côté gauche doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne latérale gauche que ceux du joueur du centre de sa ligne.

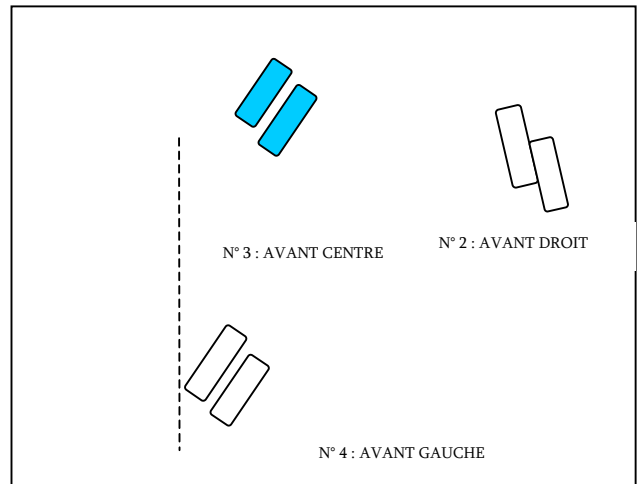
Après la frappe de service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur camp ou dans la zone libre.

POSITION DES JOUEURS ENTRE EUX

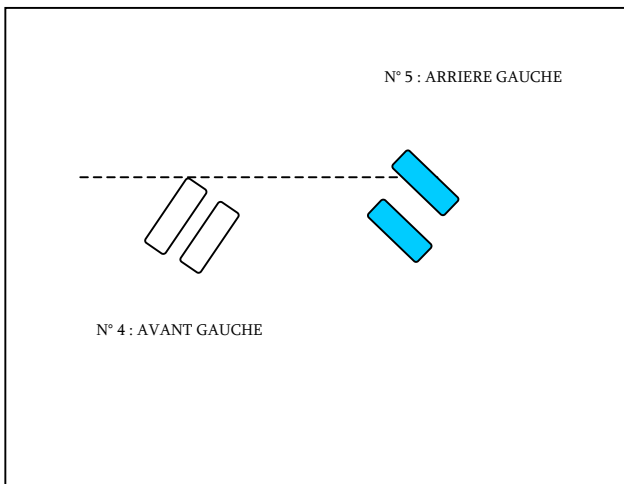
EXEMPLES PRATIQUES



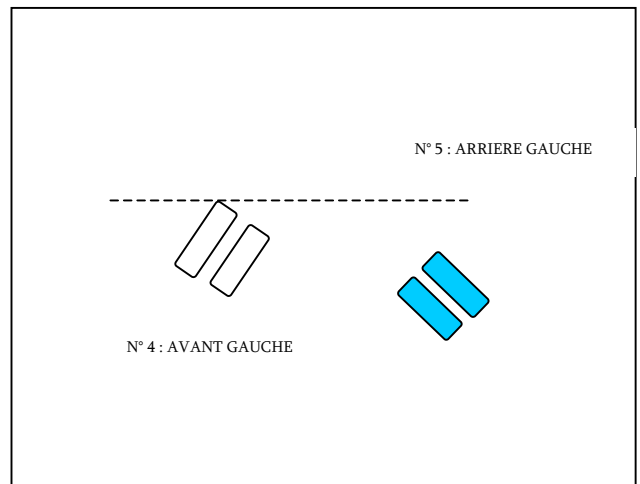
FAUTE DU CENTRE AVANT PAR RAPPORT À AVANT GAUCHE



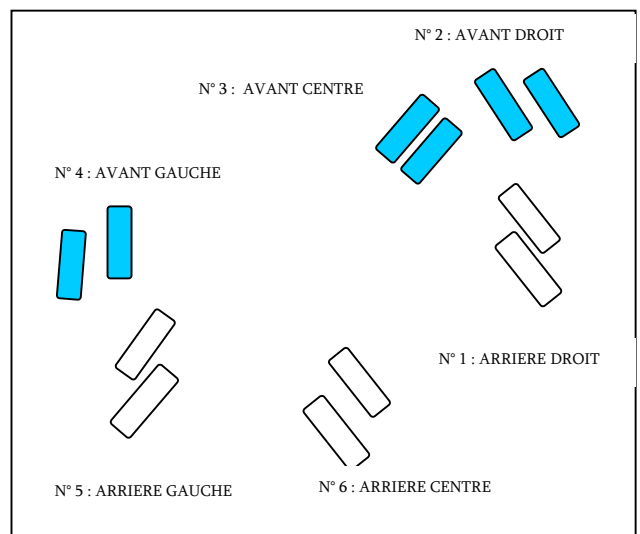
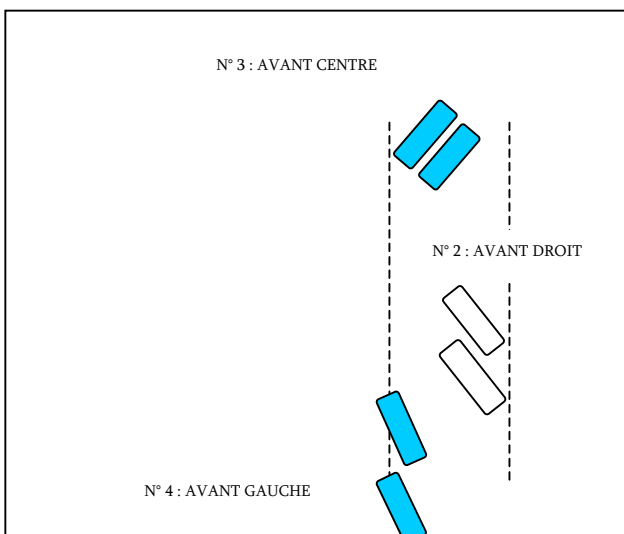
BONNE POSITION



FAUTE DE ARRIERE GAUCHE PAR RAPPORT À AVANT GAUCHE



BONNE POSITION



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 en hors jeu : La balle est en 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 de fautes, 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.

La balle « Out » : La balle est « Out » (dehors) lorsqu'elle touche le sol entièrement en dehors des limites de la surface de jeu.
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.
Lorsqu'elle franchit entièrement l'espace inférieur du 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 ou 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.

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 défini 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, 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 : 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 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. Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent réaliser un contre effectif.

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.

Touches de contre : Des contacts successifs (rapides et continus) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même 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 dans le camp adverse 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, l'équipe dispose de 3 touches de balle après une touche de contre.

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 est interdite.

LE JOUEUR LIBÉRO

Chaque équipe peut inscrire sur la liste de ses joueurs portée sur la feuille de match un (1) joueur défenseur spécialisé : le Libéro.

DÉSIGNATION DU LIBÉRO :

Il est désigné sur la feuille de match dans la ligne spéciale prévue à cet effet. Son numéro doit être indiqué obligatoirement sur la fiche de position du 1^{er} set.

Il ne peut être ni capitaine d'équipe ni capitaine en jeu.

ÉQUIPEMENT :

Le joueur Libéro doit porter un uniforme (ou une casaque / chasuble pour le Libéro nouvellement désigné) dont au moins le maillot 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 au-dessus du bord supérieur du filet.

Il ne peut ni servir, ni contrer.

Si le Libéro effectue une action de passe en touche haute (à 2 mains) depuis la zone avant, la balle ne peut être attaquée plus haut que le bord supérieur du filet.

Si le Libéro effectue une action de passe en touche haute (à 2 mains) en arrière de la zone avant, la balle peut être attaquée librement.

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 » et sur la feuille de rotation du set suivant.

LA RENCONTRE DE VOLLEY BALL

LES PARTICIPANTS

	Championnat Excellence		Championnat par Équipes d'Établissement	
	JEUNES FILLES	JEUNES GENS	JEUNES FILLES	JEUNES GENS
Sur le terrain	6 joueuses	6 joueurs	4 joueuses	4 joueurs
Sur la feuille de Match	12 joueuses	12 joueurs	6 joueuses	6 joueurs

LE REMPLACEMENT DES JOUEURS

Le remplacement est l'acte par lequel un joueur pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit alors quitter le terrain (sauf pour le Libéro). Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.

	JEU À 6 x 6	JEU À 4 x 4
Limitation des remplacements	<p>6 remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set.</p> <p>1 ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés au cours d'une même interruption.</p> <p>1 joueur de la formation de départ ne peut sortir et entrer qu'une fois par set et à la place qu'il occupait dans la formation de départ.</p> <p>1 joueur remplaçant ne peut entrer en jeu qu'une fois par set, à la place d'un joueur de la formation de départ, et ne peut être remplacé que par le joueur dont il avait pris la place.</p>	<p>4 remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set.</p> <p>1 ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés au cours d'une même interruption.</p> <p>Les remplacements sont libres et indépendants des postes occupés par les joueurs remplacés ou remplaçants.</p>
Remplacement exceptionnel	<p>Un joueur blessé (à l'exception du Libéro) qui ne peut continuer à tenir sa place, doit être remplacé réglementairement.</p> <p>En cas d'impossibilité, l'équipe peut bénéficier d'un remplacement exceptionnel, dérogatoire à la règle.</p> <p>Le remplacement exceptionnel ne compte pas comme un remplacement régulier. Il peut être effectué par tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure. Le joueur blessé ne peut plus entrer en jeu.</p>	

Remplacement suite à expulsion ou disqualification	Un joueur expulsé ou disqualifié doit être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité de changement réglementaire, l'équipe est déclarée INCOMPLÈTE.
Remplacement Irrégulier	Un remplacement est déclaré irrégulier s'il dépasse les limitations prévues ci-dessus. L'équipe qui procède à un remplacement irrégulier perd l'échange de jeu. Le remplacement est corrigé. Les points marqués par l'équipe fautive sont annulés. Les points marqués par l'équipe adverse sont maintenus.

PLACE DES PARTICIPANTS

Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre.

Après la signature de la feuille de match par le capitaine et l'entraîneur, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.

Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou doivent rester dans l'aire d'échauffement.

Les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballon comme suit :

Pendant le jeu : dans l'aire d'échauffement.

Pendant les temps-morts et les temps-morts techniques : dans la zone libre située derrière leur camp.

Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans la zone libre.

ÉQUIPEMENTS

L'équipement se compose d'un maillot, d'une culotte, de chaussettes et de chaussures de sport. L'ensemble des équipements doit être uniforme (couleur et modèle), sauf pour le Libéro.

Les maillots des joueurs sont numérotés de 1 à 18.

Les numéros sont placés sur le maillot au centre de la poitrine et du dos.

Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs :

- à jouer sans chaussures,
- à changer de maillot, à condition que la couleur, le modèle et le numéro soient identiques.

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 Libéro ne peut pas être capitaine .

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 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 de déposer 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 de l'aire 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 y fait inscrire et vérifie les noms et numéros de ses joueurs sur la feuille de match 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, 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,
- 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, le remplacer avec l'accord du 1^{er} arbitre.

IL CONNAÎT LES TÂCHES ET LES RÔLES DE L'ARBITRE

ARBITRAGE - RESPONSABILITÉS DES ARBITRES

LE CORPS ARBITRAL

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

IL PEUT ÊTRE COMPLÉTÉ PAR 4 JUGES DE LIGNES.

JE SUIS UN JEUNE ARBITRE

1. J'AI UNE TENUE OFFICIELLE.
2. J'AI UN SIFFLET AUTOUR DU COU.
3. J'AI UNE PIECE POUR LE TIRAGE AU SORT.
4. J'AI UN CARTON JAUNE ET UN CARTON ROUGE DANS LA POCHE.
5. JE SIFFLE.
6. JE CONNAIS LES LOIS DU JEU.
7. JE CONNAIS LES GESTES DE L' ARBITRAGE.
8. J'APPLIQUE LES SANCTIONS.
9. JE RESTE CALME, COURTOIS, IMPARTIAL, SEREIN ET SUR DE MOI EN TOUTES CIRCONSTANCES.
10. JE NE M'ADRESSE QU'AUX CAPITAINES.
11. JE COMMUNIQUE AVEC LE SECOND ET AVEC LE MARQUEUR.
12. JE CONNAIS MON RÔLE D'ARBITRE , AVANT, PENDANT ET APRÈS LA RENCONTRE.

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 siffle 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 :

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.

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

Il 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 est autorisé à annuler les décisions des autres membres du corps arbitral s'il les juge erronées.

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

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

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

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

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

Pendant le match :

- il dirige la rencontre en sifflant :
 - la mise en jeu,
 - la fin de l'échange (Balle au sol, faute d'un joueur ..).

- il est seul autorisé à :
 - donner un avertissement aux équipes,
 - sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu.

- il est seul 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 d'attaque, du franchissement par le ballon de l'espace situé sous le filet.

À la fin du match :

- il vérifie et signe la feuille de match.

LE SECOND ARBITRE

PLACEMENT

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

Il se déplace de part et d'autre du filet et sur chaque attaque, il se place du coté du contre.

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

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

Il contrôle le travail du marqueur.

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

Il contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement.

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

Il 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 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 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 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,
- 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

PLACEMENT

Il est assis à la table de marque, située hors de l'aire de jeu, 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 vibreur ou d'un signal sonore pour donner des signaux aux arbitres, dans le cadre strict des responsabilités qui sont les siennes.

Avant le match et avant le set :

- il inscrit sur la feuille de match les données du match et les informations sur les équipes selon les procédures prévues par les règles,
- il recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs,
- il 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,
- il enregistre le nom et le numéro du libero.

Pendant le match :

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



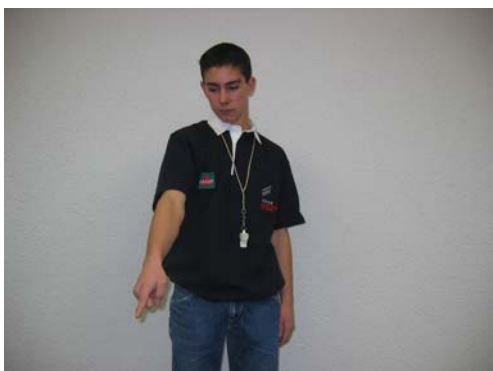
Quatre touches

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



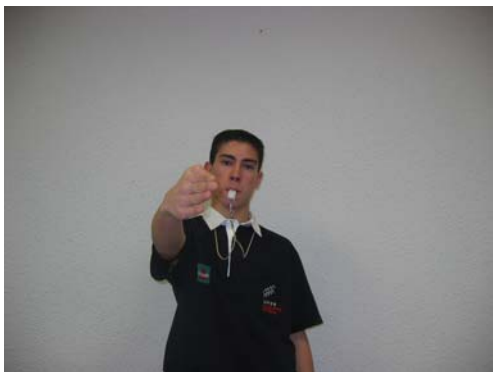
Temps-mort

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



Changement de terrain

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



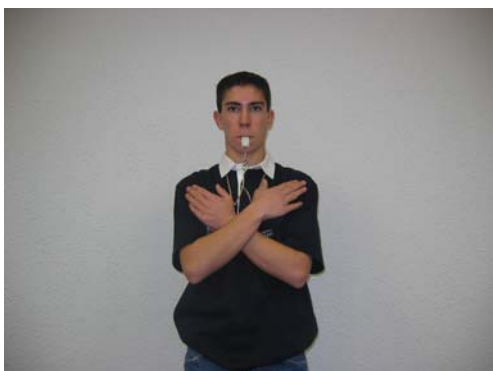
Faute de filet

Montrer le filet du coté ou il a été touché



Pénalisation

Montrer le carton de couleur correspondant à la sanction appliquée.



Fin de set / Fin de match

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

L'ÉCHELLE DES SANCTIONS

Même si les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés, il appartient au premier arbitre d'être attentif pour éviter que les équipes s'approchent d'une attitude répréhensible en donnant un signal d'avertissement verbal ou gestuel à un membre de l'équipe ou à l'équipe par l'intermédiaire du capitaine.

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

TABLEAU SIMPLIFIÉ DES SANCTIONS

Catégories	Nombre	Sanction	Carton montré	Conséquence
Conduite grossière	1 ^{ère} fois 2 ^{ème} fois 3 ^{ème} fois	Pénalisation Expulsion Disqualification	Jaune Rouge Jaune - Rouge	Perte de l'échange Perte de l'échange - expulsion pour la durée du set Perte de l'échange et exclusion définitive du match
Conduite injurieuse	1 ^{ère} fois 2 ^{ème} fois	Expulsion Disqualification	Rouge Jaune - Rouge	Perte de l'échange - expulsion pour la durée du set Perte de l'échange et exclusion définitive du match
Agression	1 ^{ère} fois	Disqualification	Jaune - Rouge	Perte de l'échange et exclusion définitive du match

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 les suivantes :

Pénalisation

Elle est signifiée par un carton jaune présenté au fautif et entraîne la perte de l'échange.

Expulsion

Elle est signifiée par un carton rouge présenté au fautif et entraîne la perte de l'échange.

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 rouge et un carton jaune présentés au fautif et entraîne la perte de l'échange.

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.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

A – Arbitre/ Juge

- Avant : il se conforme au Cahier des Charges de l'arbitre
- Pendant : il fait appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs
- Après : il analyse sa prestation et corrige

B – Organisateur

- Avant : il consulte le Cahier des Charges de la compétition
- Pendant : il respecte le programme et anticipe
- Après : il établit le bilan et boucle le dossier

C – Reporter

- Avant : il établit un scénario et contacte les médias
- Pendant : il couvre l'évènement
- Après : il réalise un dossier de presse

D – Autres Tâches

- Avant : il fait l'inventaire du matériel et l'installe
- Pendant : il assure le bon usage des installations
- Après : il range et remet en état

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

LES NIVEAUX DE CERTIFICATION EN UNSS

Niveau départemental

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 par l'enseignant référant « volley ». Arbitrage effectif de trois matches minimum au niveau départemental. ou participation à une session de formation.
2^{ème} arbitre	Suit la relation avec la table de marque. Assure la gestion des remplacements. Aide le 1 ^{er} arbitre dans ses décisions.	En cas d'absence de table assure le suivi des points ;et des remplacements par écrit.. Siffle les fautes de pénétration et de filets lui incombant.	Idem la certification en tant que 1 ^{er} arbitre signifie la connaissance du rôle de 2 ^{ème} arbitre.
Marqueur	Assure le suivi d'une feuille de match simplifiée.		

Niveau académique

Rôles	Compétences	Précisions - Attendus	Protocole de certification
1er arbitre	Idem niveau 1 +vérifie les licences des joueurs. Officie debout sur une plate forme, 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 (y compris l'écran), 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. 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.	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.
2^{ème} arbitre	Idem niveau 1 et : 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	Tâche remplie par les arbitres.	

signature des capitaines et des arbitres.

Niveau national

Rôles	Compétences	Précisions - Attendus	Protocole de certification
1er et 2^{ème} arbitre Marqueur	Idem niveau académique avec expérience renforcée par l'arbitrage de nombreux matchs. Prestance dans l'attitude et les gestes. Vigilance accrue au niveau du protocole (pour les 3 arbitres).	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. Le niveau de compétence par rapport à la catégorie d'âge doit être précisé sur la carte (M, C, J/S)
(BEACH volley)	Doit connaître et appliquer parfaitement les règles spécifiques de l'activité et faire preuve des mêmes compétences que pour le 4/4 ou 6/6.	idem	idem

Spécialisation Beach-Volley

Une certification spécifique peut être donnée au niveau académique aux arbitres déjà certifiés à ce niveau en 4/4 et 6/6, dans la mesure où une formation complémentaire peut être assurée, suivie d'une phase pratique. Elle sera notifiée alors sur la carte du jeune arbitre.

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

TESTS DE CONNAISSANCE NIVEAU DÉPARTEMENTAL

Question N° 1 :

L'aire de jeu comprend : le terrain, la zone libre, les bancs de touche et la table de marque.

VRAI

FAUX

Question N° 2 :

Les deux bandes blanches sont exactement au-dessus de chaque ligne de côté.

VRAI

FAUX

Question N° 3 :

La pression intérieure des ballons doit être de 0,30 à 0,325 kg/cm²

VRAI

FAUX

Question N° 4 :

Les numéros des maillots peuvent être numérotés de :

1 à 12 1 à 15 1 à 18 1 à 25

Question N° 5 :

Pour une équipe, l'entraîneur et le capitaine sont responsables de la conduite de la discipline des membres de leur équipe.

VRAI

FAUX

Question N° 6 :

Tous les sets doivent, pour être gagnés, avoir un score ayant 2 points d'écart.

VRAI

FAUX

Question N° 7 :

La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain

VRAI

FAUX

Question N° 8 :

Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.

VRAI

FAUX

Question N° 9 :

Le ballon est « dehors » (OUT) quand il touche entièrement en dehors des lignes de délimitation du terrain.

VRAI

FAUX

Question N° 10 :

Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet avant la frappe de l'adversaire.

VRAI

FAUX

Question N° 11 :

Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse.

VRAI FAUX

Question N° 12 :

Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.

VRAI FAUX

Question N° 13 :

Un joueur au service peut prendre son élan en dehors de la zone de service.

VRAI FAUX

Question N° 14 :

Lors d'une attaque, le ballon peut être placé, à condition qu'il soit frappé.

VRAI FAUX

Question N° 15 :

Il est interdit de contrer le service.

VRAI FAUX

Question N° 16 :

Un joueur blessé peut être remplacé régulièrement.

VRAI FAUX

Question N° 17 :

Le libero peut se substituer à n'importe quel joueur titulaire sur le terrain.

VRAI FAUX

Question N° 18 :

Seul le premier arbitre peut décider d'une sanction.

VRAI FAUX

Question N° 19 :

C'est le 1^{er} arbitre qui vérifie la feuille de match et la signe.

VRAI FAUX

Question N° 20 :

Le 2^{ème} arbitre siffle les fautes de contact de l'antenne située de son côté.

VRAI FAUX

NIVEAU ACADÉMIQUE

Question N° 1 :

Le terrain de jeu « 6 x 6 » est un rectangle de :

9 x 9 18 x 9 24 x 15

Question N° 2 :

Les antennes doivent être placées en opposition de chaque côté du filet

VRAI FAUX

Question N° 3 :

Au cours d'un match on peut utiliser des ballons de différents modèles et couleurs

VRAI FAUX

Question N°4 :

Pendant les temps-morts, les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballon dans leur zone libre

VRAI FAUX

Question N° 5 :

Un capitaine inscrit sur la feuille de match garde tous ses droits même s'il est sur le banc de touche

VRAI FAUX

Question N° 6 :

Une équipe peut être déclarée forfait si elle refuse de jouer

VRAI FAUX

Question N° 7 :

Si au moment de la frappe de service, un joueur commet une faute de position, sa faute prévaudra sur la faute de service

VRAI FAUX

Question N° 8 :

Un joueur remplaçant peut rentrer deux fois en jeu au cours d'un même set

VRAI FAUX

Question N° 9 :

Le ballon est en jeu au moment du coup de sifflet de l'arbitre

VRAI FAUX

Question N° 10 :

Deux coéquipiers peuvent toucher le ballon en même temps

VRAI FAUX

Question N° 11 :

Un joueur peut toucher partiellement le camp adverse sous le filet avec :

PIED TÊTE MAIN ÉPAULE GENOU COUDE

Question N°12 :

Au service le ballon peut être frappé avec la main ou le bras

VRAI FAUX

Question N° 13 :

Un joueur arrière qui effectue une d'attaque dans la zone avant en empiétant sur la ligne des 3 m doit être sifflé immédiatement

VRAI FAUX

Question N° 14 :

Au cours d'un contre par 2 joueurs avant et un libéro, le ballon touche un joueur avant : le contre est bon

VRAI FAUX

Question N° 15 :

Dans les quatre premiers sets, chaque équipe arrivant aux scores de 8 et 16 a droit à un temps-mort technique

VRAI FAUX

Question N° 16 :

Mettre le carton jaune sur la montre signifie : avertissement pour retard de jeu et entraîne la perte de l'échange de jeu

VRAI FAUX

Question N° 17 :

Si un joueur blessé ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, il lui sera accordé 3' de récupération, avant de déclarer l'équipe incomplète

VRAI FAUX

Question N° 18 :

Le libero doit porter un numéro supérieur à 18

VRAI FAUX

Question N° 19 :

Le premier arbitre dirige le match du début à la fin

VRAI FAUX

Question N° 20 :

Le deuxième arbitre peut siffler une balle au sol dans le camp d'une équipe

VRAI FAUX

NIVEAU NATIONAL

1^{er} Arbitre (lors d'un match de juniors garçons)

/50

Question N° 1 :

Tu es en tenue d'Arbitre, tu arrives dans la salle.... Que fais-tu ???

/3

Question N° 2 :

L'accompagnateur de l'équipe A te donne 12 licences classées par ordre alphabétique.... Que fais-tu ???

/3

Question N° 3 :

Avec l'aide de ton 2^{ème} arbitre, tu mesures la hauteur du filet. Tu constates qu'il mesure 2,43 m au centre et 2,46 m à la verticale des lignes de côté.... Que fais-tu ???

/3

Question N° 4 :

Le match débute dans 15'.... Que fais-tu ???

/4

Question N° 5 :

Le Capitaine de l'équipe A a gagné le tirage au sort. Il choisit le terrain de gauche.... Que fais-tu ???

/6

Question N° 6 :

Dans quelles situations une équipe marque t-elle un point ???

/6

Question N° 7 :

Le ballon est renvoyé réglementairement par l'équipe A et tombe dans le terrain de B.... Que fais-tu ???

/8

Question N° 8 :

Le 2^{ème} Arbitre siffle pour signaler une faute de filet de l'équipe B.... Que fais-tu ???

/6

Question N° 9 :

L'accompagnateur demande un 3^{ème} temps-mort dans le même set.... Que fais-tu ???

/6

Question N° 10 :

L'équipe A mène 14 – 13 dans le 5^{ème} set et marque le point.... Que fais-tu ????

/8

2^{ème} Arbitre (lors d'un match de juniors garçons).

/30

Question N° 1 :

Le 1^{er} Arbitre siffle une faute de service (faute de pied) en même temps que tu siffles une faute de position de l'équipe en réception.... Que se passe t-il ???

/2

Question N° 2 :

Entre la fin du 1^{er} Set et le début du 2^{ème}.... Que fais-tu ????

/8

Question N° 3 :

Un joueur de l'équipe B touche le filet en redescendant du contre.... Que fais-tu ???

/1

Question N° 4 :

Après avoir touché une première fois au contre, un joueur attaque la balle en direction du camp adverse.... Que fais-tu ???

/1

Question N° 5 :

Le ballon touche l'antenne du côté de la table de marque.... Que fais-tu ???

/4

Question N° 6 :

Un joueur sur le terrain se blesse mais le 1^{er} Arbitre ne l'a pas vu.... Quelle est ta réaction ???

/6

Question N° 7 :

Au début du 1^{er} Set les joueurs 3 et 6 ont des positions sur le terrain inversées par rapport à la fiche de position.... Que fais-tu ???

/1

Question N° 8 :

Quelle est ton attitude pendant un temps-mort ???

/2

Marqueur (lors d'un match de juniors garçons).

/20

Question N° 1 :

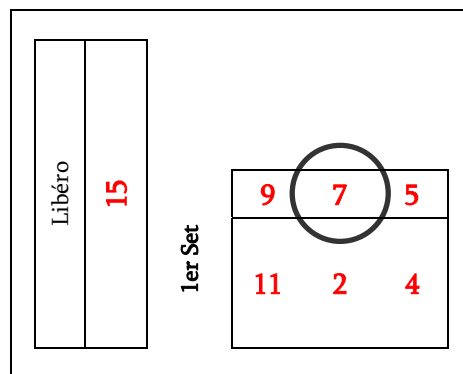
Après le tirage au sort, le 1^{er} Arbitre annonce que l'équipe A réceptionnera sur le terrain de gauche et que l'équipe B servira à droite.... Que fais-tu ???

/2

Question N° 2 :

À la fin de l'échauffement, le 2^{ème} Arbitre te donne cette feuille de position.... Que fais-tu ???

/5



Question N° 3 :

L'équipe A mène 7 – 6. Le serveur A marque un service gagnant.... Que fais-tu ???

/3

Question N° 4 :

Le score est de 19 – 10 en faveur de A. Le 2^{ème} Arbitre accorde un temps-mort à l'équipe B.... Que fais-tu ???

/3

Question N° 5 :

Le score est de 21 – 12 en faveur de A. Le 2^{ème} Arbitre accorde un changement de joueur à l'équipe B : le N° 9 reprend sa place qu'il avait laissée au N° 8 à 20 – 10.... Que fais-tu ???

/4

Question N° 6

Au 5^{ème} Set, le score est de 7 – 7. L'équipe A qui est à gauche marque un point.... Que fais-tu ???

/3

TOTAL DES QUESTIONNAIRES

/100

RÉPONSES QCM

NIVEAU DÉPARTEMENTAL

1		11	
2		12	
3		13	
4		14	
5		15	
6		16	
7		17	
8		18	
9		19	
10		20	

NIVEAU ACADÉMIQUE

1		11	
2		12	
3		13	
4		14	
5		15	
6		16	
7		17	
8		18	
9		19	
10		20	

NIVEAU NATIONAL

1^{er} Arbitre

- 1 Tu te présentes aux accompagnateurs des deux équipes (1 pt), et tu leur demandes les licences de leurs joueurs (2 pts).
- 2 Tu lui demandes de te présenter 10 licences (1 pt), et de les classer dans l'ordre croissant des n° (2 pts).
- 3 Tu demandes au responsable du plateau (à défaut à l'accompagnateur recevant) (1 pt), de régler le filet de manière qu'au centre la hauteur soit de 2,43 m et qu'à la verticale des lignes de côté il n'y ait pas plus de 2 cm de différence (2 pts).

- 4 Tu appelles d'abord les accompagnateurs et leur fais signer la feuille de match après avoir vérifié la composition de leur équipe (2 pts), puis les capitaines pour effectuer le tirage au sort (2 pts).
- 5 Tu proposes au capitaine de l'équipe B de choisir entre le service et la réception (2 pts), tu leur souhaites un bon match (2 pts), et tu transmets le résultat du tirage au sort au marqueur (2 pts).
- 6 Quand elle envoie le ballon qui touche le sol dans le terrain adverse (2 pts), que l'équipe adverse commet une faute (2 pts) ou que l'équipe adverse est pénalisée (2 pts).
- 7 Tu siffles immédiatement (2 pts), tu concertes du regard ton 2^{ème} Arbitre (2 pts), tu indiques le camp de l'équipe A (2 pts) et tu indiques à l'aide du geste réglementaire que la balle a touché le sol du côté B (2 pts).
- 8 Tu le consultes du regard (2 pts) et tu indiques le camp de l'équipe A en même temps que lui (1 pt).
- 9 Si le 2^{ème} Arbitre ne le fait pas, tu repousses sa demande (2 pts), tu appelles le capitaine et tu lui donnes à l'aide du geste réglementaire (main droite posée devant le poignet gauche) (2 pts) un avertissement pour retard de jeu (2 pts).
- 10 Tu indiques le camp de A (1 pt), la nature du point (1 pt), la fin du set (2 pts), la sortie des équipes du terrain par l'arrière (2 pts) puis les invites à se serrer la main (2 pts).

2^{ème} Arbitre

- 1 Tu laisses le 1^{er} Arbitre indiquer la faute de l'équipe qui sert, celle-ci étant antérieure à celle de l'équipe recevante (1 pt) et tu répètes les gestes du 1^{er} Arbitre (1 pt).
- 2 Tu veilles à ce que les 2 équipes changent de camp (2 pts), tu aides le marqueur à remplir le pavé résultat (2 pts), tu récupères les 2 feuilles de position auprès des accompagnateurs (2 pts), quand le marqueur est prêt au bout de 3 minutes, tu siffles l'entrée des équipes sur le terrain (2 pts).
- 3 Tu siffles immédiatement la faute (2 pts), tu indiques à l'aide du geste réglementaire la nature de la faute ainsi que le joueur fautif (2 pts), en même temps que le 1^{er} Arbitre, tu indiques l'équipe qui a gagné l'échange (2 pts).
- 4 Tu ne fais rien (1 pt).
- 5 Tu siffles immédiatement (2 pts), tu indiques à l'aide du geste « Balle Out », la nature de la faute (1 pt), et, en même temps que le 1^{er} Arbitre, tu indiques le camp de l'équipe qui a gagné l'échange (1 pt).

- 6 Tu siffles immédiatement (2 pts), tu indiques « Balle à remettre » (2 pts), et tu invites l'accompagnateur à s'occuper du blessé en l'autorisant à pénétrer sur le terrain (2 pts).
- 7 Tu obliges les joueurs à se mettre en conformité avec la fiche de position (1 pt).
- 8 Tu surveilles le comportement des 2 équipes (1 pt) et tu les invites à regagner leur terrain à la fin du temps-mort (1 pt).

Marqueur

- 1 Tu indiques sur la feuille que l'équipe X sera l'équipe A et que l'équipe Y sera l'équipe B (cercles pavé information et licence) (1 pt), et tu coches le R côté A et le S côté B (1 pt).
- 2 Tu vérifies la présence des 7 numéros sur la liste des joueurs (1 pt), tu recopies les nom, prénom et licence du libéro sur la ligne prévue à cet effet (2 pts) et tu inscris dans le pavé « Tours au service », les numéros dans l'ordre 4, 5, 7, 9, 11, 2 (2 pts).
- 3 Tu signales à l'aide d'un avertisseur le début du temps-mort technique (1 pt), tu chronomètres une minute (1 pt) et tu signales à l'aide d'un avertisseur la fin du temps-mort technique (1 pt).
- 4 Tu inscris 10 – 19 (2 pts) dans la case sous les colonnes de points (1 pt).
- 5 Tu inscris 12 – 21 (2 pts) dans la case adéquate (sous la case où est inscrit 10 – 20), et tu entoures le n° 8 dans le pavé « Tours au service » (2 pts).
- 6 Tu reportes dans le pavé de droite les informations concernant les temps-morts et changements de joueurs (1 pt), tu remplis la case « Score au changement » en inscrivant 7/8 (1 pt) et tu continues la marque dans le pavé de droite (1 pt).

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant :

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'historique de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est : www.unss.org.

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

UNSS

23 rue Saint Lazare
75009 PARIS
www.unss.org

FFVB

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