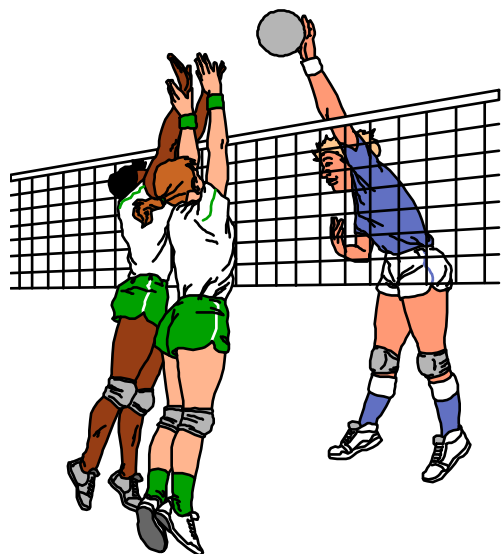




Présentation

FEDERATION FRANCAISE DE VOLLEY BALL



FFVB

CCA

COMMISSION CENTRALE D'ARBITRAGE



Titre

STAGE D'ARBITRAGE

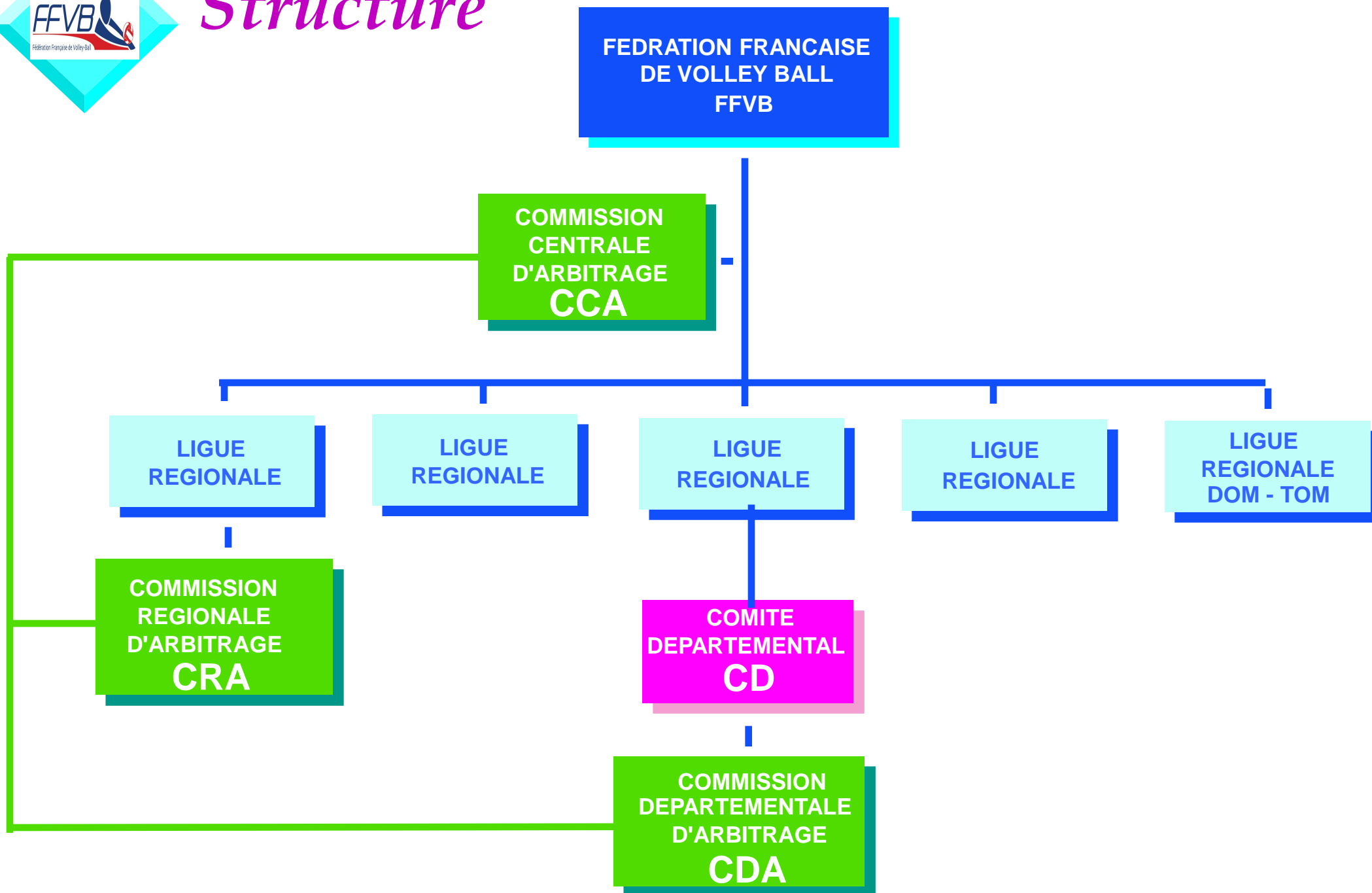
FFVB



2009 - 2012



Structure



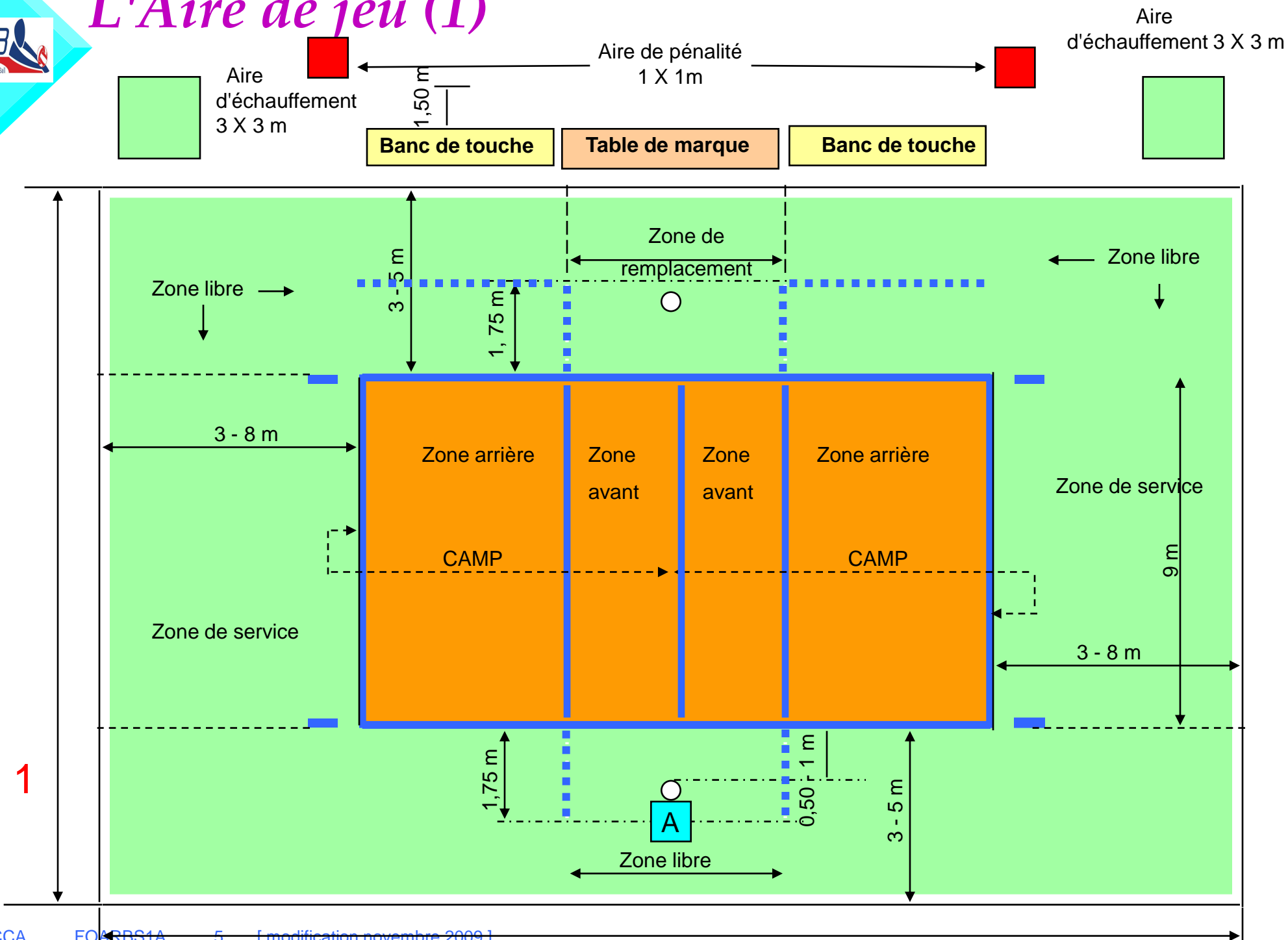


Classification des arbitres

DENOMINATION		CONDITIONS (RG FFVB Art.40)
Cadre Régional	Arbitre Jeune Responsabilité CDA/CRA	<p>Avoir moins de 18 ans</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre licencié (LICENCE COMPETITION VOLLEY-BALL) à la FFVB • Avoir suivi les stages de formation théorique (administrative et lois du jeu) • Avoir subi avec succès les examens théoriques et pratiques sous la conduite d'un membre de la CDA ou CRA • Ne peut officier que dans sa catégorie et dans les catégories inférieures.
	Arbitre Départemental Responsabilité CRA	<p>Etre âgé de 18 ans au moins,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre licencié (LICENCE COMPETITION VOLLEY-BALL) à la FFVB, • Avoir subi avec succès un examen théorique portant sur la connaissance des règles du Volley-Ball et des Règlements Administratifs de la FFVB, • Avoir subi avec succès un examen pratique sur le terrain, sous le contrôle d'un délégué de la CRA.
	Arbitre de LIGUE Responsabilité CRA/CCA	<p>Être licencié (LICENCE COMPETITION VOLLEY-BALL) à la FFVB,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir exercé comme arbitre départemental pendant une période d'au moins 2 années, • Avoir subi avec succès la session de formation et de perfectionnement de la CRA sous le contrôle d'un membre de la CCA ou habilité, • Avoir pris l'engagement d'arbitrer des compétitions régionales et nationales (quantités fixées par les AG concernées) pendant la saison à venir dans sa Ligue.
Cadre Fédéral	Arbitre FEDERAL Responsabilité CCA	<p>Etre licencié (LICENCE COMPETITION VOLLEY-BALL) à la FFVB,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir officié comme arbitre ligue pendant une période d'au moins 2 années, • Etre proposé par la CCA sur production d'un dossier comprenant les avis motivés de la CCA et des délégués aux matchs.
ARBITRES INTERNATIONAUX		<p>Etre licencié (LICENCE COMPETITION VOLLEY-BALL) à la FFVB,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sont choisis parmi les Arbitres du groupe Fédéral et proposés à la Fédération Internationale par la CCA, • Avoir officié en LIGUE A Masculine pendant une période d'au moins 3 années.

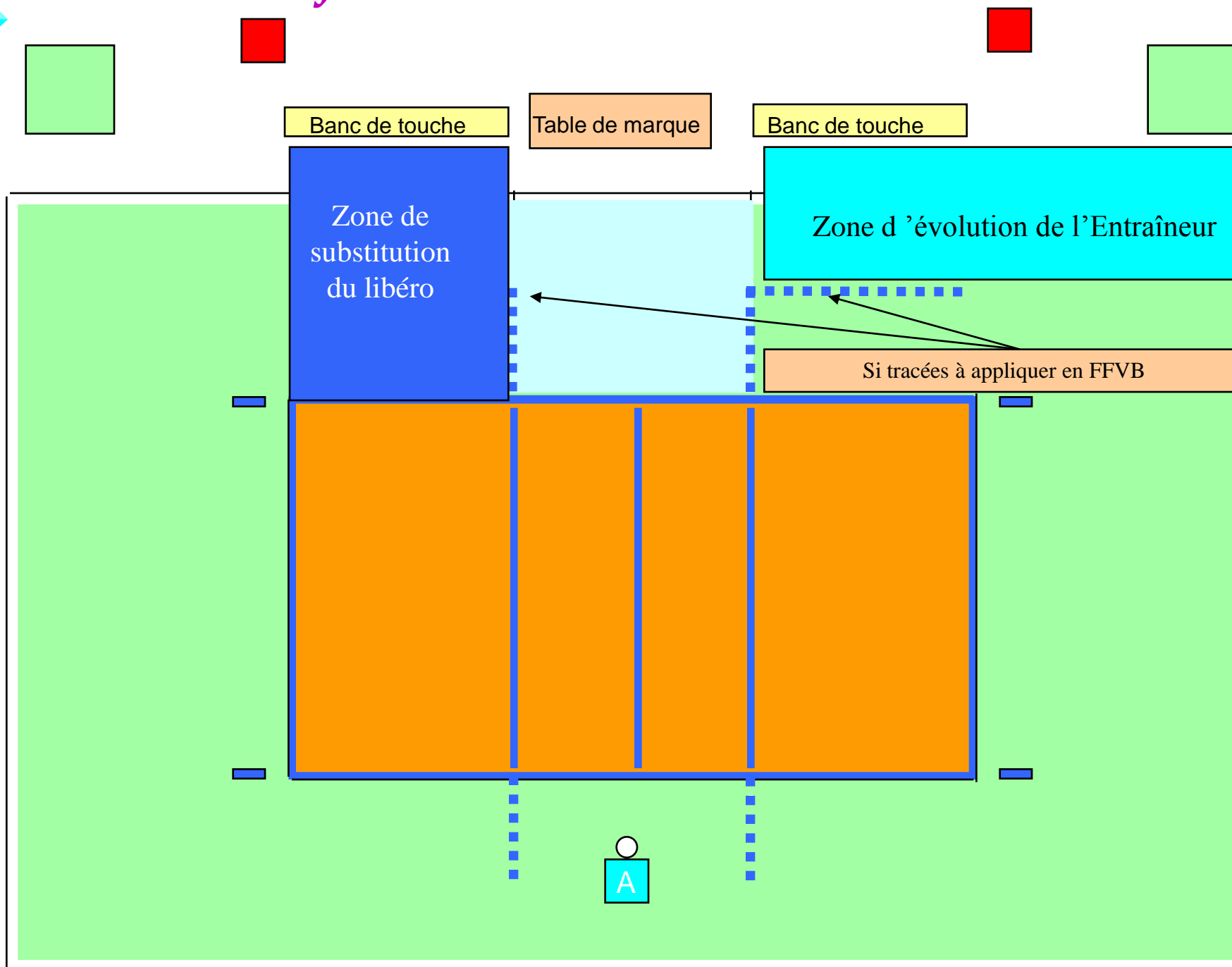


L'Aire de jeu (1)



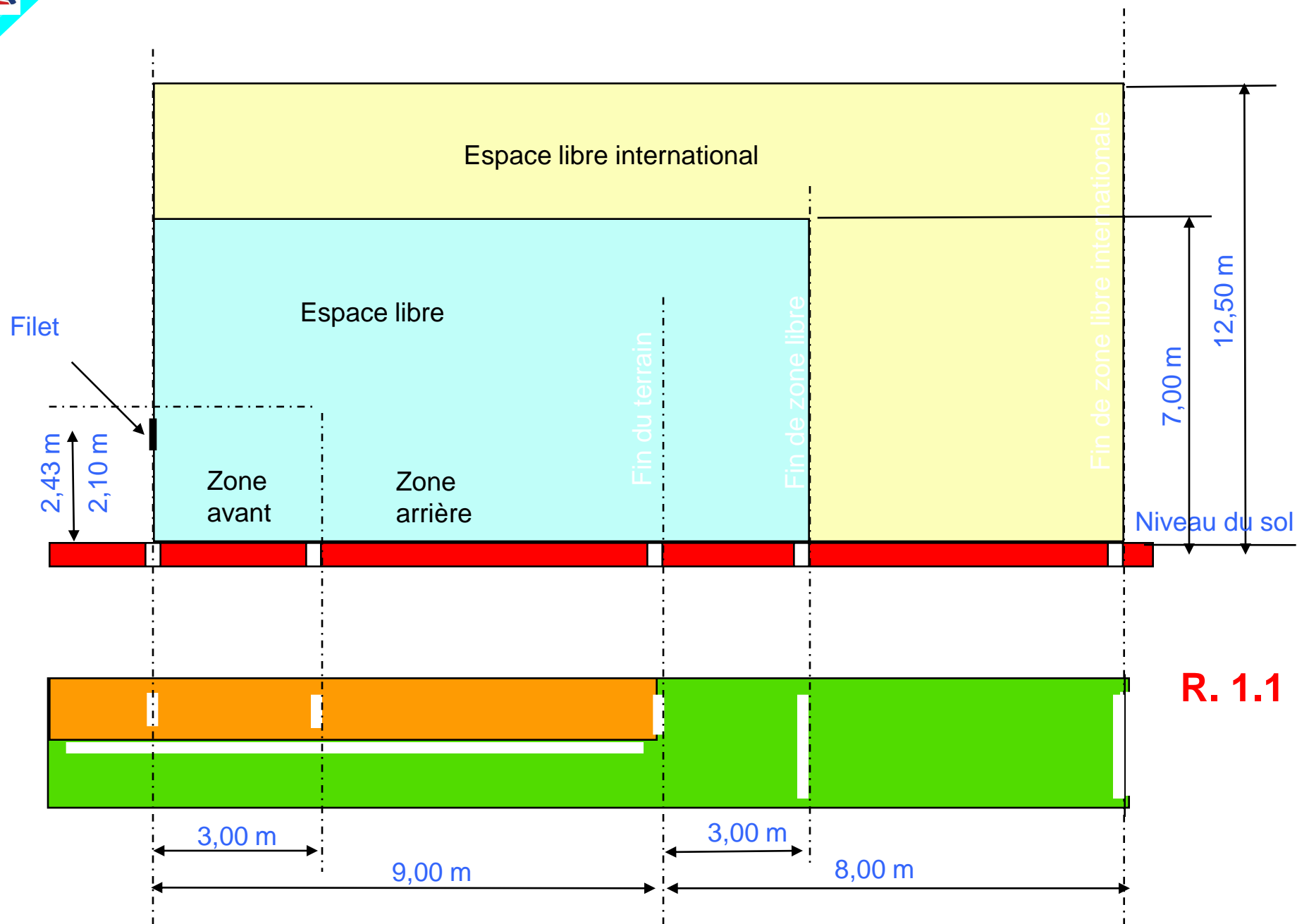


L'Aire de jeu (2)



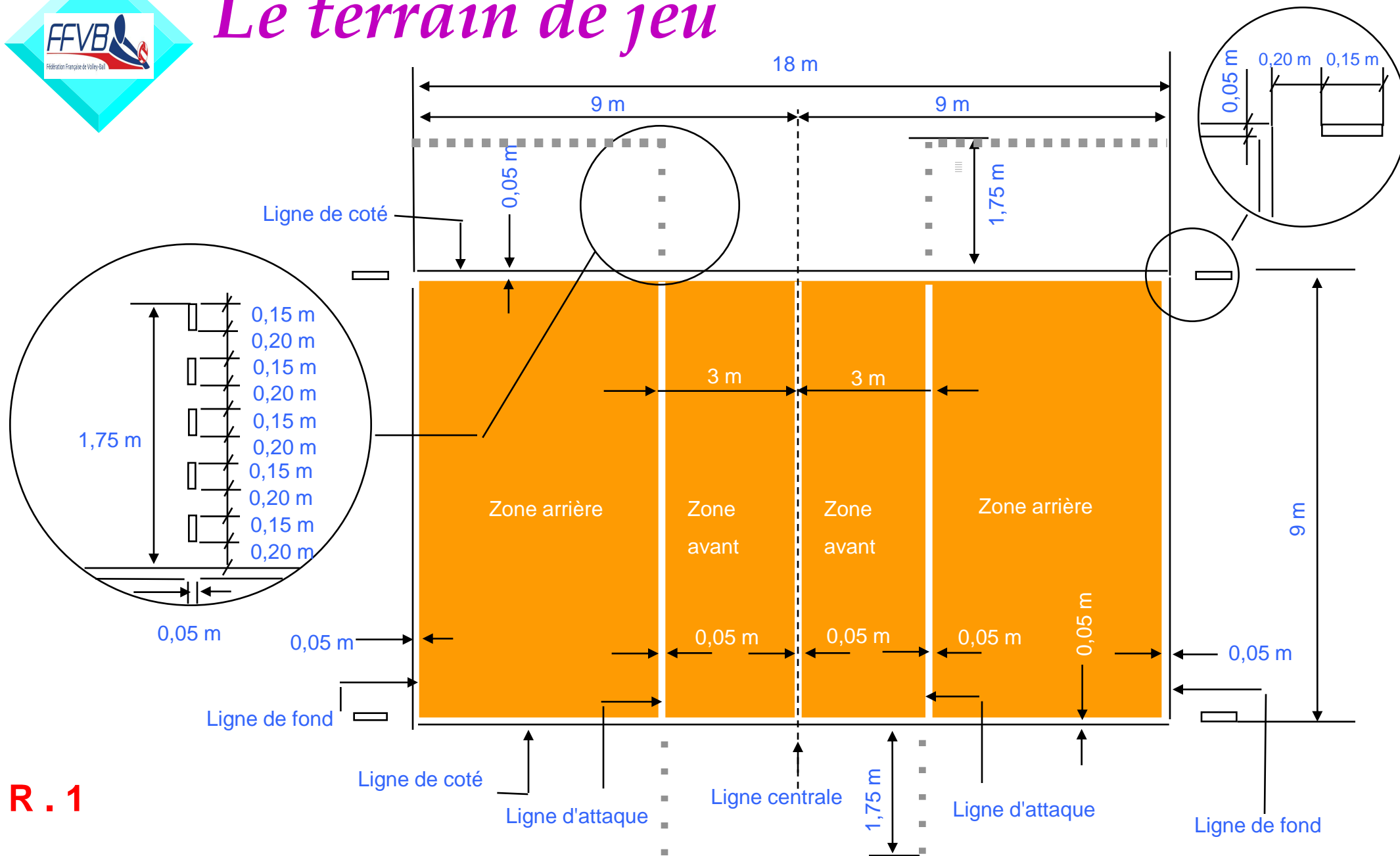


L'Aire de jeu (3)





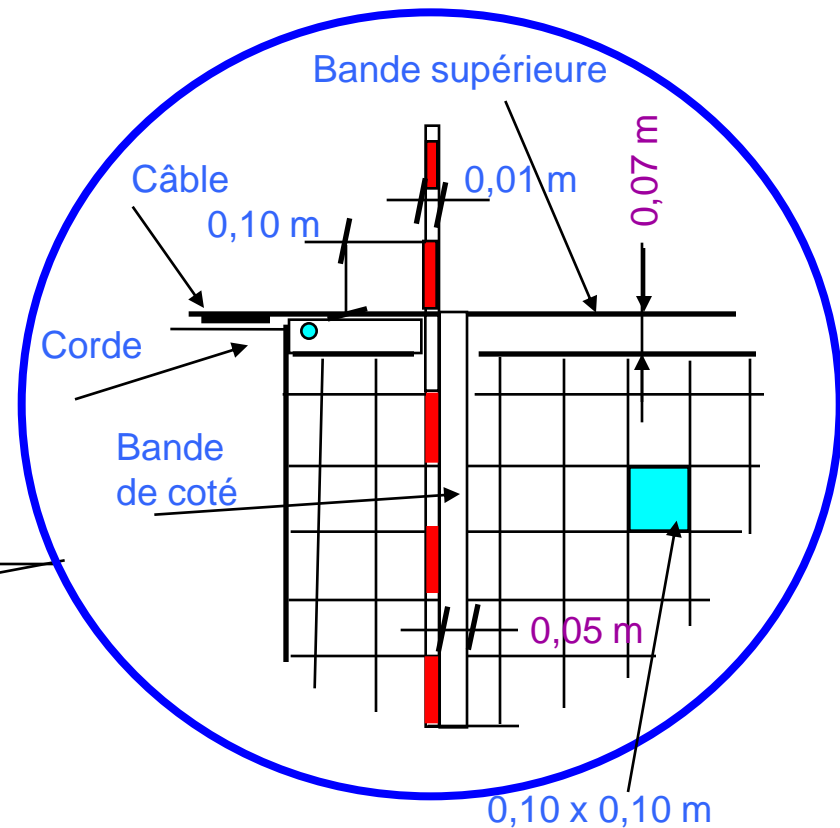
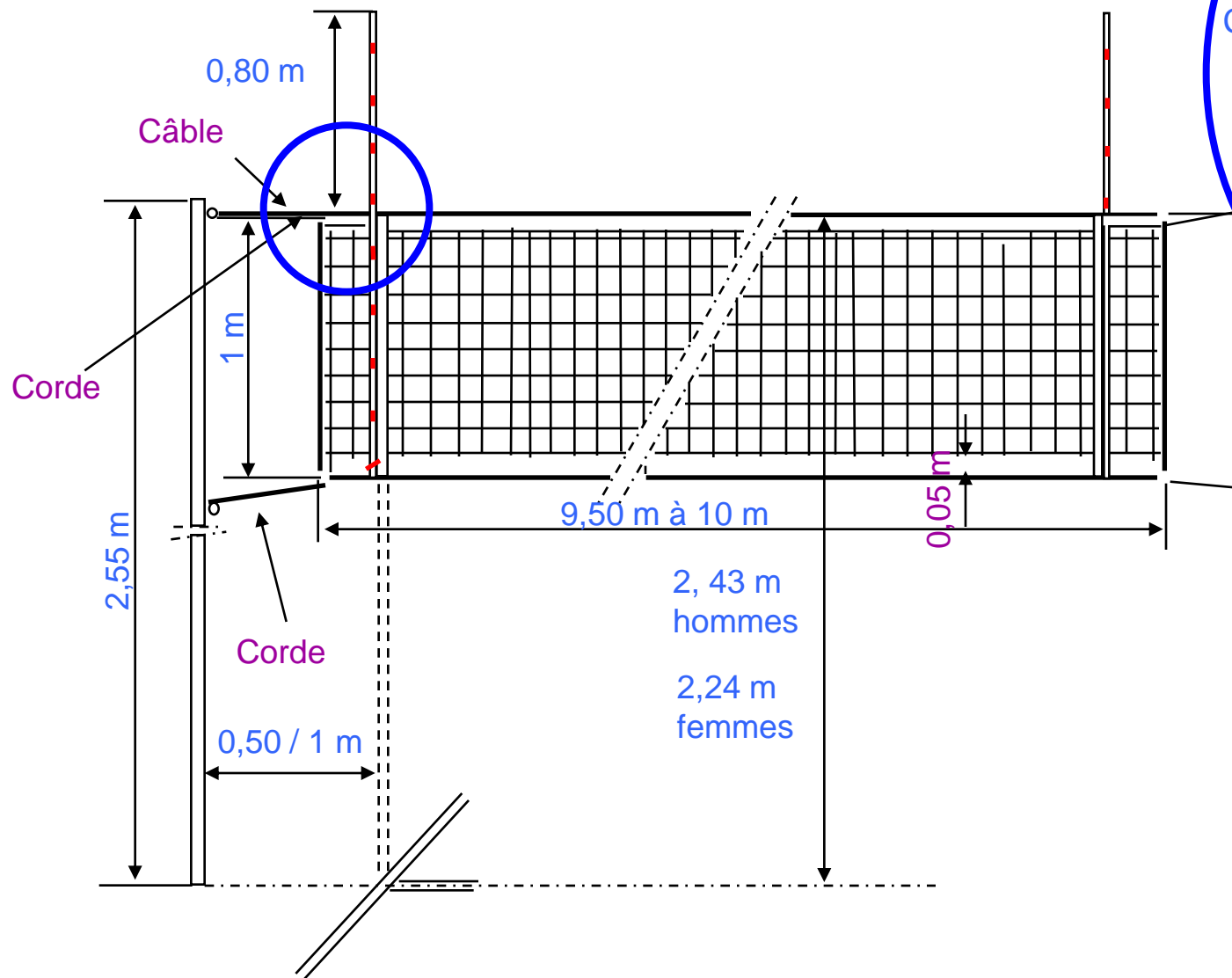
Le terrain de jeu



R. 1



Le filet



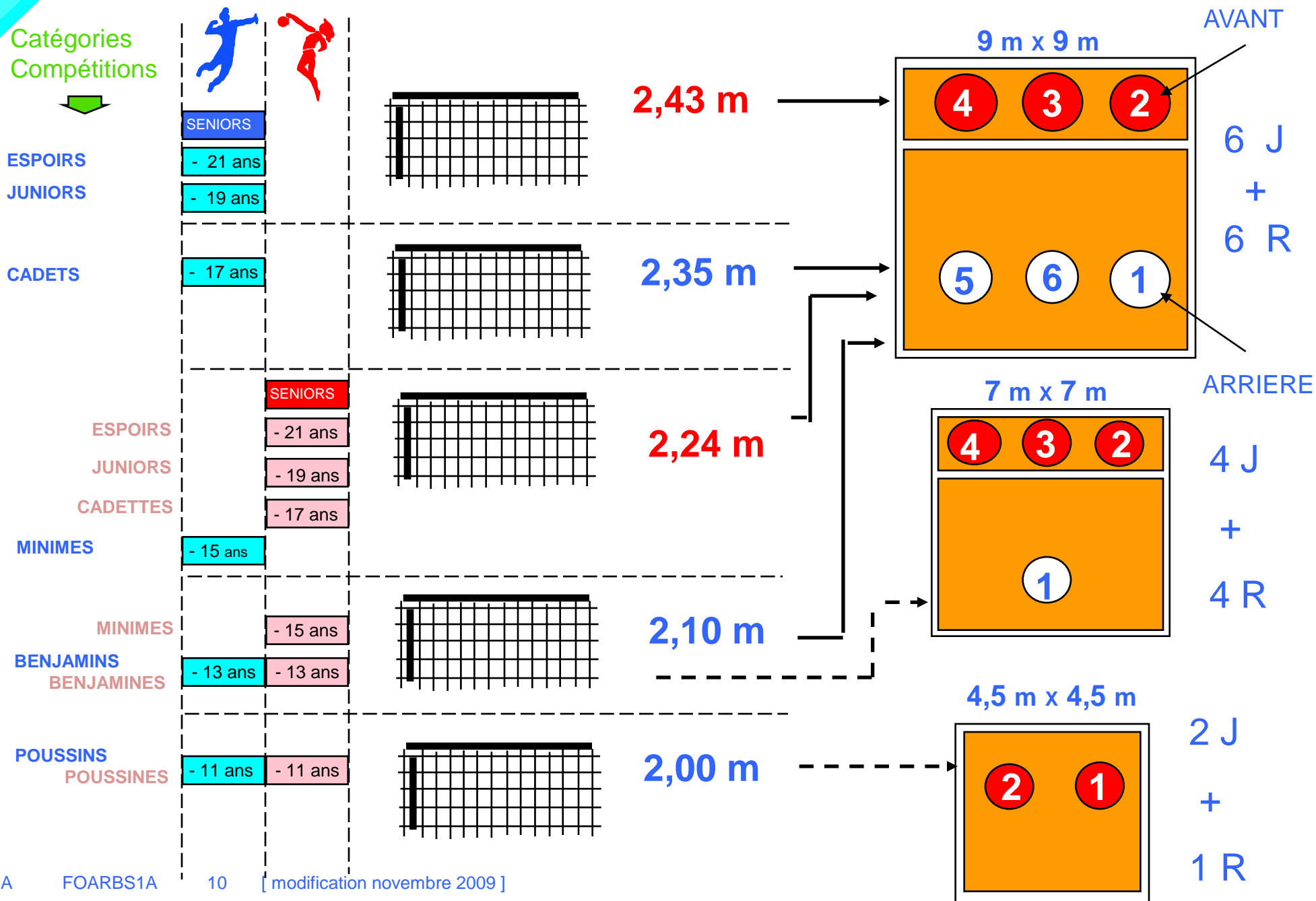
R. 2



Hauteurs du filet

TERRAINS DE JEU - NOMBRE DE JOUEURS

Catégories
Compétitions

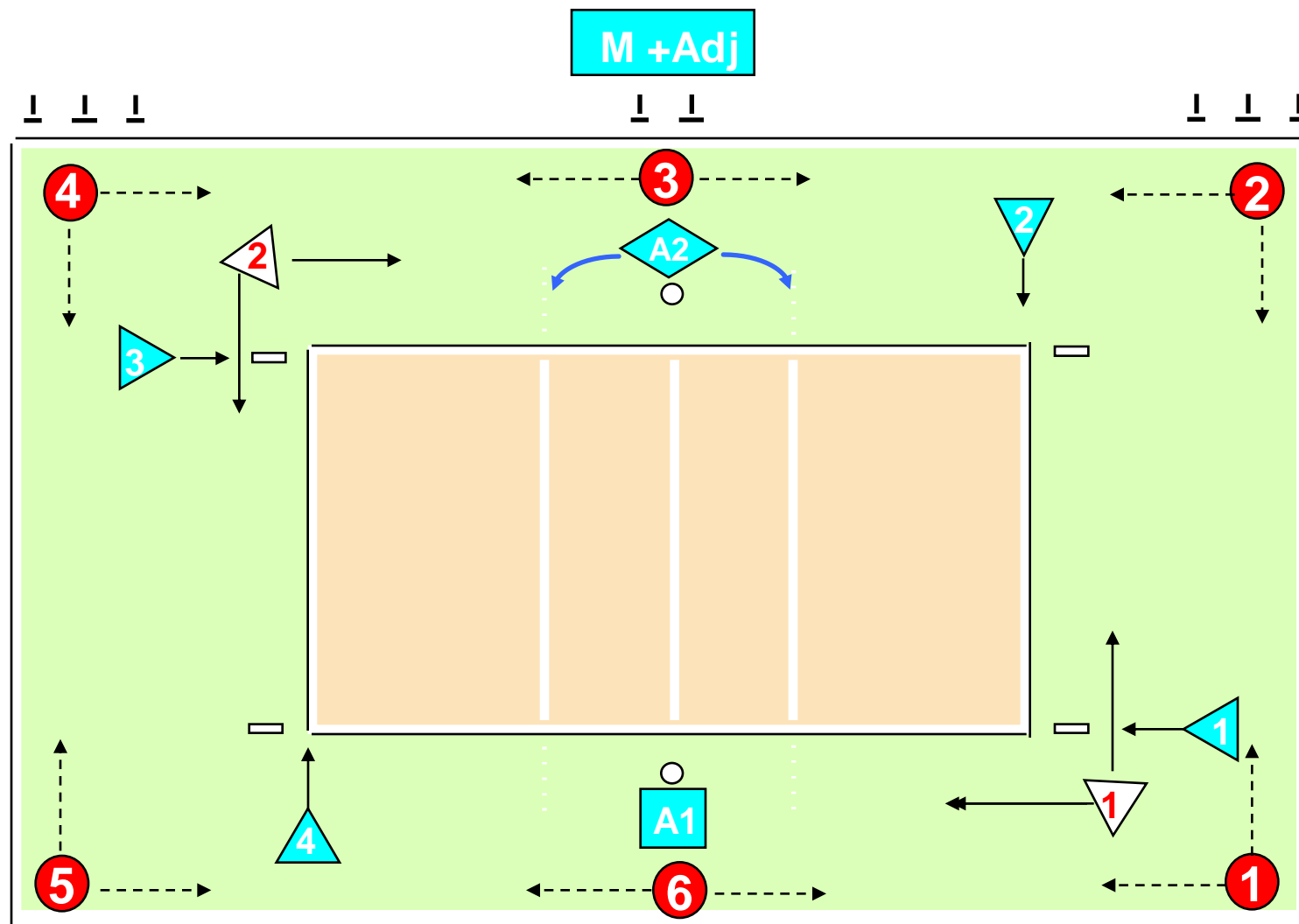




Emplacement corps arbitral

et assistants

- A1 Premier arbitre
- A2 Second arbitre
- M Marqueur +Adj
- ▶ Juges de ligne numérotés 1-4
- ▷ Juges de ligne numérotés 1-2
- Ramasseurs de ballon (n°. 1-6)
- Balayeurs et Essuyeurs



R. 23 à 27

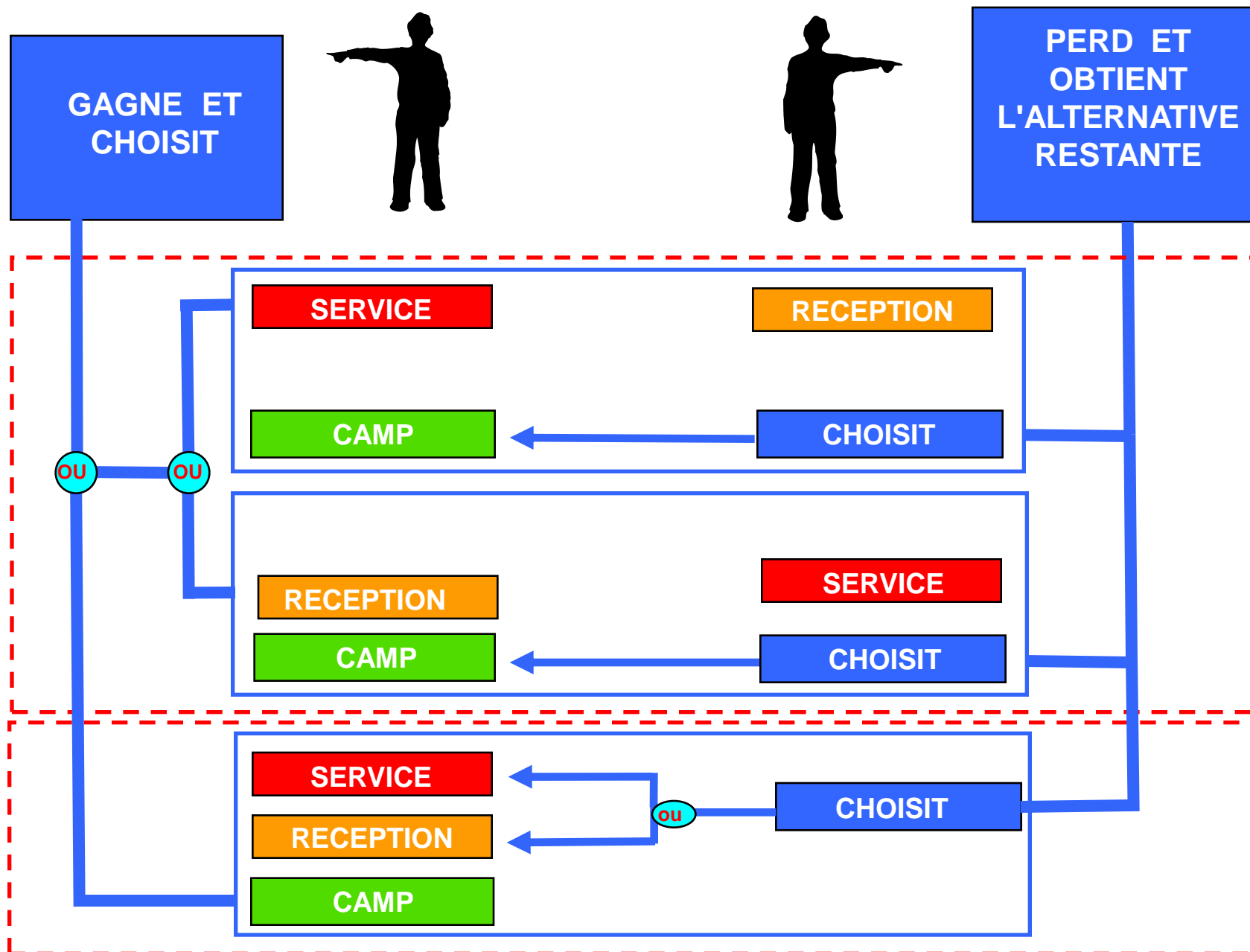


Rôle de l'arbitre

- ❖ Aider les joueurs à jouer et non pas chercher les erreurs et les fautes.
- ❖ Plus un chef d'orchestre qu'un policier.
- ❖ Il est là pour résoudre les problèmes dans les situations difficiles.
- ❖ Respecter les joueurs et les entraîneurs.
- ❖ « Communiquer » aux joueurs et aux entraîneurs que l'on contrôle le match.



Tirage au sort (TOSS)





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 le ballon soit hors jeu.
- ❖ Un échange de jeu terminé est la succession d'actions de jeu dont le résultat est le gain d'un point.

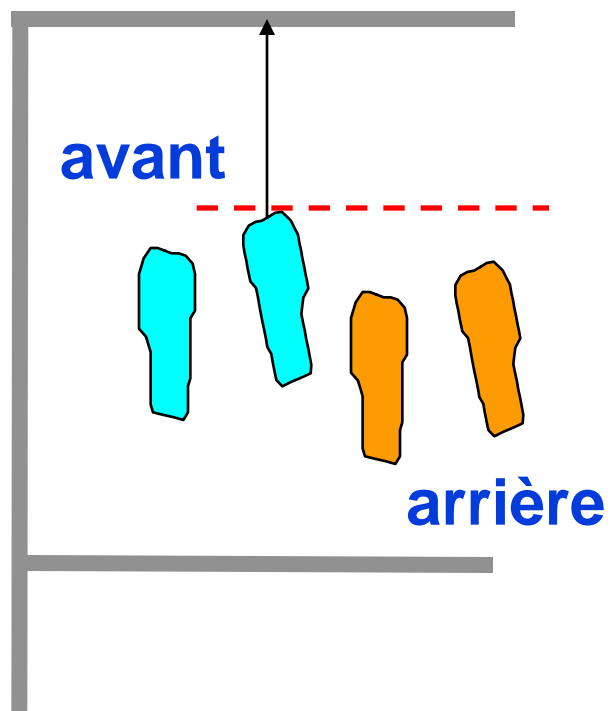


Position des joueurs (1)

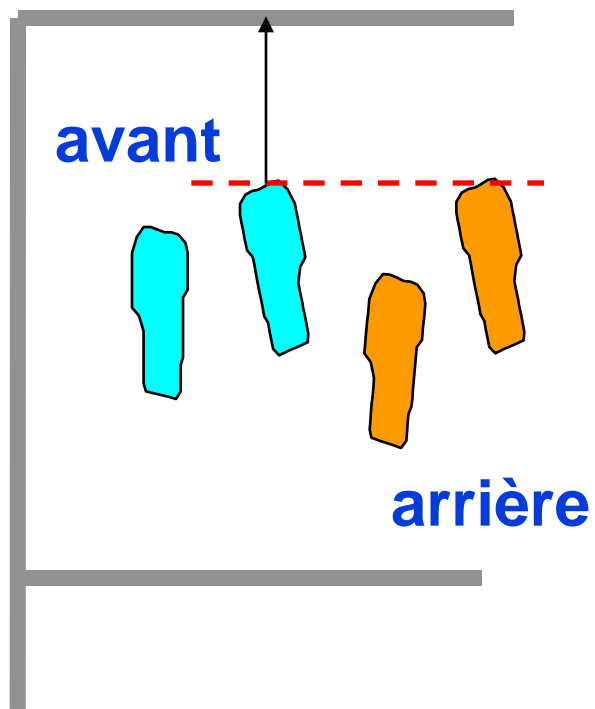
Exemple A

R. 7.4 / 7.5

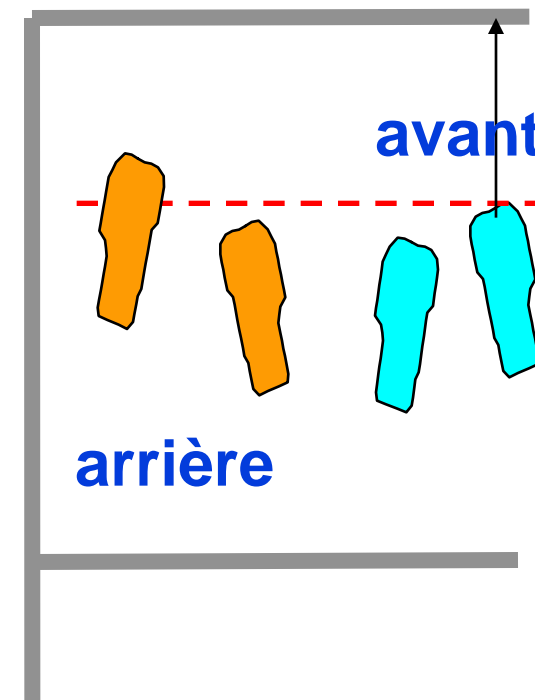
Détermination des positions entre un joueur avant et son arrière correspondant



Correct



Faute



Faute

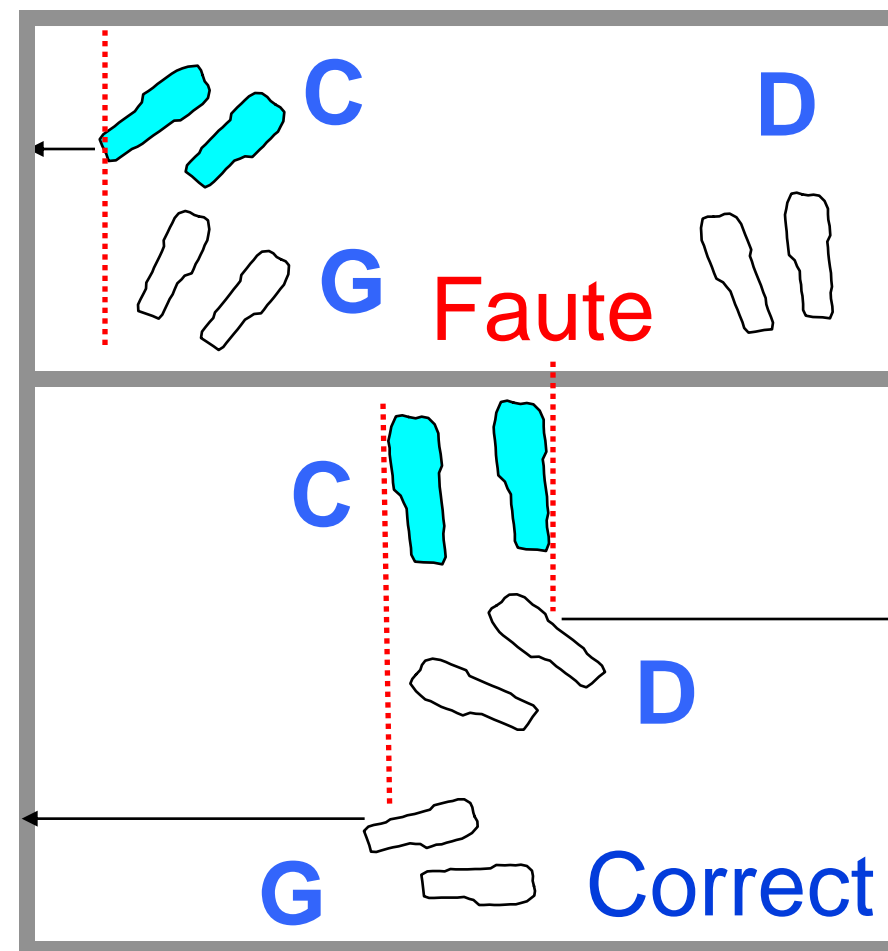
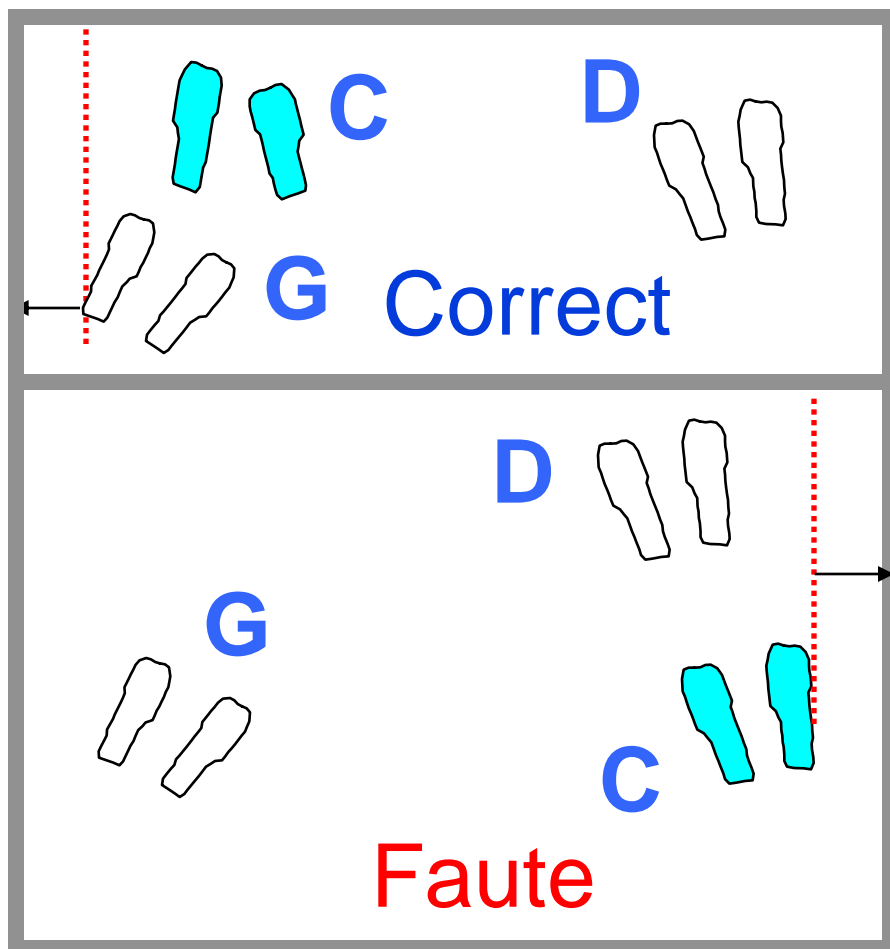


Position des joueurs (2)

Exemple B

R. 7.4 / 7.5

Détermination des positions entre les joueurs de la même ligne



C = Joueur centre

D = Joueur droit

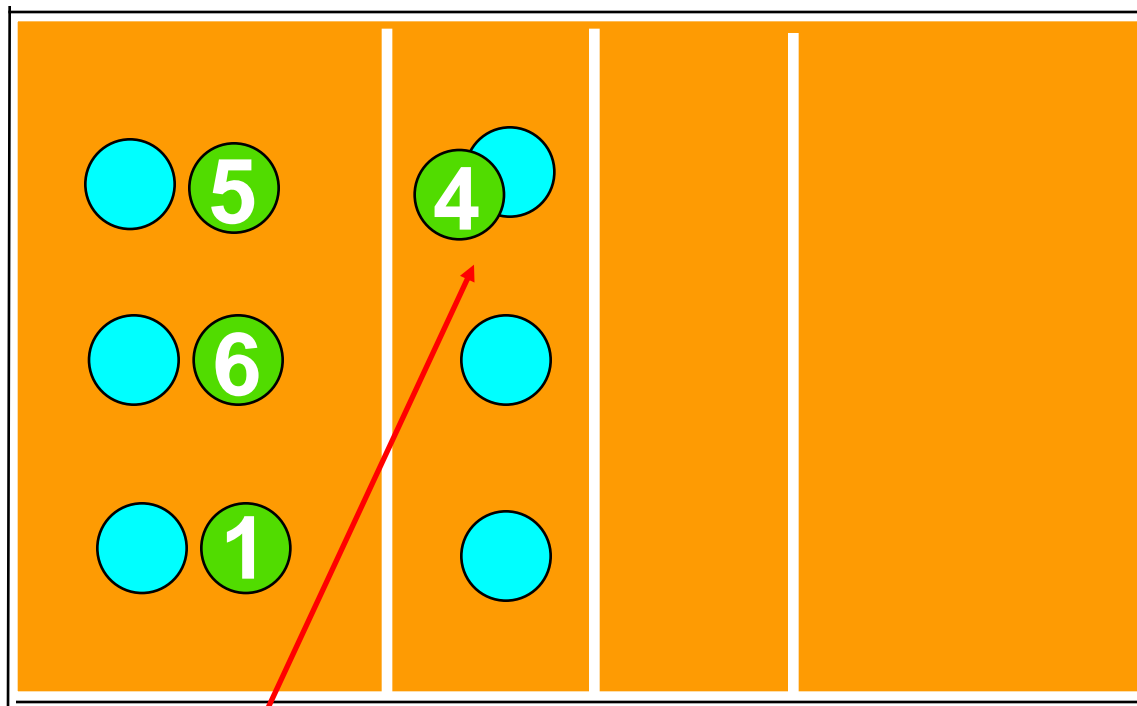
G = Joueur gauche



Position des joueurs (3)

Positions autorisées pour le LIBERO ...1 , 6 et 5

R 19.3.1.1

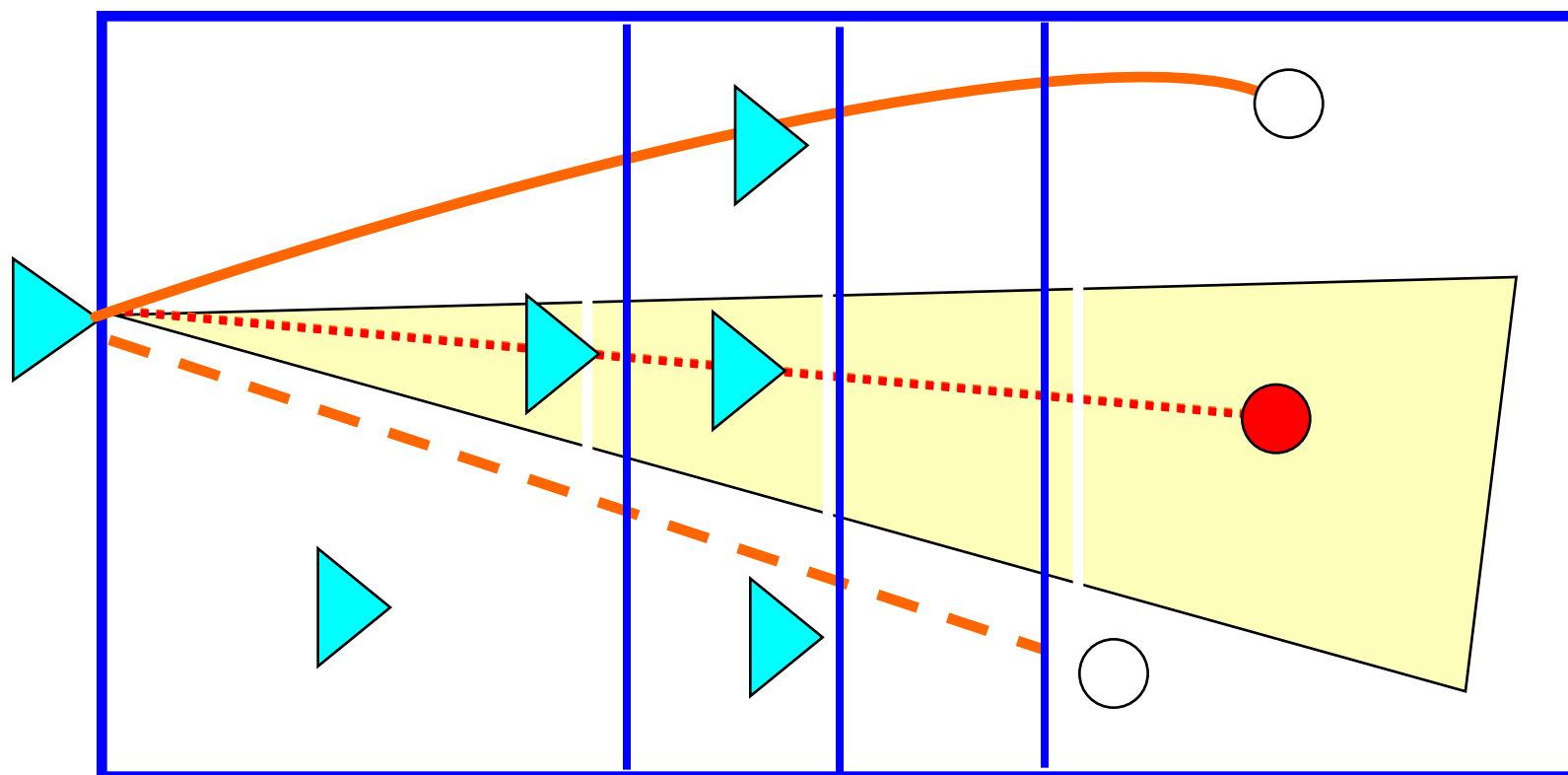


FAUTE



Écran collectif

R. 12.5

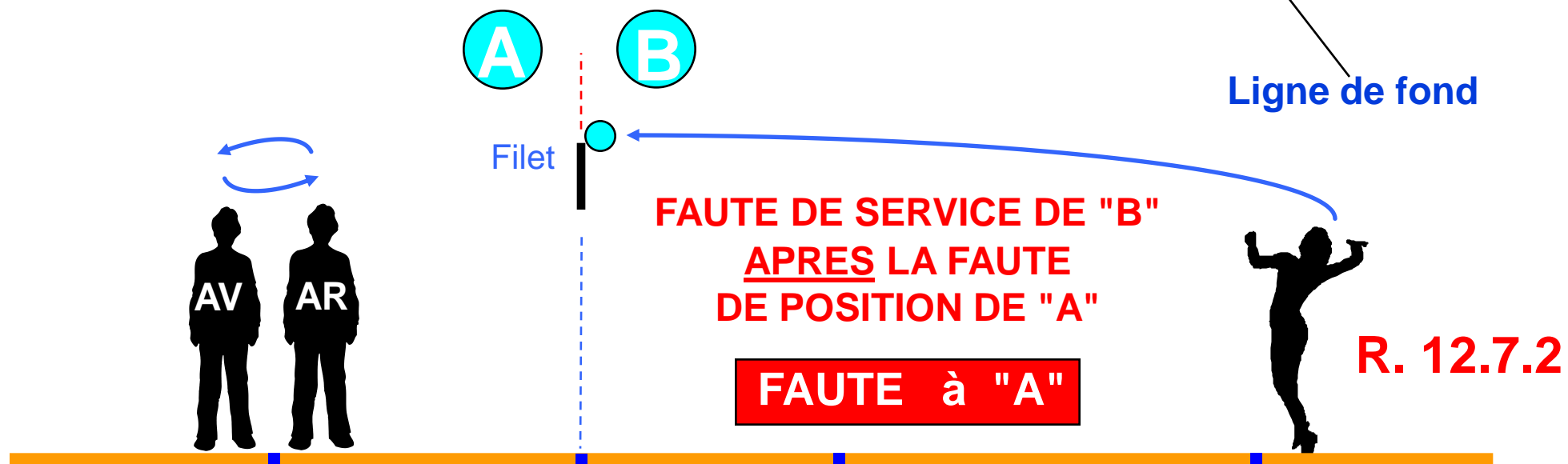
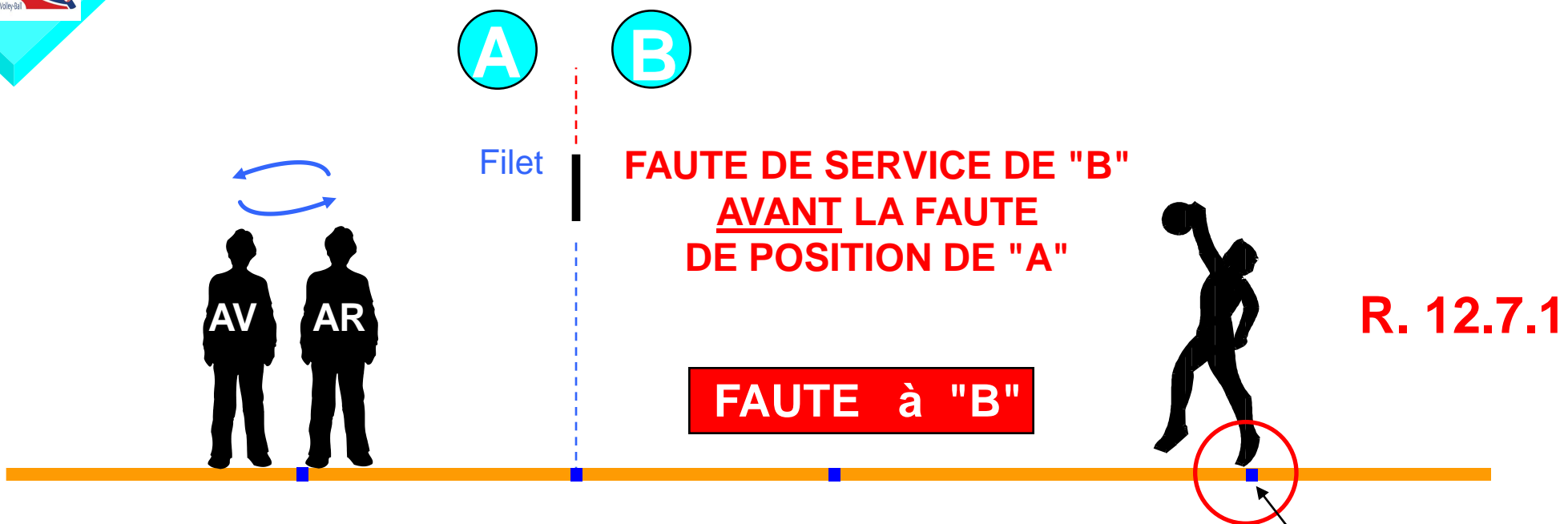


● **Faute**

○ **Correct**



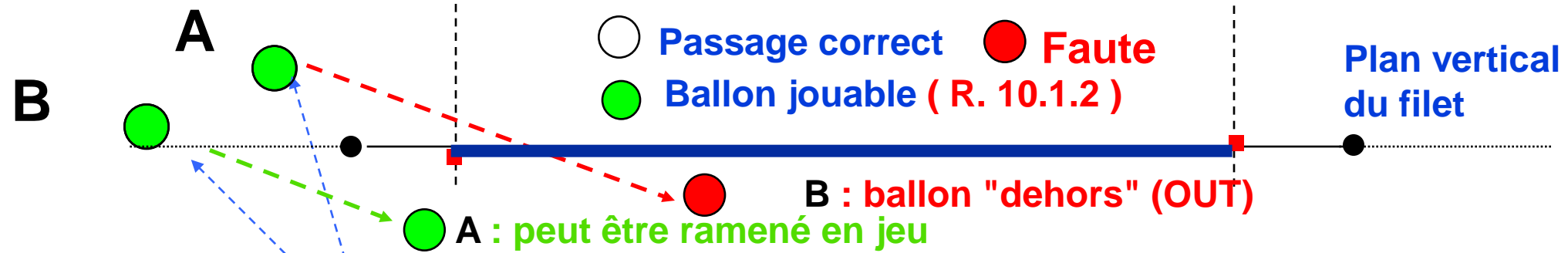
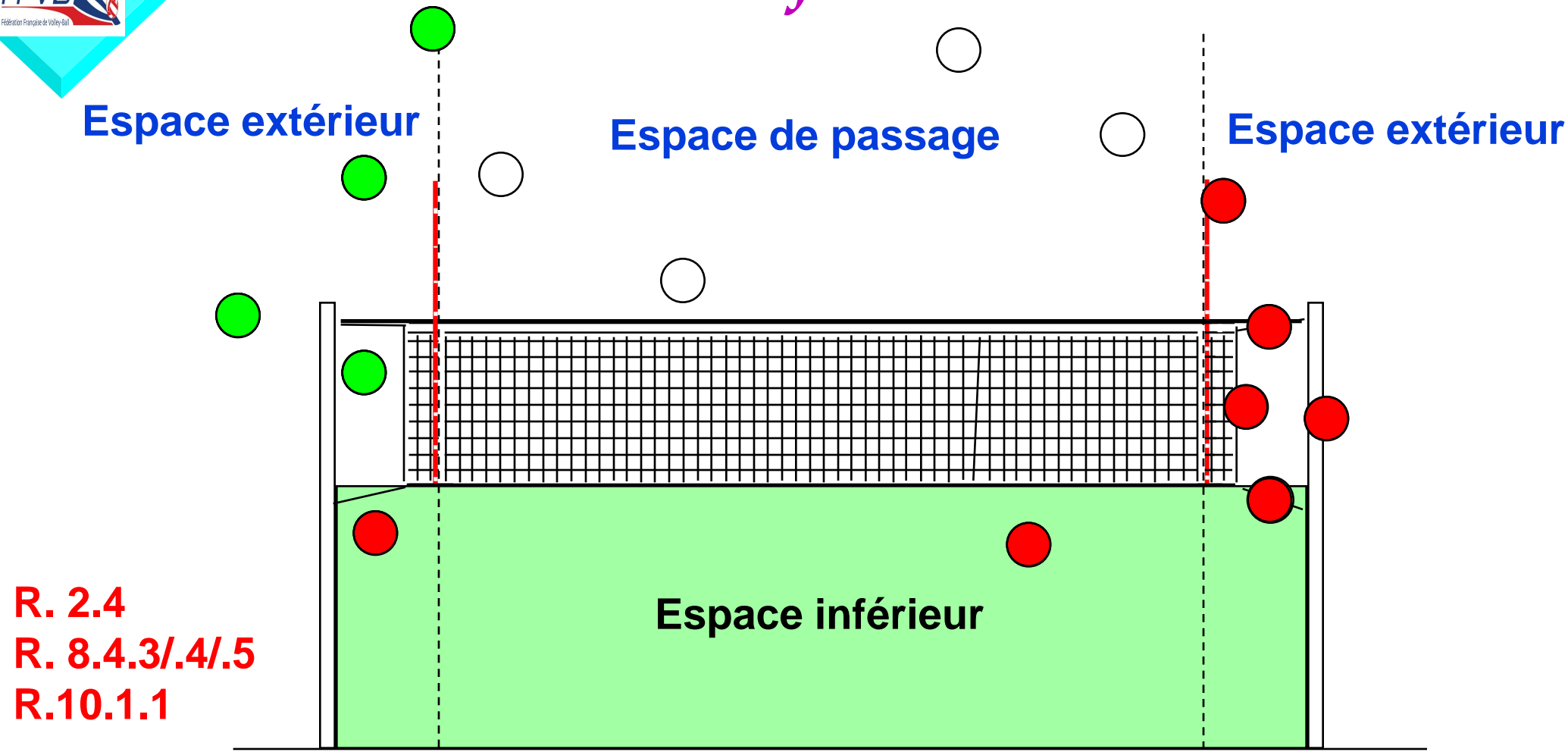
Fautes de service





Plan vertical du filet

BALLON QUI TRAVERSE





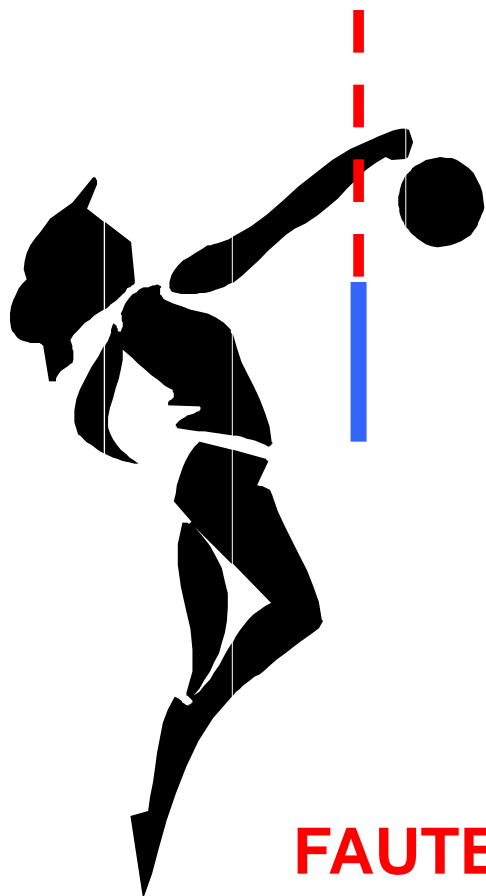
Ballon traversant le plan du filet

- ❖ Le ballon qui se dirige vers le terrain de jeu de l'adversaire au travers de l'espace inférieur reste en jeu jusqu'au moment où il a complètement franchi le plan vertical du filet.

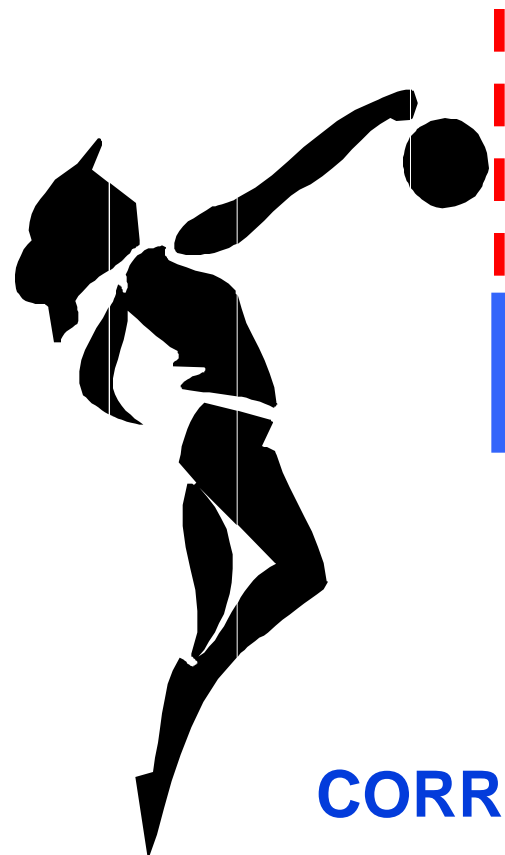


Frappe d'attaque

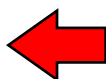
R. 13.2.1 (sauf R. 13.2.4)



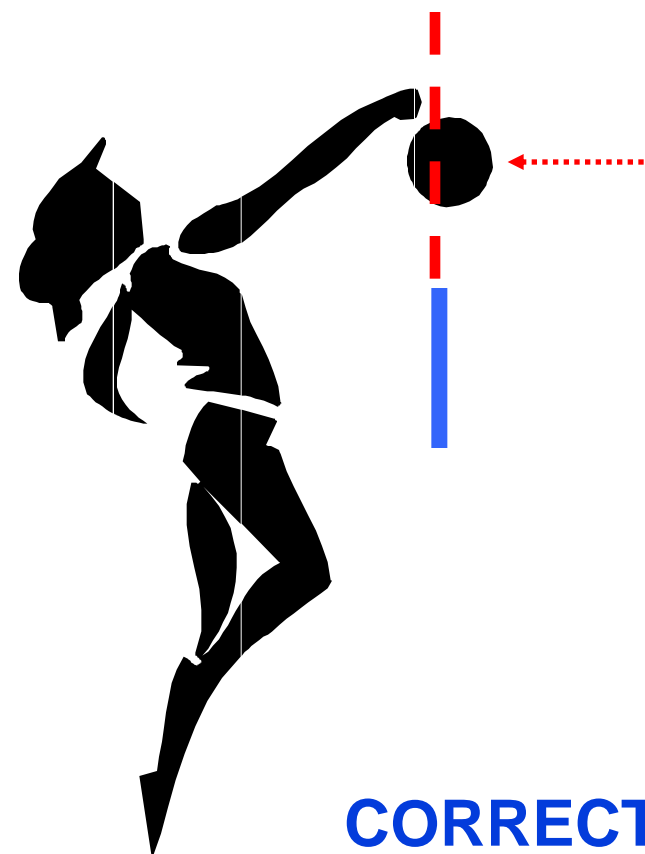
FAUTE



CORRECT



R. 13.3

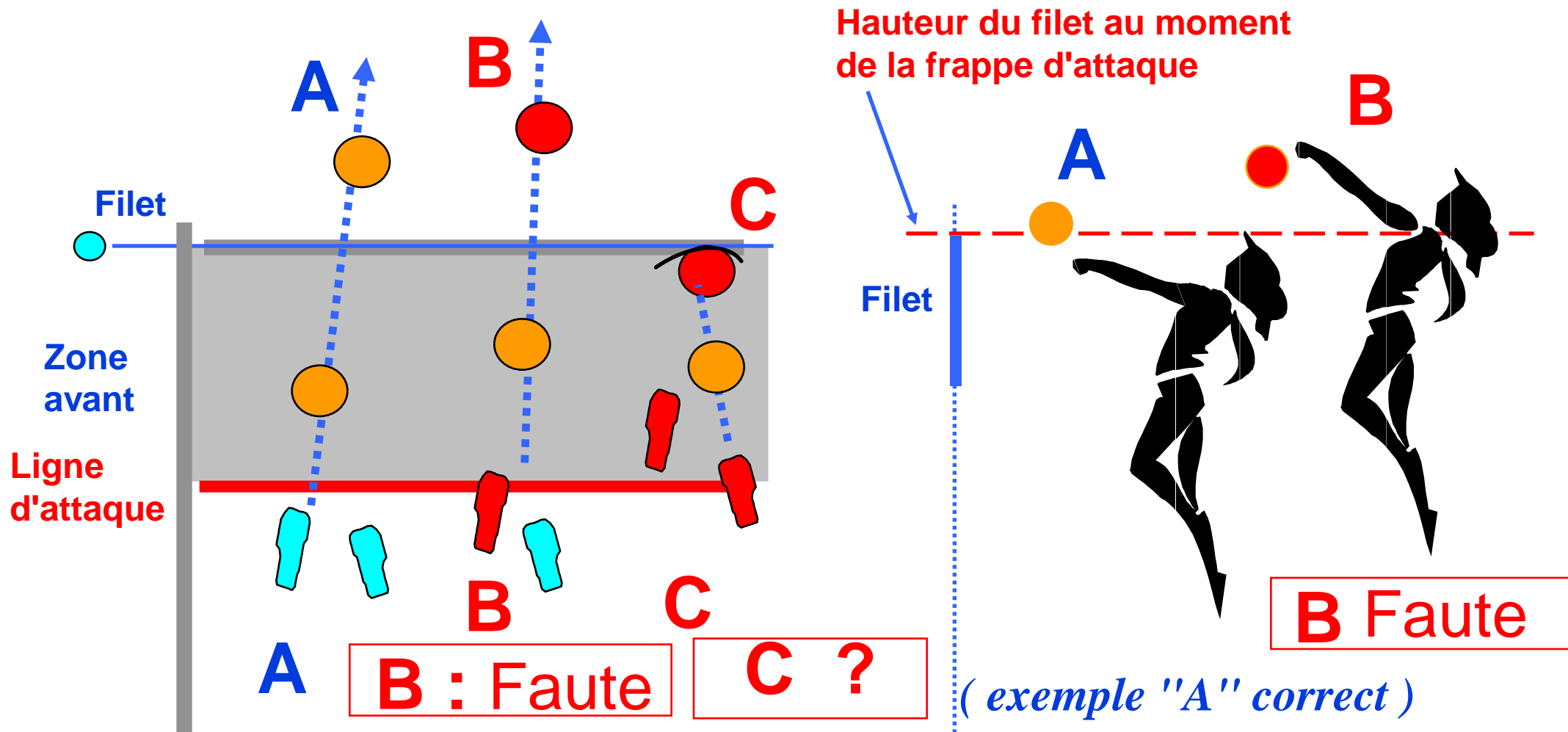


CORRECT



Frappe d'attaque d'un arrière R. 13.3.3

ou frappe d'attaque du LIBERO, R. 13.3.5
(exemple "A" correct) R. 19.3.1.2

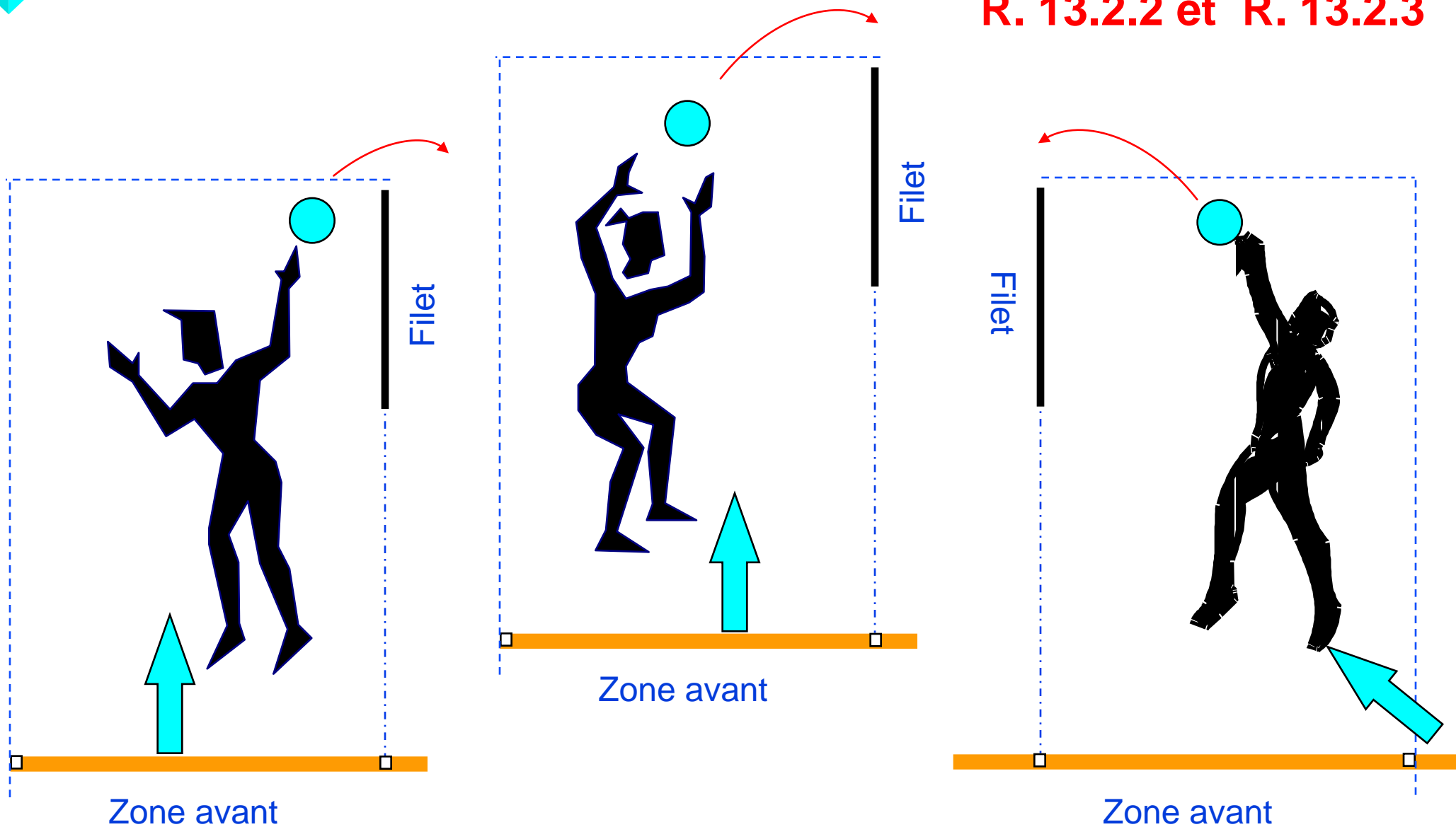


C ? : Faute si touchée par une 4ème personne. Pas faute si 2ème touche possibilité d'une troisième touche



Attaques d'arrières correctes

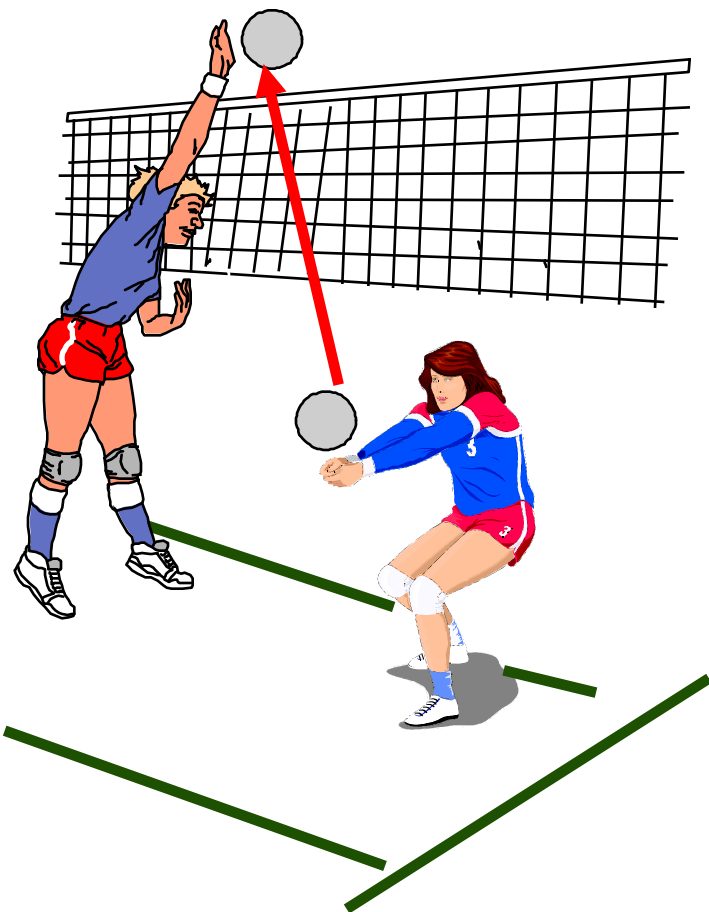
R. 13.2.2 et R. 13.2.3





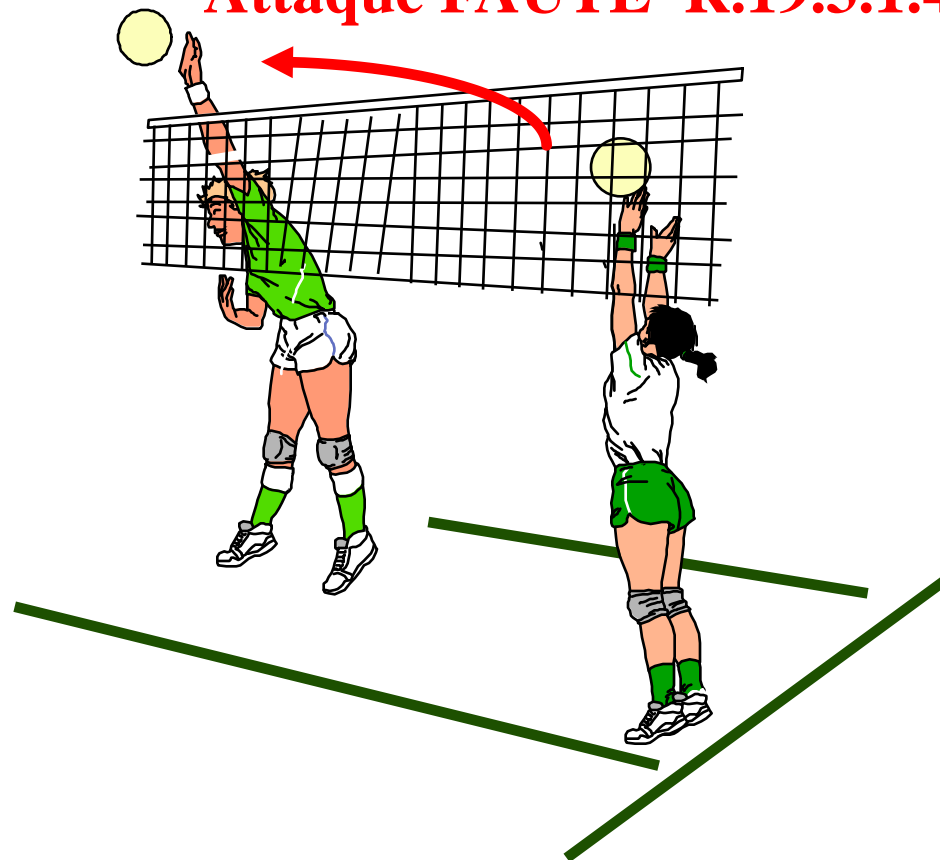
LIBERO dans zone avant

Passe du LIBERO en touche haute à 2 mains
ballon au-dessus du bord supérieur du filet



Passe du LIBERO en manchette
ballon au-dessus du bord supérieur du filet
Attaque correcte

Attaque FAUTE R.19.3.1.4



Passe du LIBERO en touche haute à 2 mains
attaque ballon partiellement en dessous du bord
supérieur du filet
Attaque correcte

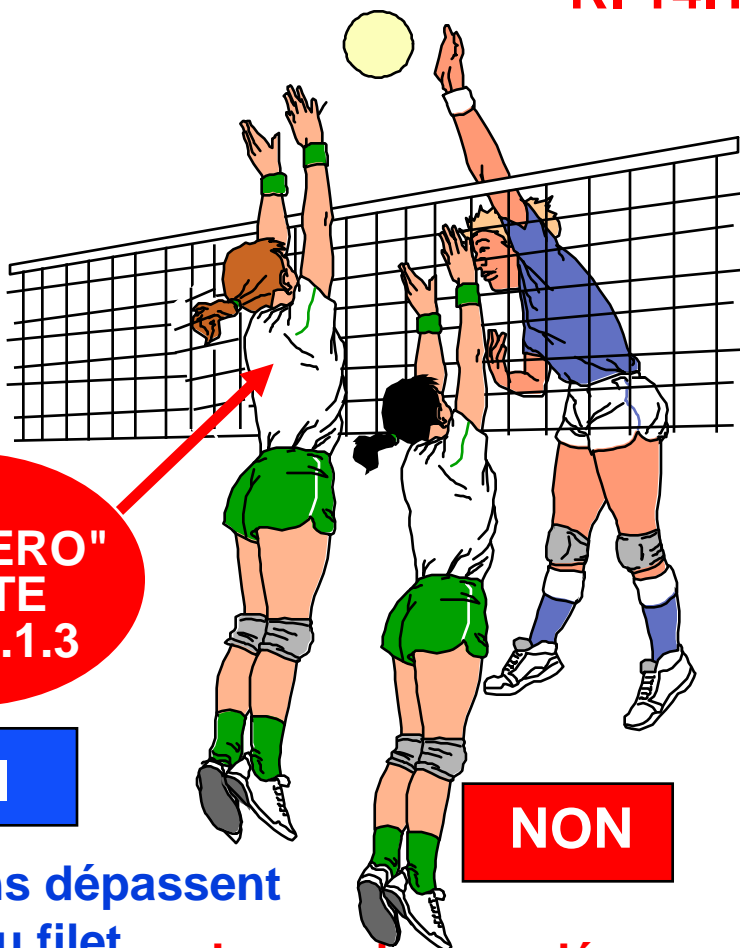


Contre

R. 14

TENTATIVE DE CONTRE

R. 14.1.2



si "LIBERO"
FAUTE
R 19.3.1.3

OUI

Les mains dépassent le haut du filet

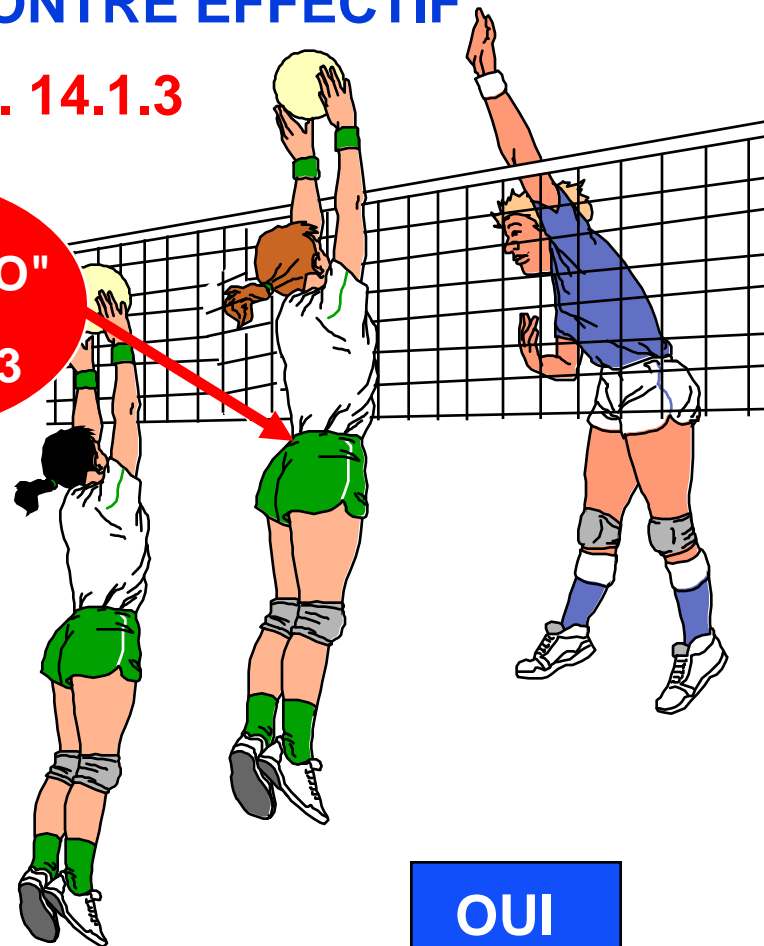
NON

Les mains ne dépassent pas le haut du filet

CONTRE EFFECTIF

R. 14.1.3

si "LIBERO"
FAUTE
R 19.3.1.3



NON

C'est la première touche d'équipe

OUI

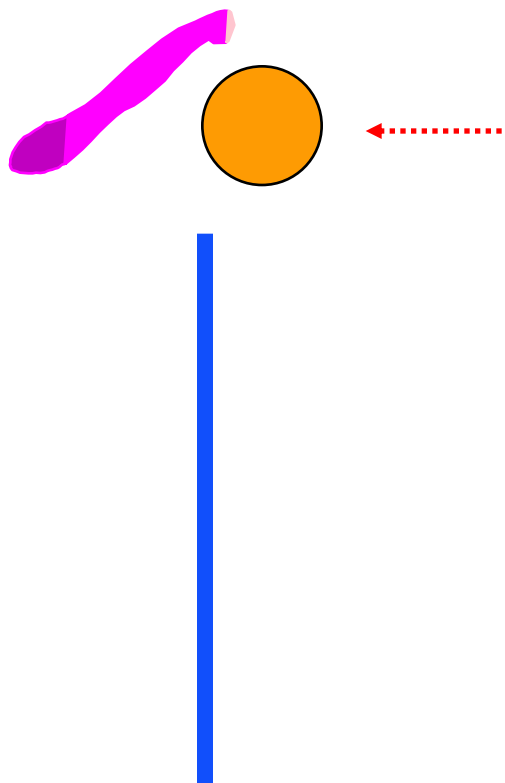
Le ballon est touché par le joueur

Le contre est effectif si une partie du joueur est au dessus du bord supérieur du filet, même si ce n'est pas cette partie qui est touchée

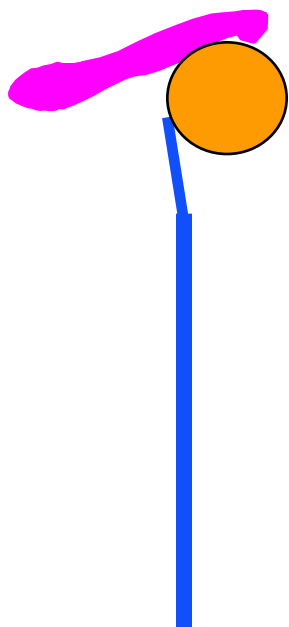


Contre effectif

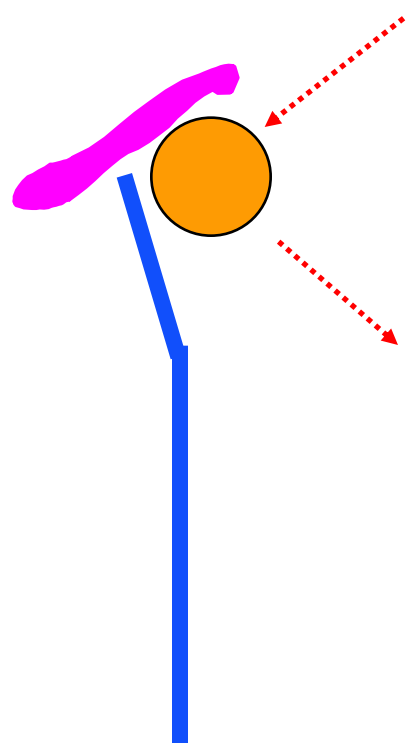
R. 14.1.3



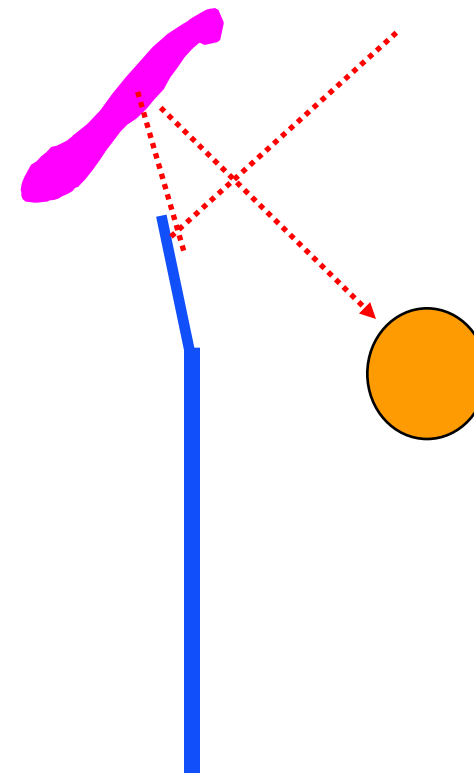
Le ballon est au-dessus du filet



Le ballon est en-dessous du filet



Le ballon touche le filet



Le ballon rebondit sur le filet

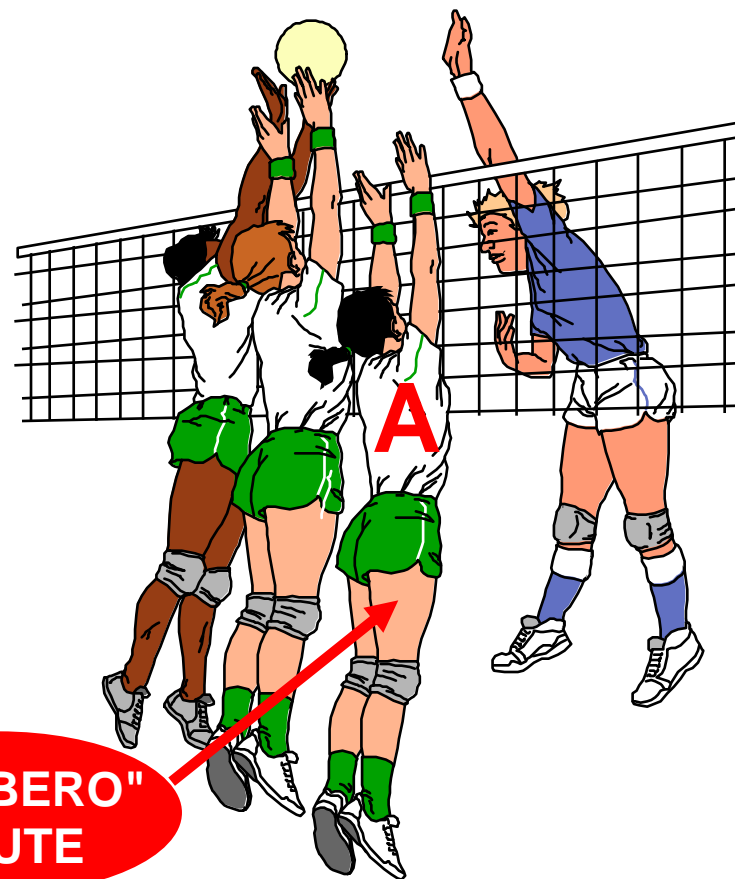
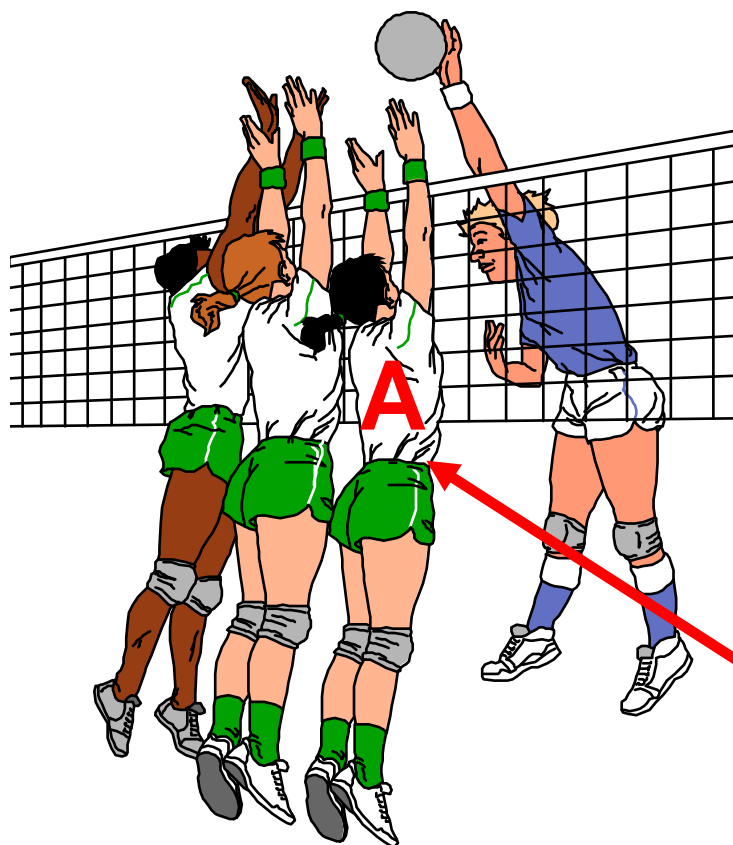
si LIBERO FAUTE



Contre collectif

R. 14.1.4

A = Arrière



CORRECT : un joueur Arrière effectue une tentative de contre.... mais personne ne touche le ballon !

FAUTE DE CONTRE : un joueur avant touche le ballon et ... un joueur Arrière participe au contre !

R. 14.6



Pénétration sous le filet

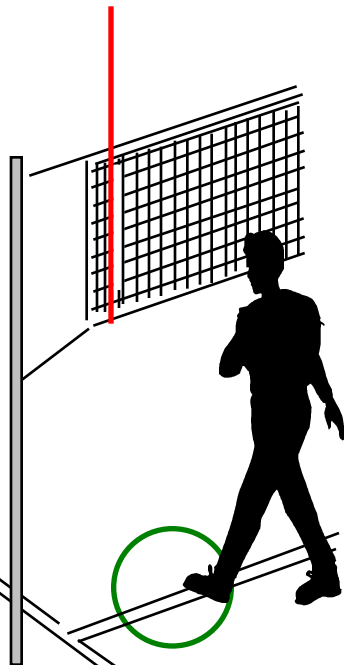
- ❖ Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au dessus du pied est autorisé pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.
- ❖ Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse est systématiquement une faute même si ça ne gêne pas le jeu de l'adversaire.



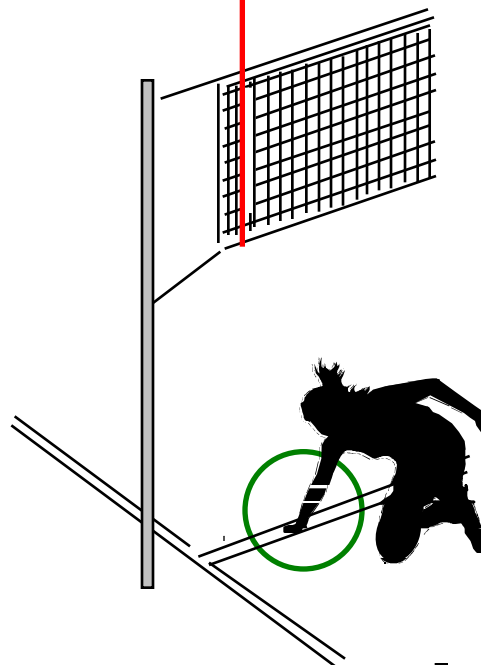
Pénétration sous le filet (1)

R. 11.2

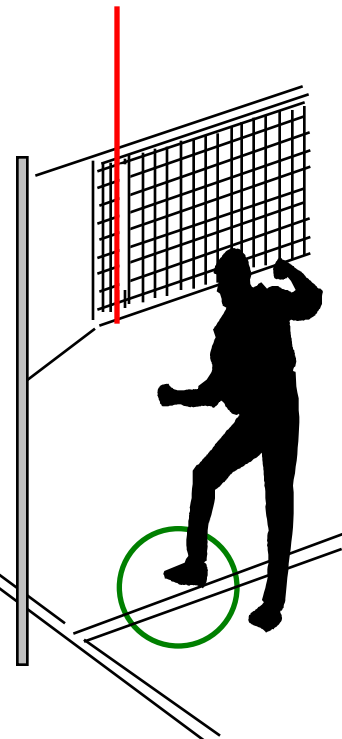
CORRECT



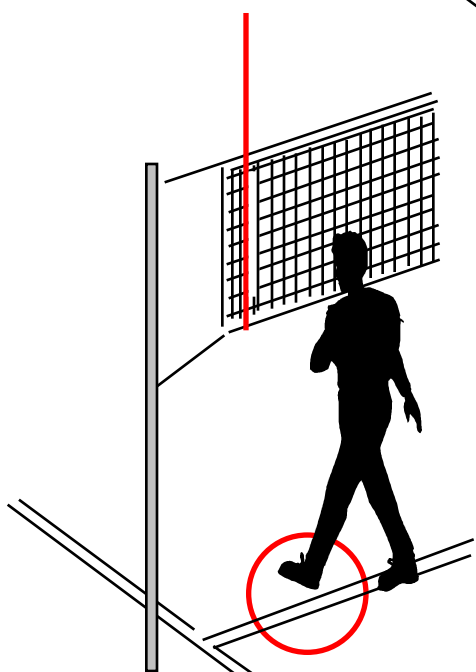
CORRECT



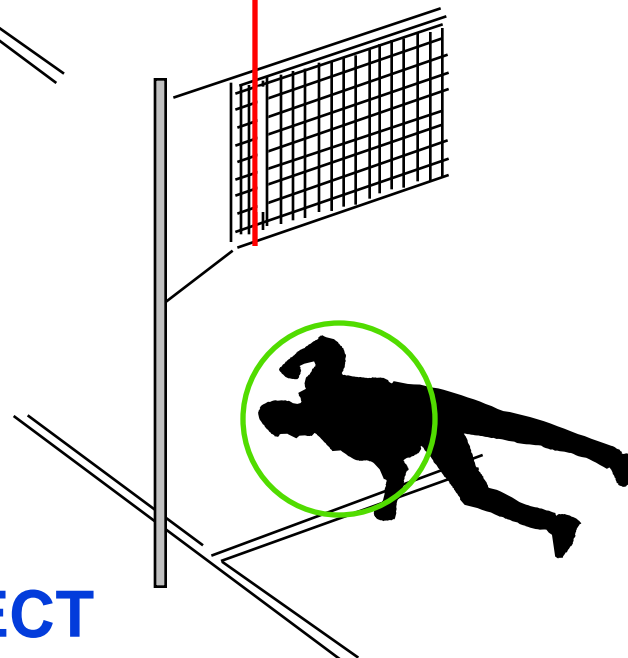
CORRECT



FAUTE



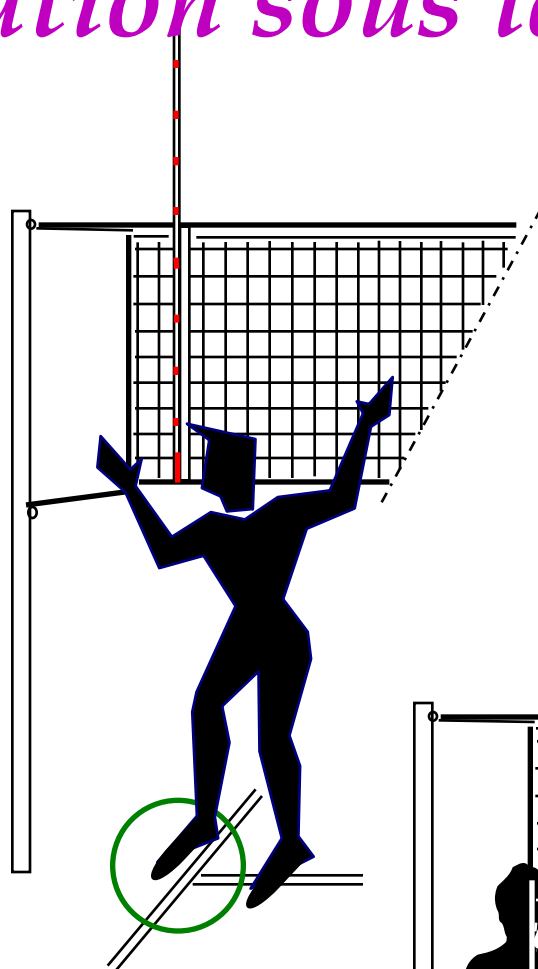
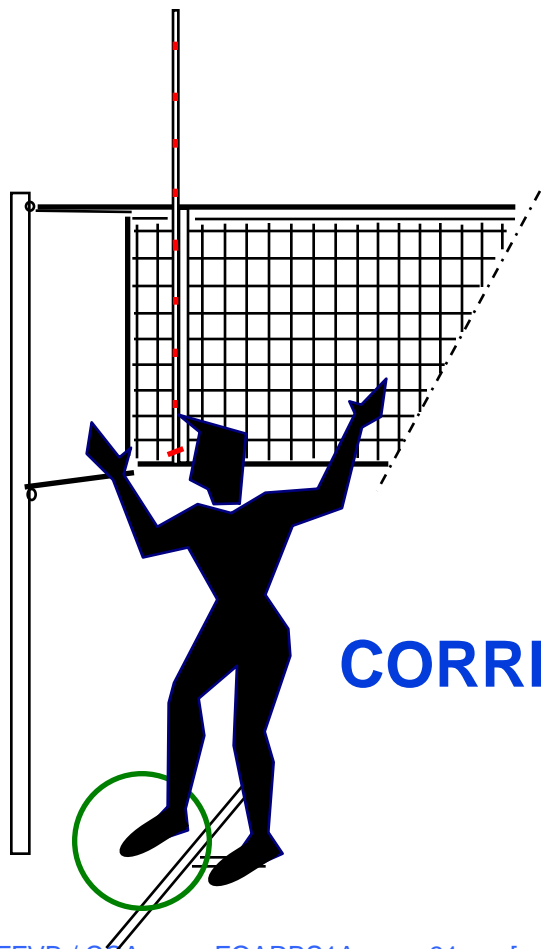
CORRECT



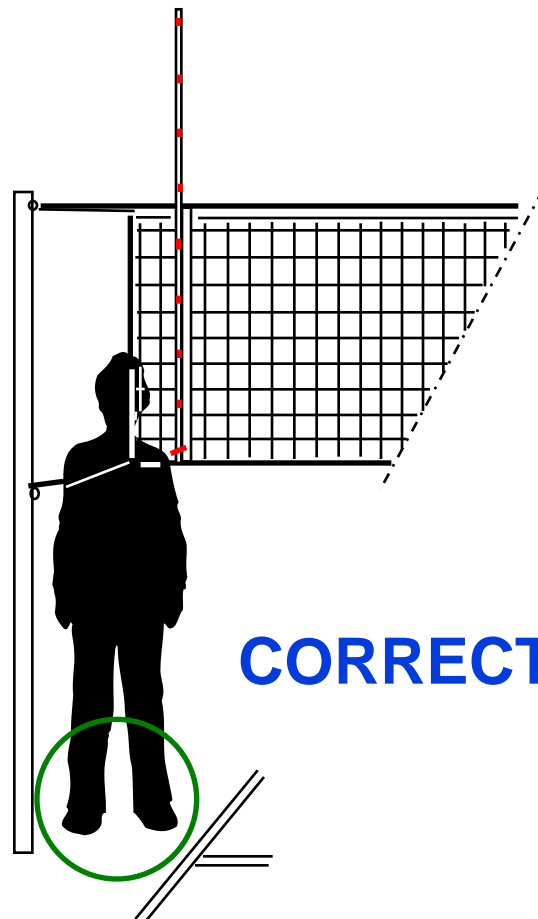


Pénétration sous le filet (2)

CORRECT

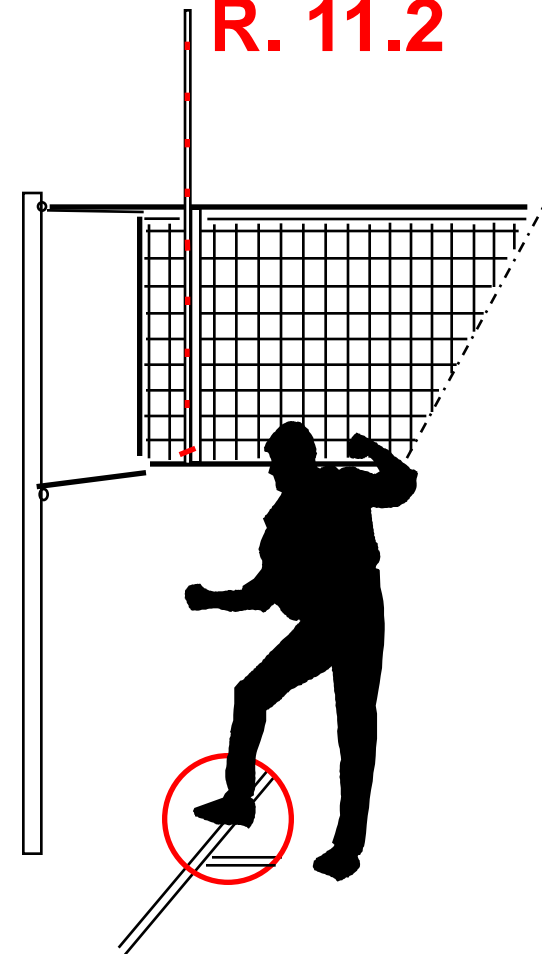


CORRECT



CORRECT

R. 11.2



FAUTE



Contact avec le filet

- ❖ Règle 11.3.1 : le contact du filet par un joueur n'est pas une faute sauf s'il gêne le déroulement du jeu.
- ❖ Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et tout autre objet en dehors des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gêne pas le jeu
- ❖ Lorsque le filet est volontaire (cas spéciaux de la vidéo), la sanction à prendre est : faute de filet + avertissement verbal. Le 1^{er} arbitre doit appeler le capitaine et le prévenir qu'à la prochaine récidive (faite par n'importe quel joueur de l'équipe) la sanction sera faute de filet + pénalité (pour anti-jeu).



Faute du joueur au filet

- ❖ Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.
- ❖ Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire :
 - En touchant la bande blanche supérieure du filet ou les 80cm du haut de l'antenne durant son action de jouer le ballon ou
 - En prenant appui sur le filet en même temps qu'il joue le ballon ou
 - En se créant un avantage sur l'adversaire ou
 - En réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon.



Remplacement de joueur

- ❖ Un remplacement peut être effectué pendant une interruption de jeu régulière.
- ❖ Une interruption est le temps compris entre un échange de jeu terminé et le coup de sifflet de l'arbitre pour le prochain service.



Remplacement de joueur

- ❖ La demande réelle de remplacement est l'entrée du (des) remplaçant(s) dans la zone de remplacement, prêt(s) à jouer, pendant une interruption régulière.
- ❖ Si ce n'est pas le cas, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe peut être sanctionnée d'une demande non fondée ou d'un retard de jeu.
- ❖ La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le second arbitre qui utilisent respectivement le buzzer ou le sifflet.
- ❖ Le 1^{er} arbitre, sans siffler, fait seulement le geste de changement de joueur, en s'orientant du côté de l'équipe demandant le changement.

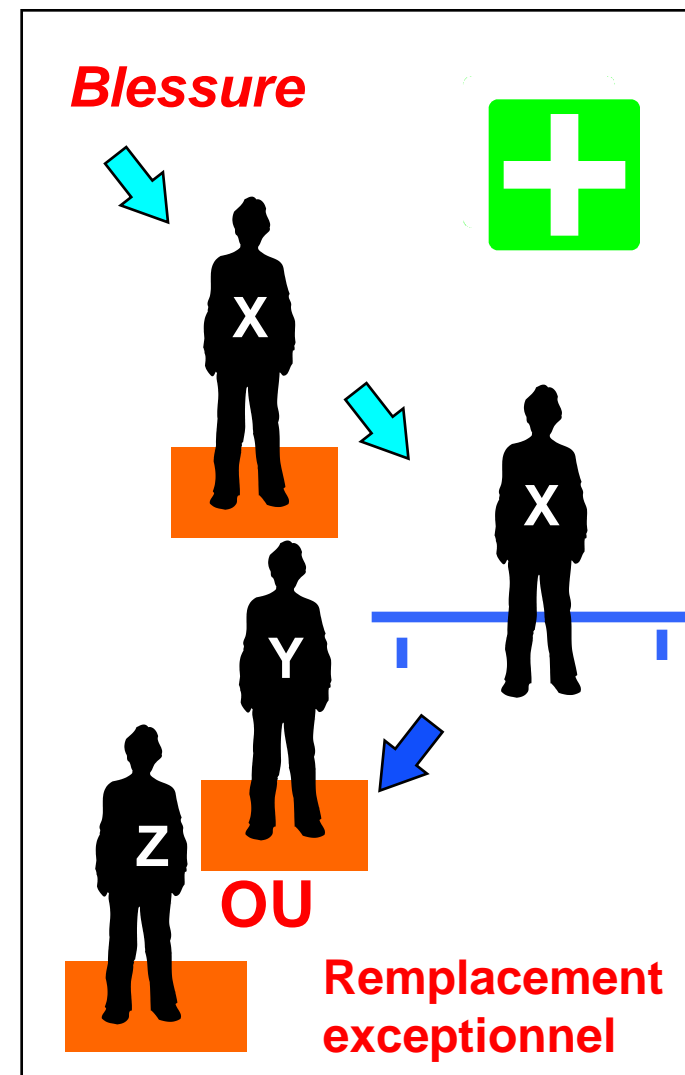
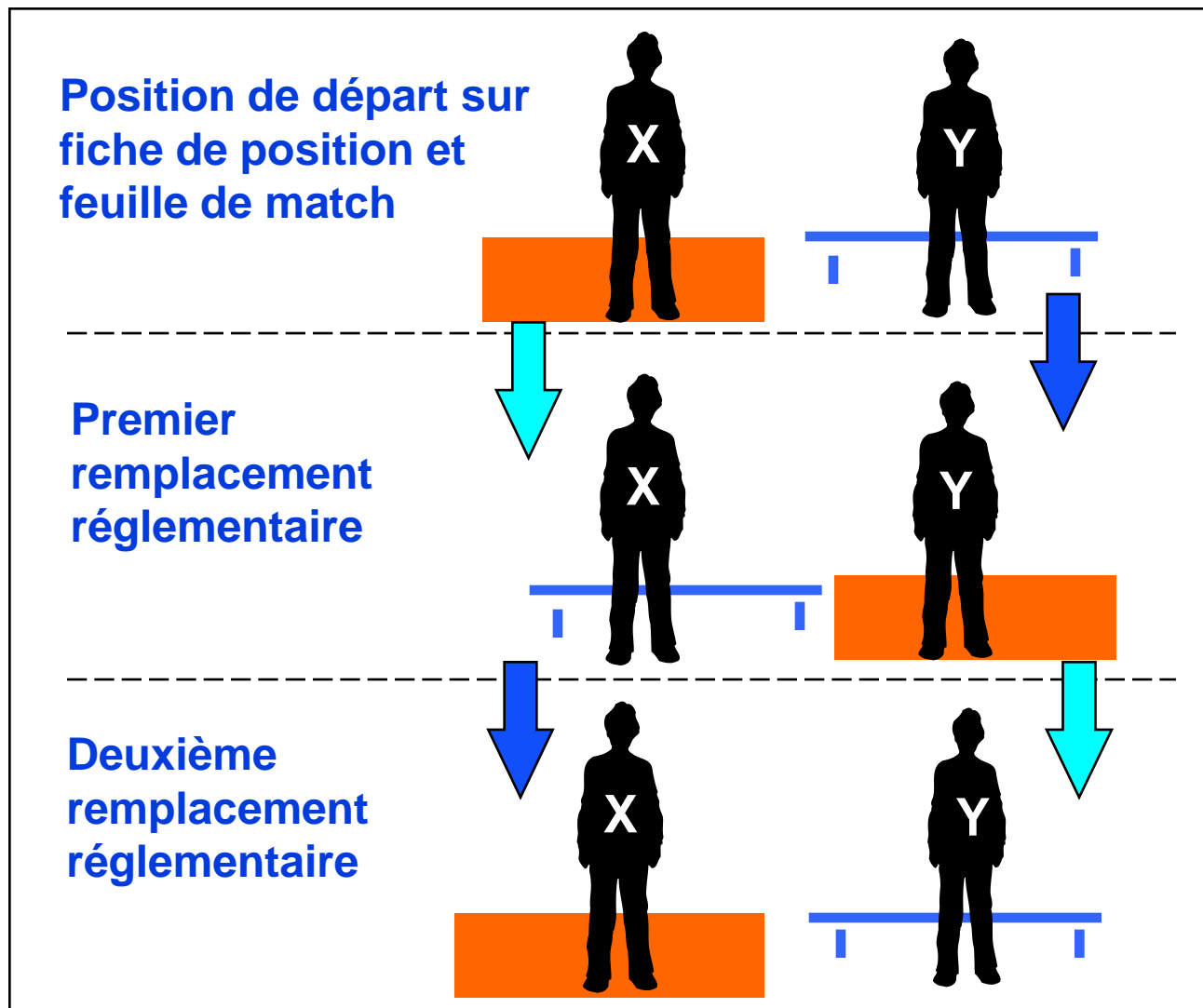


Remplacements (1)

Remplacement réglementaire

R. 15.5

Remplacement exceptionnel d'un joueur titulaire ou du LIBERO R. 15.7



Les remplacements réglementaires entre X et Y sont épuisés



Remplacements(2): suite Expulsion ou Disqualification

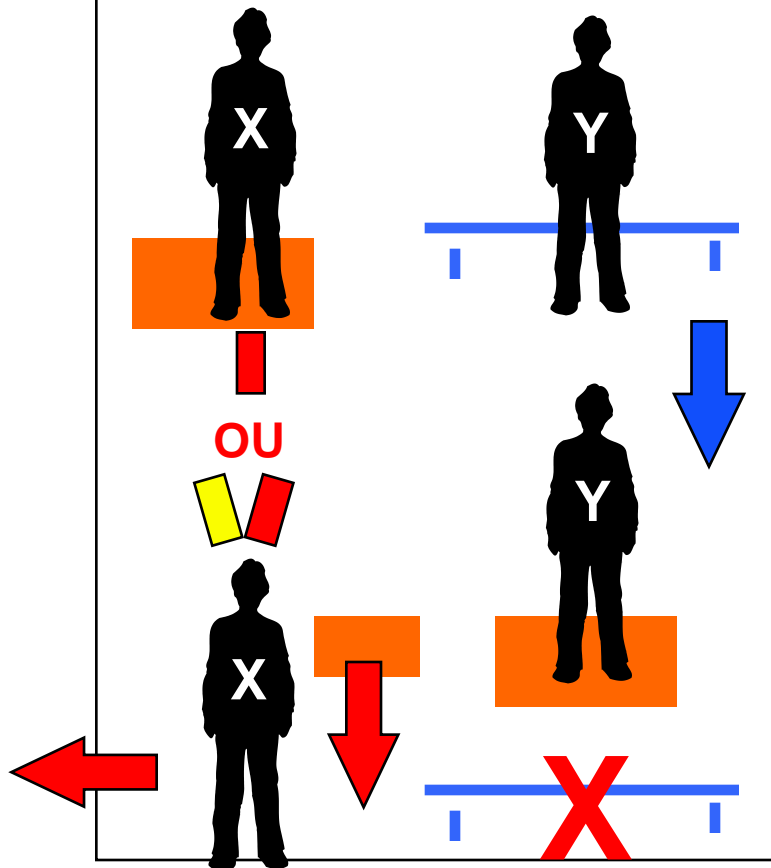
R. 15.8

2

Remplacement réglementaire

1

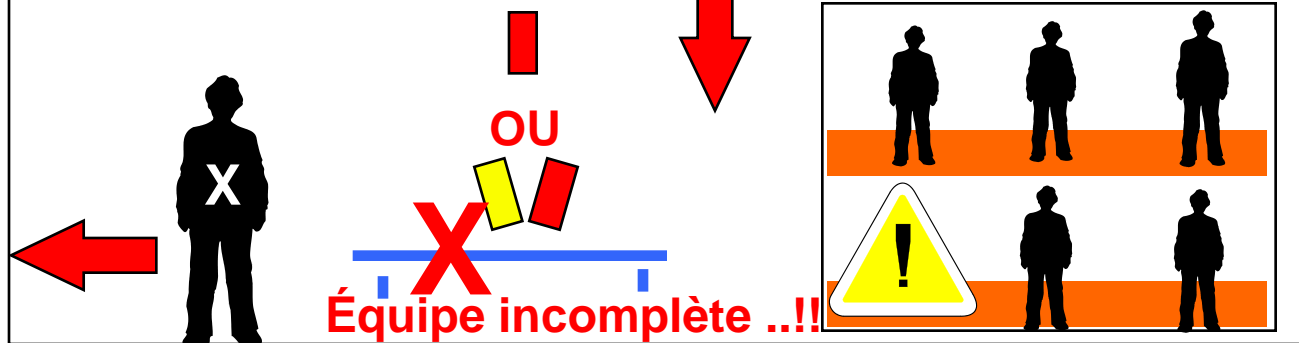
Position de départ sur
fiche de position et
feuille de match



Position de départ sur
fiche de position et
feuille de match

Premier
remplacement
réglementaire

Deuxième
remplacement
réglementaire



Équipe incomplète ...!!



Consignes pour le 1^{er} arbitre

- ❖ Contrôler l'échauffement officiel au filet et vérifier alors la composition des équipes (notamment les numéros des maillots).
- ❖ Toutes les interventions doivent être courtoises et polies.
- ❖ Pour la présentation (protocole d'avant match), les joueurs doivent être en tenue, maillot dans le short, l'équipe est alignée, d'abord le capitaine, puis le libéro.
- ❖ Les coups de sifflet doivent être identiques à chaque instant, quel que soit le moment du match. Ils doivent être immédiats, arrêter le jeu au moment où la faute se produit.



Consignes pour le 1^{er} arbitre

- ❖ Pendant toute la rencontre, la ligne d'arbitrage concernant la touche de balle doit être uniforme et cohérente (pas de fluctuation). Elle ne doit être ni trop haute ni trop basse mais surtout constante du début à la fin du match.
- ❖ Caractéristiques de la deuxième touche de balle :
 - Lorsque la deuxième touche est effectuée à l'intérieur du terrain (par n'importe quel joueur de l'équipe) elle doit être "parfaite" (aucun changement par rapport au code actuel).
 - Lorsque la deuxième touche est effectuée à l'extérieur du terrain : être un peu plus tolérant sur sa "qualité".



Consignes pour le 1^{er} arbitre

- ❖ Au cas où le joueur au service touche le camp, ou est hors de la zone de service au moment de la frappe de service : siffler la faute, indiquer l'équipe qui va servir et montrer la ligne concernée.
- ❖ Sur une balle de service qui ne franchit pas complètement le plan vertical du filet au travers de l'espace de passage, il faut siffler immédiatement, et ne pas attendre que la balle tombe au sol.
- ❖ Seul le 1^{er} arbitre a autorité pour siffler et signaler la faute d'attaque suite à une passe du libéro exécutée en touche haute depuis sa zone avant.
- ❖ Discipline de l'entraîneur : être plus vigilant sur son comportement qui, en aucun cas, ne doit causer de trouble ni retarder le jeu. Dans le cas contraire, ne pas hésiter à appliquer la sanction qui s'impose.
- ❖ Changement de capitaine : lorsque le capitaine de jeu est remplacé, le second arbitre montre au premier le joueur nouveau capitaine sans indiquer son numéro. Le premier arbitre siffle et demande au nouveau capitaine désigné de s'identifier en levant le bras.

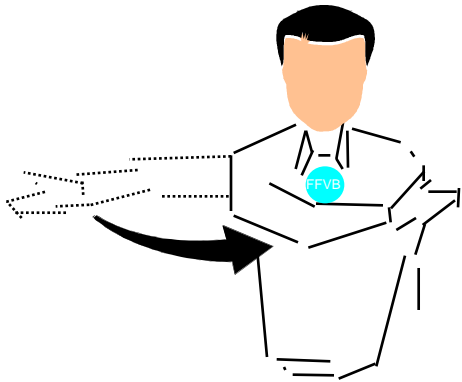
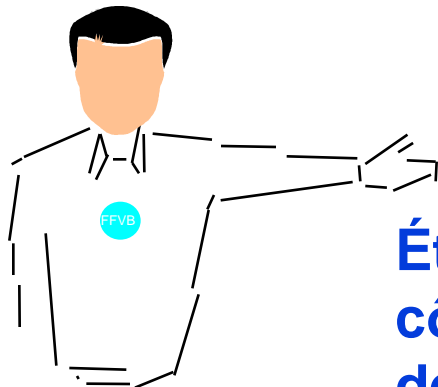


PRÉCISIONS SUR LA GESTUELLE

- ❖ L'ensemble de la gestuelle doit être souple, pas de gestes robotisés.
- ❖ Tous les gestes doivent s'effectuer à l'arrêt.
- ❖ Ils doivent être réalisés au niveau de la tête, donc pas trop haut (cf. les pictogrammes).
- ❖ La gestuelle de l'autorisation de l'exécution du service doit se faire de la manière suivante : tout en ayant le bras tendu pour indiquer le camp qui va servir (cf. pictogramme 1), il faut d'abord siffler, puis déplacer la main pour indiquer la direction du service.
- ❖ En ce qui concerne la gestuelle de l'attaque d'un arrière, bien exécuter ce qui est décrit au pictogramme 21.

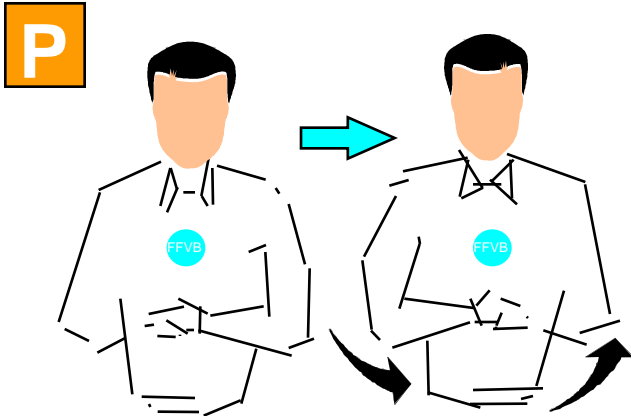
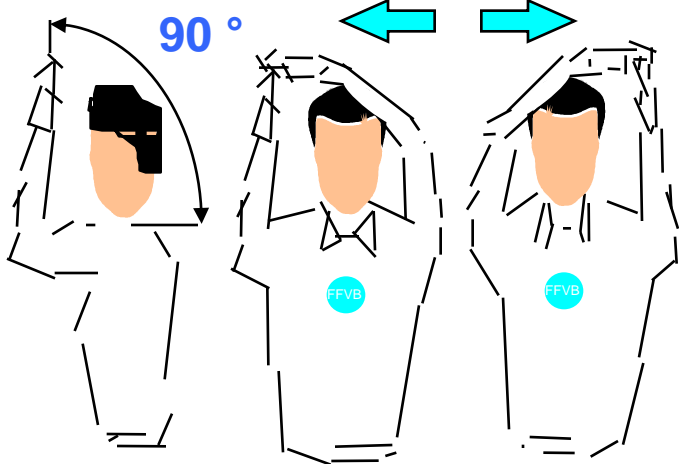


Gestes officiels des Arbitres (1)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P		1
	Déplacer la main pour indiquer la direction du service	Autorisation de servir R 12.3
P		2
S	Étendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir	Équipe au service R 22.2.3.1





Gestes officiels des Arbitres (2)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P 	3 Lever les avant-bras en avant et en arrière, et les tourner autour du corps	Changement de camp R 18.2
	P S 4 Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T)	Temps mort d'équipe R 15.4 TM TECHNIQUE pas de geste si géré par la table de marque


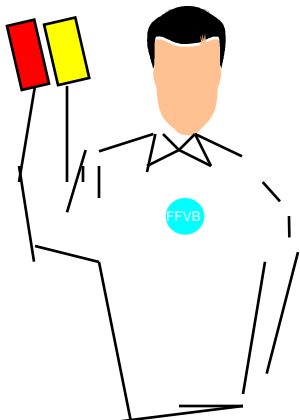


Gestes officiels des Arbitres (3)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P	 <p>Rotation d'un avant-bras autour de l'autre</p>	5 Remplacement R 15.5
P	 <p>Montrer un carton jaune pour Pénalisation</p>	6 Conduite incorrecte Pénalisation (perte d'un point) R 21.3.1 R 22.6

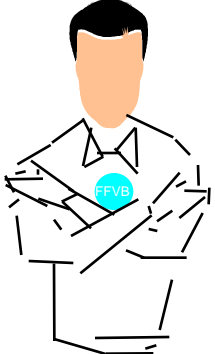
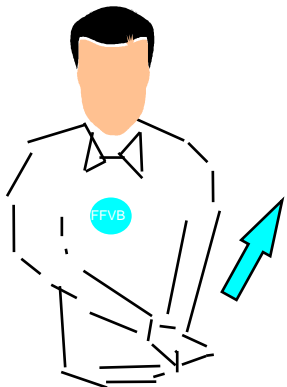


Gestes officiels des Arbitres (4)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P	 <p>Montrer le carton rouge pour l'expulsion</p>	7 Expulsion (pour le set) R 21.3.2 R 22.6
	 <p>Montrer les deux cartons ensemble pour la disqualification</p>	8 Disqualification (pour le match) R 21.3.3 R 22.6


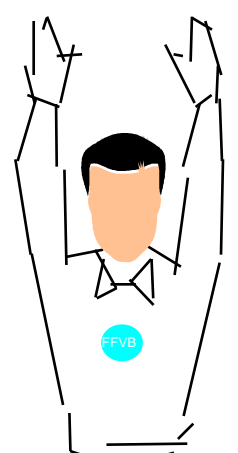


Gestes officiels des Arbitres (5)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P		9
S	Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes	Fin de set (ou match) R 6.2 R 6.3
P		10
	Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut	Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service R 12.4.1

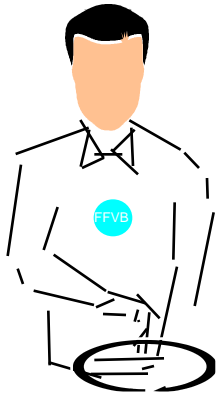
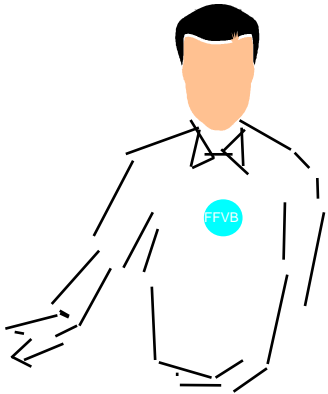


Gestes officiels des Arbitres (6)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P	 <p>Lever cinq + trois doigts écartés</p>	11 Retard dans le service R 12.4.3
P S	 <p>Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant</p>	12 Fautes au contre R 14.6 ou écran R 12.5 ou <i>obstruction sur</i> R 10.1.2.2

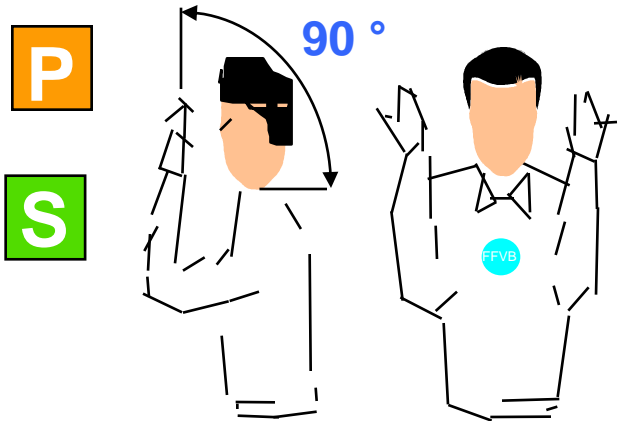
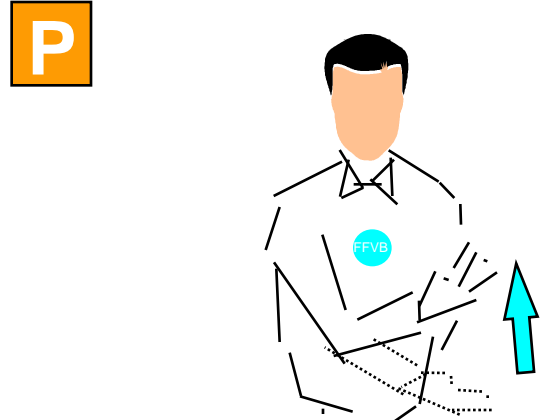


Gestes officiels des Arbitres (7)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P		13
S	Faire un mouvement circulaire avec l'index et indiquer <u>de la main</u> les joueurs concernés	Faute de position ou de rotation R 7.5 ou R 7.7
P		14
S	Étendre le bras, main ouverte <u>vers le centre</u> du camp, paume à 45°	Ballon "dedans" (IN) R 8.3

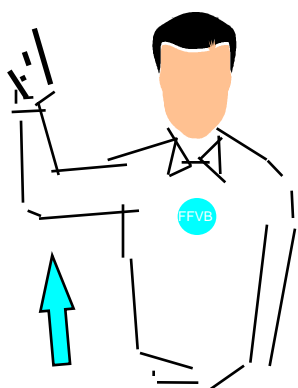
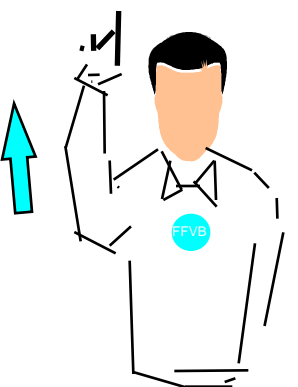


Gestes officiels des Arbitres (8)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P S 	15 Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi	Ballon "dehors" (OUT) R 8.4
P 	16 Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut (du côté du tenu)	Tenu R 9.3.3



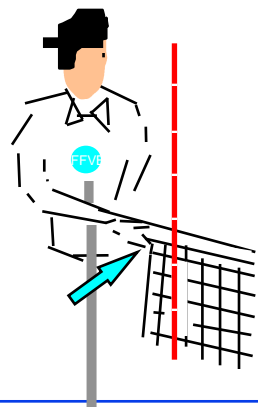
Gestes officiels des Arbitres (9)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P	 Bras levé, montrer deux doigts écartés (du côté du camp fautif)	17 Double touche R 9.3.4
P	 Bras levé, montrer quatre doigts écartés (du côté du camp fautif)	18 Quatre touches R 9.3.1

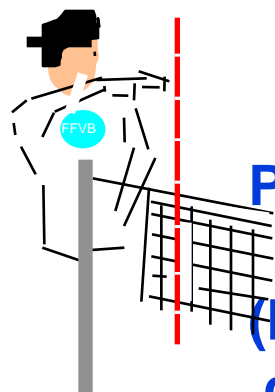


Gestes officiels des Arbitres (10)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P	S	
<p>P Le premier arbitre</p>	<p>S Le second arbitre</p>	
<p>P S'il siffle lui-même la faute</p>	<p>S</p>	<p>19</p> <p>Filet touché par un joueur R 11.4.4</p> <p>Frappe de service touchant le filet et ne restant pas en jeu R 12.6.2.1</p>
<p>P</p>	<p>S</p>	<p>20</p> <p>Franchissement par dessus le filet R 11.4.1</p>
<p>P</p>	<p>S</p>	




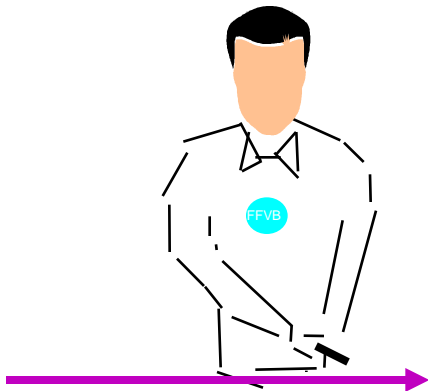
Montrer le côté correspondant du filet



Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas (bras correspondant au côté du camp fautif)





Gestes officiels des Arbitres (11)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P S	 <p>Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte</p>	21 Faute d'attaque d'un arrière ou sur le service adverse R 13.3.3 ou attaque suite à passe du Libéro dans les 3m R 13.3.4/5
P S P	 <p>Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne de fond si faute au service</p>	22 Pénétration dans le camp adverse ou ballon franchissant l'espace sous le filet R 8.4.5 R 11.2 Faute au service R 12.4.3

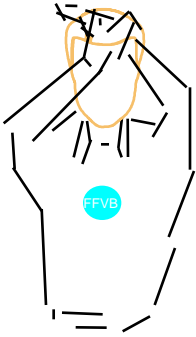



Gestes officiels des Arbitres (12)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P 	23 Lever verticalement les deux pouces	Double faute et échange à rejouer R 6.1.2.2 R 9.1.2.3
	P S 24 Frotter <u>horizontalement</u> avec la paume d'une main les doigts de l'autre main placée en position verticale du côté du "touché"	Ballon touché




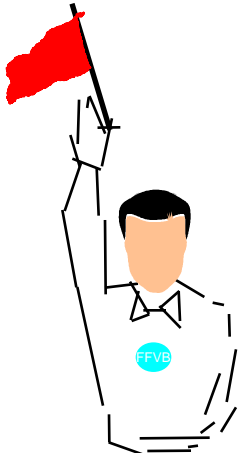


Gestes officiels des Arbitres (13)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
P Le premier arbitre	S Le second arbitre	
P		25
	Couvrir le poignet droit avec la main gauche ouverte, paume face à soi, "avertissement"	<u>Avertissement</u> pour retard de jeu R 17.2.2 (Sanction collective)
P		25 bis
	Pointer le poignet avec le carton jaune, "pénalisation"	<u>Pénalisation</u> pour retard de jeu R 17.2.3 (Sanction collective)

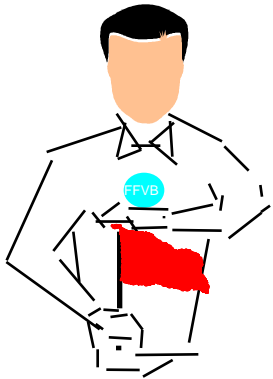



Gestes officiels des Juges de ligne (1)

Gestes à exécuter par L Le juge de ligne		Faits à signaler
 	1 Abaiss er le fanion	Ballon "dedans" (IN) R 8.3
 	2 Lever le fanion	Ballon "dehors" (OUT) R 8.4.1




Gestes officiels des Juges de ligne (2)

Gestes à exécuter par		Faits à signaler
L Le juge de ligne		
L	 <p>3</p> <p>Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre</p>	<p>Ballon touché</p> <p>R 27.2.1.2</p>
L	 <p>4</p> <p>Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne de fond</p>	<p>Ballon qui traverse en dehors de l'espace de passage ou faute de pied au service</p> <p>R 8.4.2/3/4 R. 12.4.3 R 27.2.1.4/6</p>



Gestes officiels des Juges de ligne (3)

Gestes à exécuter par L Le juge de ligne	Faits à signaler
 <p>L 5</p> <p>Lever et croiser les deux avant-bras et les mains devant la poitrine</p>	<p>Jugement impossible</p>
