



# FORMATION ARBITRAGE

24 Novembre 2023

# Arbitrer

---

- ▶ C'est faire respecter le règlement en prenant des décisions justes qui vont être comprises par tous (joueurs, entraîneurs, spectateurs).
- ▶ Pour cela, il faut

## Au plan technique:

- ▶ Connaître le règlement.
- ▶ Connaître les gestuelles.
- ▶ Analyser ce qu'il s'est passé et prendre les bonnes décisions.

## Au plan de l'attitude:

- ▶ Je suis calme et serein.
  - ▶ Je suis honnête et courtois.
  - ▶ Je suis clair et précis.
- 







# LES ÉQUIPES

---

Pour le match, une équipe peut être composée

- ▶ 12 joueurs au maximum
- ▶ un entraîneur, deux entraîneurs adjoints au maximum

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



# LE CAPITAINE

---

- ▶ **AVANT LE MATCH**, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort.
- ▶ Quand le ballon est hors-jeu, le capitaine au jeu est **le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres** et uniquement:
  - ▶ pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers.
  - ▶ pour demander l'autorisation:
    - ▶ a) de changer tout ou une partie de l'équipement,
    - ▶ b) de vérifier les positions des équipes,
    - ▶ c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc.
  - ▶ de demander des temps morts et des remplacements.
- ▶ **A LA FIN DU MATCH**, le capitaine d'équipe: remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat



# FORMULE DE JEU

---

- ▶ Match 3 set gagnants de 25 points avec 2 points d'écart (tie Break 15 points)
- ▶ Echange de jeu et échange de jeu terminé:
  - ▶ Un échange de jeu est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors-jeu. Un échange de jeu terminé est la succession d'actions de jeu dont le résultat est l'attribution d'un point.



# Structure du jeu

---

- ▶ Tirage au sort : Le gagnant choisit **SOIT le droit de servir ou de recevoir le service, OU le côté du terrain**. Le perdant obtient le choix restant.
- ▶ Echauffement de match: en pratique 3x4min au filet
  - ▶ 4min attaque en 4,
  - ▶ 4min attaque en 2,
  - ▶ 4min service



# Positions

---

- ▶ Six joueurs en jeu pour chaque équipe.
- ▶ La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.
- ▶ Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant central), 2 (avant droit ou pointu).
- ▶ Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière central), 1 (arrière droit).
- ▶ Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation.

SET 1		
	Fiche de position	Libéro
Equipe		
<b>IV</b>	<b>III</b>	<b>II</b>
<b>V</b>	<b>VI</b>	<b>I</b>
		Service
Signature :		

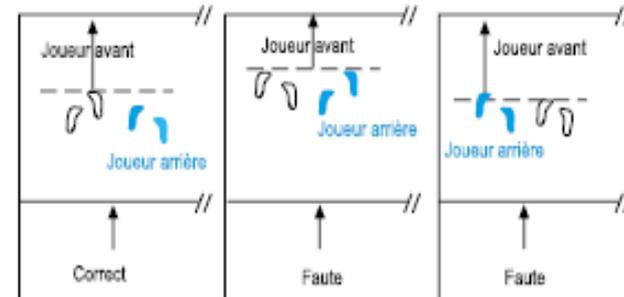


# Positions

- ▶ Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées en fonction des positions de leurs pieds en contact avec le sol (le dernier contact avec le sol fixe la position du joueur)
- ▶ Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon.

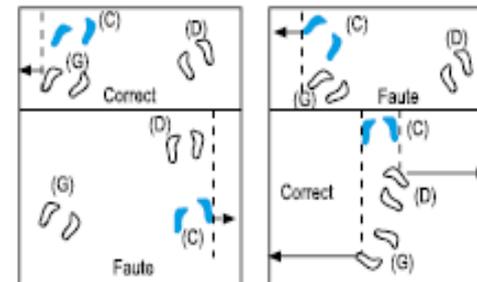
Exemple A:

Détermination des positions entre un joueur de la zone avant et le joueur correspondant en zone arrière.



Exemple B:

Détermination des positions entre joueurs de la même rangée



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

# ACTIONS DE JEU

## ▶ BALLON EN JEU

- ▶ Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre.

## ▶ BALLON HORS-JEU

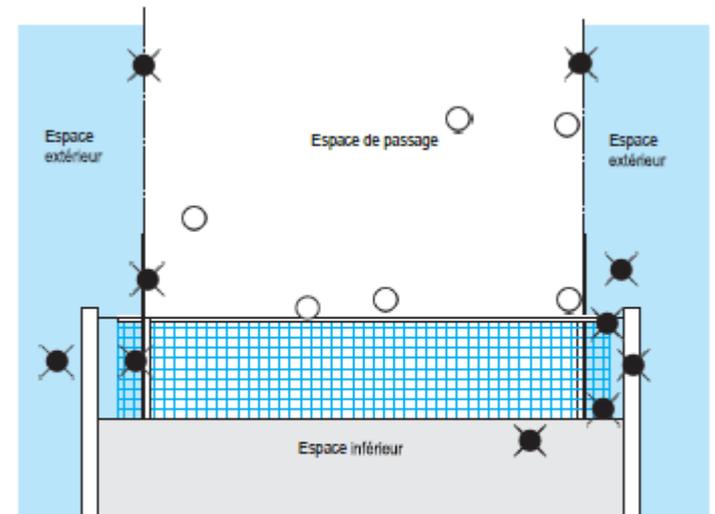
- ▶ Le ballon est hors-jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par un coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment du coup de sifflet.

## ▶ BALLON "DEDANS" (IN)

- ▶ Le ballon est "dedans" quand à tout moment du contact avec le sol une partie du ballon touche le terrain de jeu, incluant le contact avec les lignes de délimitation.

## ▶ BALLON "DEHORS" (OUT)

- ▶ Le ballon est "dehors" quand:
- ▶ toute partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation;
- ▶ il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;
- ▶ il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté;
- ▶ il traverse **le plan vertical du filet**, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.



# FAUTES EN JOUANT LE BALLON

---

- ▶ **QUATRE TOUCHES:** une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.
- ▶ **TOUCHE ASSISTEE:** un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou une structure/objet extérieur pour toucher le ballon. **TENU:** le ballon est saisi et/ou lancé, il ne rebondit pas après la touche.
- ▶ **DOUBLE TOUCHE:** un joueur touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps.



# JOUEUR AU FILET

---

Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, **avant sa frappe d'attaque.**

Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que **le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.**



# PÉNÉTRATION SOUS LE FILET

---

- ▶ Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.
- ▶ Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale:
  - ▶ Il est permis de toucher le terrain de l'adversaire avec un (des) pied(s), à condition qu'une **partie du (des) pied(s) pénétrant reste soit en contact avec la ligne médiane, soit directement au-dessus** de celle-ci, et que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire;
  - ▶ toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.
- ▶ Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse **après que le ballon soit déclaré hors-jeu.**
- ▶ Un joueur peut pénétrer **dans la zone libre** du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.



# FAUTES DU JOUEUR AU FILET

---

- ▶ Un joueur touche le ballon dans l'espace adverse avant la frappe d'attaque de l'adversaire.
- ▶ Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.
- ▶ Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse.
- ▶ Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire



# SERVICE

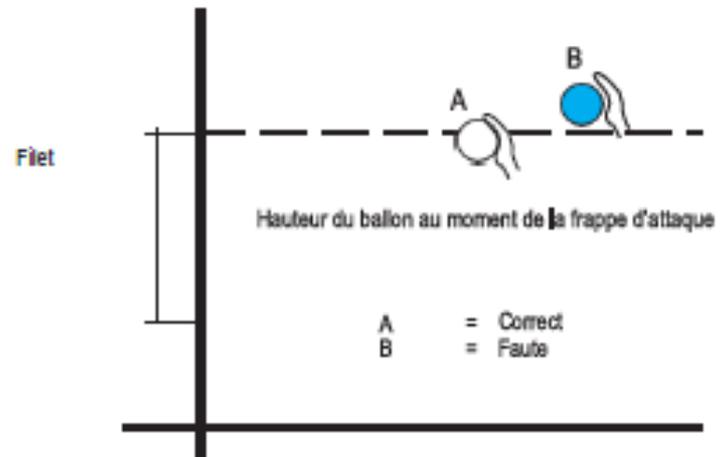
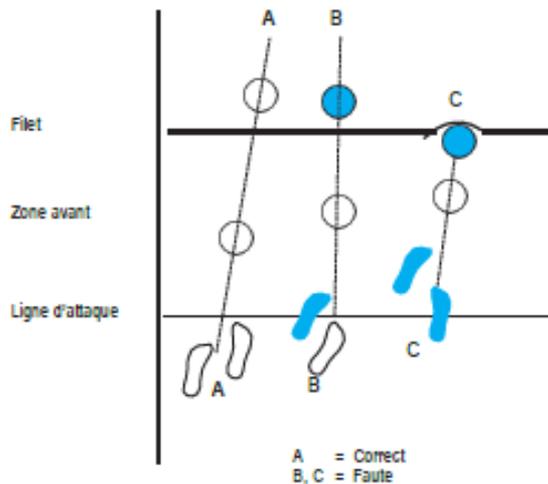
---

- ▶ Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché de la/des main(s).
- ▶ **Un seul lancer ou lâcher de ballon est autorisé.** Faire rebondir le ballon ou jongler avec est autorisé.
- ▶ Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit **ni toucher le terrain (ligne de fond incluse)** ni le sol à l'extérieur de la zone de service.
- ▶ Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.
- ▶ Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé
- ▶ Après la frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain.



# FRAPPE D'ATTAQUE

- ▶ Toutes les actions envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, sont considérées comme des frappes d'attaque.
- ▶ Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, **une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet.**



# FAUTES DE FRAPPES D'ATTAQUES

---

- ▶ Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse;
- ▶ Un joueur envoie le ballon "dehors";
- ▶ Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;
- ▶ Un joueur effectue une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;
- ▶ Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;
- ▶ Un joueur effectue une frappe d'attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet provenant d'une



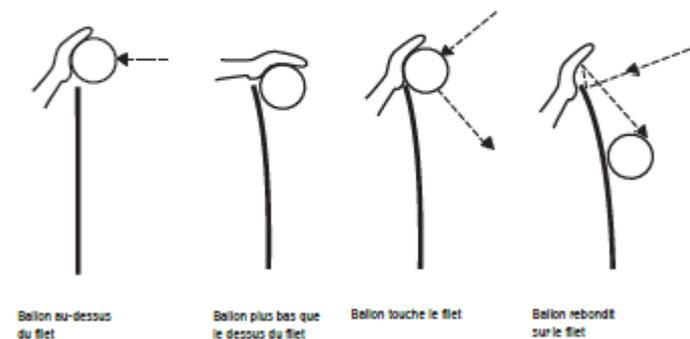
# CONTRE

---

- ▶ Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant de l'adversaire 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.**

FIGURE 7: CONTRE EFFECTIF

Règle olympique: 14.1.3



# FAUTES AU CONTRE

---

- ▶ Le contreur touche le ballon dans l'espace de l'OPPOSANT avant que l'attaque de l'adversaire ne frappe.
- ▶ Un joueur arrière ou le libéro effectue un contre ou participe à un contre effectif;
- ▶ Contrer le service adverse;
- ▶ Le contre envoie le ballon "dehors";
- ▶ Contrer le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes;
- ▶ Un Libéro tente d'effectuer un contre collectif ou individuel.



# INTERRUPTIONS

---

- ▶ **TEMPS-MORTS** : 2 par sets et par équipe, 30 sec
- ▶ **REMPACEMENTS** :
  - ▶ Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.
  - ▶ Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.
  - ▶ Si blessure et si pas de remplacement régulier possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement **EXCEPTIONNEL**, le joueur remplacé n'est plus autorisé à revenir dans le match.



# LE JOUEUR LIBÉRO

---

- ▶ le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière;
- ▶ il n'est autorisé à jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit si, au moment du contact, le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet;
- ▶ il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.
- ▶ Il n'est pas autorisé à faire une passe dans la zone avant.



# Les sanctions

---

- ▶ L'arbitre peut sanctionner les membres d'une équipe:
  - ▶ Carton jaune: avertissement
  - ▶ Carton rouge: perte du service et d'un point.
  - ▶ Carton jaune et rouge dans la même main: expulsion du joueur pour le set.
  - ▶ Carton jaune et rouge dans les deux mains: disqualification du joueur pour le match.



# Sanctions

## 9a: ÉCHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

CATÉGORIES	OCCASION	FAUTIF	SANCTION	CARTONS	CONSÉQUENCE
Comportement Incorrect Mineur	Étape 1	Tout membre	Non considéré comme une sanction	Aucun	Uniquement préventif
	Étape 2			Jaune	
	Toute répétition		Pénalisation	comme ci-dessous	comme ci-dessous
Conduite grossière	1ère	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2ème	Même membre	Expulsion	Rouge + Jaune conjointement	Le membre de l'équipe doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du set.
	3ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.
Conduite Injurieuse	1ère	Tout membre	Expulsion	Rouge + Jaune conjointement	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du set.
	2ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.
Aggression	1ère	Tout membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.

# Les décisions de l'arbitre

---

Les 3 temps:

- ▶ Je siffle pour arrêter le jeu.
- ▶ J'indique l'équipe qui marque le point (i.e. l'équipe qui va servir): Qui?
- ▶ J'indique la nature de la faute: Pourquoi?

Le coup de sifflet est rapide, fort et bref. Si je ne peux prendre de décisions, je remets le point.



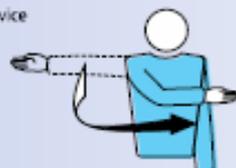
## FIGURE 11: GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

**Légende:** P S Arbitre(s) qui doivent montrer le signal selon leurs responsabilités habituelles  
P S Arbitre(s) qui montrent le signal dans des situations spéciales

### 1 AUTORISATION DE SERVIR

Règles concernées: 12.3, 22.2.1.1

Déplacer la main pour indiquer la direction du service



### 2 ÉQUIPE AU SERVICE

Règles concernées: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

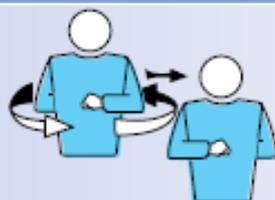
Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir



### 3 CHANGEMENT DE CAMP

Règle concernée: 18.2

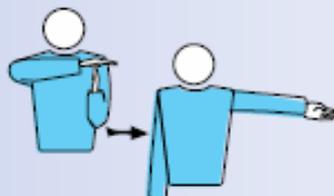
Lever les avant-bras en avant et en arrière et les tourner autour du corps



### 4 TEMPS-MORTS

Règle concernée: 15.4.1

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T) et indiquer ensuite l'équipe demandeuse



### 5 REMPLACEMENT

Règles concernées: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

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



### 6a AVERTISSEMENT POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règle concernée: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Montrer un carton jaune pour l'avertissement



### 6b PÉNALITÉ POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règles concernées: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Montrer un carton rouge pour la pénalisation



### 7 EXPULSION

Règles concernées: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les deux cartons joints pour l'expulsion



## 8 DISQUALIFICATION

Règles concernées: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les cartons jaune et rouge dans deux mains séparées pour une disqualification



P

## 9 FIN DE SET (OU DE MATCH)

Règles concernées: 6.2, 6.3

Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes



P S

## 10 BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

Règle concernée: 12.4.1

Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut



P

## 11 RETARD AU SERVICE

Règle concernée: 12.4.4

Lever huit doigts écartés

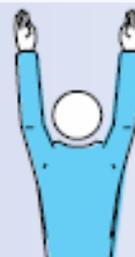


P

## 12 FAUTE DE CONTRE

Règles concernées: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Lever verticalement les deux bras, les paumes vers l'avant



P S

## 13 FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Règles concernées: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Faire un mouvement circulaire avec l'index



P S

## 14 BALLON "DEDANS" (IN)

Règle concernée: 8.3

Etendre le bras et les doigts vers le sol



P S

## 15 BALLON "DEHORS" (OUT)

Règles concernées: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

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



P S

## 16 BALLON TENU

Règles concernées: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

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

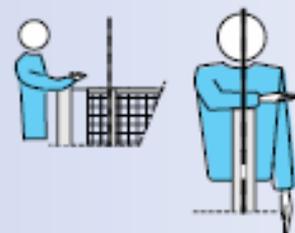


P

## 20 FRANCHISSEMENT PAR DESSUS LE FILET

Règles concernées: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Placer une main au-dessus du filet,  
paume vers le bas



P

## 17 DOUBLE CONTACT

Règles concernées: 9.3.4, 23.3.2.3b

Lever deux doigts écartés



P

## 21 FAUTE D'ATTAQUE

Règles concernées:

- d'un joueur arrière, un libero ou sur le service adverse:  
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- sur passe en touche haute avec les doigts d'un libero dans sa zone avant:  
13.3.6

Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras,  
la main ouverte



P S

## 18 QUATRE TOUCHES

Règles concernées: 9.3.1, 23.3.2.3b

Lever quatre doigts écartés



P

## 22 PÉNÉTRATION DANS LE CAMP ADVERSE BALLON FRANCHISSANT L'ESPACE SOUS LE FILET JOUEUR AU SERVICE TOUCHE LE CAMP (LIGNE DE FOND) JOUEUR SORT DE SON CAMP AU MOMENT DE LA FRAPPE DU SERVICE

Règles concernées: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée



P S

## 19 FILET TOUCHÉ PAR LE JOUEUR - AU SERVICE LE BALLON TOUCHE LE FILET ENTRE LES ANTENNES ET NE FRANCHIT PAS L'ESPACE DE PASSAGE

Règles concernées: 11.4.4, 12.6.2.1

Indiquer le côté approprié du filet avec  
la main correspondante



P S

## 23 DOUBLE FAUTE ET ÉCHANGE À REJOUER

Règles concernées: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Lever verticalement les deux pouces



P

## 24 BALLON TOUCHÉ

Règles concernées: 23.3.2.3b, 24.2.2

Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placés en position verticale



P

## 25 AVERTISSEMENT OU PÉNALISATION POUR RETARD DE JEU

Règles concernées: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Couvrir le poignet  
avec un carton jaune (avertissement)  
ou avec un carton rouge (pénalisation)



P







# Pense-Bete Arbitrage

---

## **A PRENDRE :**

Sifflet + cartons + manomètre pour la pression des ballons + mètre + **montre**

Sa licence ou double et pièce d'identité

L'adresse et le numéro de téléphone de la salle

Les coordonnées du responsable de l'équipe recevante et de l'équipe adverse

Le numéro du match

Les règles officielles d'arbitrage + les catégories d'âge et surclassement

Avant de partir, vérifier l'heure du match et le lieu sur le calendrier sur le site de la FFVB et non sur ses désignations (il peut y avoir un changement)

**Prévoir d'arriver au moins 45 minutes avant le début de la rencontre**

## **UNE FOIS DANS LE GYMNASSE :**

S'inquiéter de la présence d'un marqueur, surtout si il n'y a personne à la table 30 minutes avant le début du match

Vérifier qu'il y a de l'eau pour les deux équipes

Vérifier la présence de bancs pour les deux équipes

Vérifier le filet, les antennes, la chaise d'arbitre, la pression des ballons (entre 0,3 et 0,325)...

Vérifier attentivement les licences des 2 équipes

## **PENDANT L ÉCHAUFFEMENT :**

Vérifier la correspondance entre les numéros de maillot des joueurs participant a l'échauffement au filet et ceux inscrits dans le pavé équipe de la feuille de match.

## **APRES LE MATCH :**

Faire signer les capitaines avant qu'ils ne partent à la douche

Vérifier la feuille ATTENTIVEMENT

Faire signer le marqueur

**Penser à signer la feuille**

---



# Ressources (site FIVB)

---

- ▶ Les règles officielles en français
- ▶ Des cas pratiques
- ▶ Les feuilles de positions



# QCM

---

1. Le serveur est le joueur arrière ?

Vrai ou faux

2. Tous les sets pour être gagnés, doivent avoir au moins deux points d'écart ?

Vrai ou faux.

3. On peut contrer le service ?

Vrai ou faux.

4. Le ballon est dehors quand il touche entièrement en dehors des lignes ?

Vrai ou faux.

5. Si un joueur sert avant le coup de sifflet du premier arbitre, que fait-on ?

6. Un joueur peut prendre appui sur un poteau pour jouer un ballon?

Vrai ou faux.

7. Au contre on peut toucher le ballon avant l'adversaire ?

Vrai ou faux

8. La ligne des 3m fait partie de la zone avant.

Vrai ou faux

9. Le ballon peut toucher le filet au service ?

Vrai ou faux

---



# QCM

---

10. Le premier arbitre doit siffler la fin de l'échange, faire le geste correspondant à la faute et enfin montrer l'équipe qui doit servir ?  
Vrai ou faux.
- 11 Un joueur arrière peut attaquer en zone avant en sautant si au moment de la frappe le ballon n'est pas entièrement au dessus du bord supérieur du filet.  
Vrai ou faux.
- 12 Quelle est la hauteur du filet et la taille du terrain pour les Dep M ?
13. Combien de temps avez-vous pour servir après le coup de sifflet ?
14. Contrer, consiste à toucher le ballon en dépassant le haut du filet en zone avant ?  
Vrai ou faux.
15. Un ballon qui passe de l'autre côté du filet en dehors des antennes peut être joué par ses équipiers ?  
Vrai ou faux.
16. Un même joueur peut toucher le ballon trois fois dans la même action avant qu'il ne repasse de l'autre côté du filet ?  
Vrai ou faux.
17. Il peut y avoir six temps morts par set ?  
Vrai ou faux. Expliquer.
18. Le capitaine sur le terrain est le seul à pouvoir parler au premier arbitre ?
- 



# QCM

---

21. Quel geste doit faire le premier arbitre pour signaler la fin du match ?
22. Le capitaine de l'équipe A gagne le tirage au sort et choisit le terrain de gauche. Que fait le premier arbitre ?
23. Si le capitaine sort du terrain qui peut parler à l'arbitre ?
24. Quelle est la dimension de la zone de service sur un terrain ?
25. Remplis le tableau avec les numéros de postes.
26. Quelle est la hauteur du filet et la taille du terrain pour seniors masculins / féminins ? Ou trouver l'information pour les différentes catégories ?
27. Combien de temps dure l'échauffement officiel sifflé par le premier arbitre ?
28. De quel côté se place le 2ème arbitre ?
29. Que fait le marqueur pour indiquer qu'il est prêt après un changement ?
30. Que doit faire le 2ème arbitre entre chaque set auprès de l'entraîneur ?

