

# Polynésie française



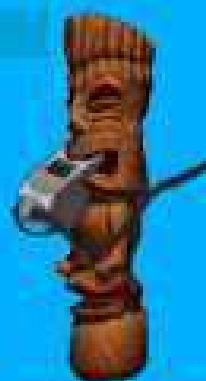
## VOLLEY BALL



2017

### FORMATION DES ARBITRES

#### USSF



Marquises

Nuku Hiva  
Ua Huka  
Ua Pou  
Hiva Oa  
Tahuata  
Fatu Hiva

Tuamotu

Rangiroa

Tikehau

Bora Bora

Moorea

Raiatea  
Tahaa

Tahiti

Société

Gambier

Rimatara

Rurutu

Tubuai

Rapa

Australes

Raiavavae

PROPOSÉ PAR PATRICK FRÉCHET

## Être un bon arbitre



**Il n'y a pas de match sans règles: il n'y a donc pas de match sans arbitre. Le rôle de l'arbitre est de diriger une rencontre sportive. Mais quelles compétences dois-je avoir pour savoir diriger un match de volley-ball?**



La première: je connais le règlement

je dois signaler les fautes commises et prendre les décisions correspondantes.



La seconde: je sais comment intervenir



je dois être attentif

- je dois intervenir (coup de sifflet) au moment précis où la faute est commise,
- je dois prendre rapidement la décision qui s'impose, en me faisant comprendre par les joueurs (et les spectateurs) grâce aux gestes de l'arbitrage du volley ball.



La troisième est mon autorité

- je dois savoir utiliser le sifflet (siffler "fort" et pas "timidement"),
- je dois faire accepter mes décisions pour permettre un jeu serein,
  - je dois apaiser les relations (ou conflit) entre les joueurs,
  - je dois pouvoir expliquer le "pourquoi" de ma décision
    - si le capitaine en jeu d'une équipe me le demande,
- je dois (quand cela s'impose) prendre des sanctions vis-à-vis des "contestataires" et être capable de décider pour tous les autres problèmes.



La quatrième est la constance dans ma façon d'arbitrer

je dois arbitrer de la même manière **pendant tout le match** sur le niveau d'exigence de la touche de balle.

**Si arbitrer c'est bien, savoir arbitrer c'est mieux!**

## AUTOUR DU MATCH



### L'ARBITRE

**Avant le match**, il doit mettre en place le protocole de début de match :

- 🌀 vérification des licences
- 🌀 échauffement des équipes
- 🌀 tirage au sort.

Il effectue le tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.

Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.

Le gagnant du tirage au sort choisit

- 👉 soit le droit de servir, dans ce cas le perdant prend la réception et choisit le terrain
  - 👉 soit le droit de recevoir le service, le perdant prend alors le service et choisit le terrain
  - 👉 soit le côté du terrain, dans ce cas le perdant choisit de servir ou de recevoir.
- Si un set décisif doit être joué, on procède à un nouveau tirage au sort.

**Pendant le match**, il doit :

- 🌀 autoriser la mise en jeu après avoir vérifié que les deux équipes sont prêtes
- 🌀 vérifier la bonne rotation des joueurs au service
- 🌀 garder toujours le sifflet à la bouche
- 🌀 connaître et gérer les fautes commises
- 🌀 dès la fin de l'action :
  - 👉 siffler énergiquement et brièvement pour indiquer la fin de l'échange
  - 👉 puis indiquer le camp de l'équipe qui va servir
  - 👉 puis préciser la nature de la faute en utilisant des gestes amples et conventionnels
- 🌀 accorder et gérer les temps morts

**Après le match**, il doit :

- 🌀 faire serrer les mains aux deux équipes
- 🌀 vérifier la feuille de match, la faire signer par les deux capitaines et la signer à son tour.

### LE CAPITAINE

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

**Pendant le match**, lorsqu'il est sur le terrain :

- 🌀 il est le seul membre de l'équipe autorisé à parler à l'arbitre, et uniquement quand le ballon est hors jeu, pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles
- 🌀 il peut demander les temps morts et les remplacements.

**À la fin du match**, il remercie l'arbitre et signe la feuille de match afin de valider le résultat.

### L'ENTRAINEUR/L'ENSEIGNANT




**Avant le match**, il inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe ensuite.

**Pendant le match**, il dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur de l'aire de jeu et décide des formations de départ, des remplacements et des temps morts.

## LA RENCONTRE





### POUR MARQUER UN POINT

Une équipe marque un point :

-  lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse
-  lorsque l'équipe adverse commet une faute
-  lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

### FAUTE

Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux Règles (ou en violant celles-ci de quelque manière que ce soit). Les arbitres jugent les fautes et décident de leur sanction conformément aux présentes Règles :

-  si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.
-  si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.
-  si l'équipe ayant le service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et continue à servir
-  si l'équipe en réception de service gagne l'échange, elle marque un point et doit ensuite servir

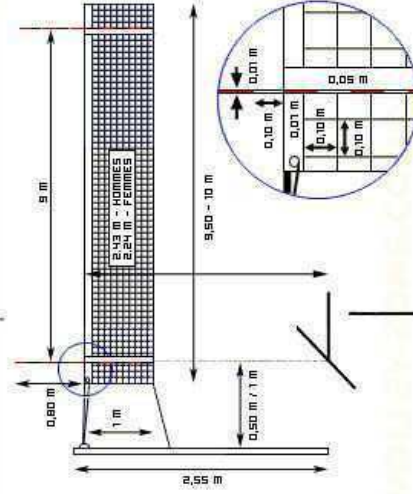
### GAGNER UN SET

Un set (à l'exception du 3<sup>ème</sup> set décisif ) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins deux points sur l'autre équipe. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24, 27-25, ... ).

### GAGNER LE MATCH

Le match est gagné par l'équipe qui remporte deux sets.

En cas d'égalité à 1 set pour chaque équipe, le 3<sup>ème</sup> set décisif est joué en 15 points, avec un écart minimum de deux points

[illegible]

## POSITIONS

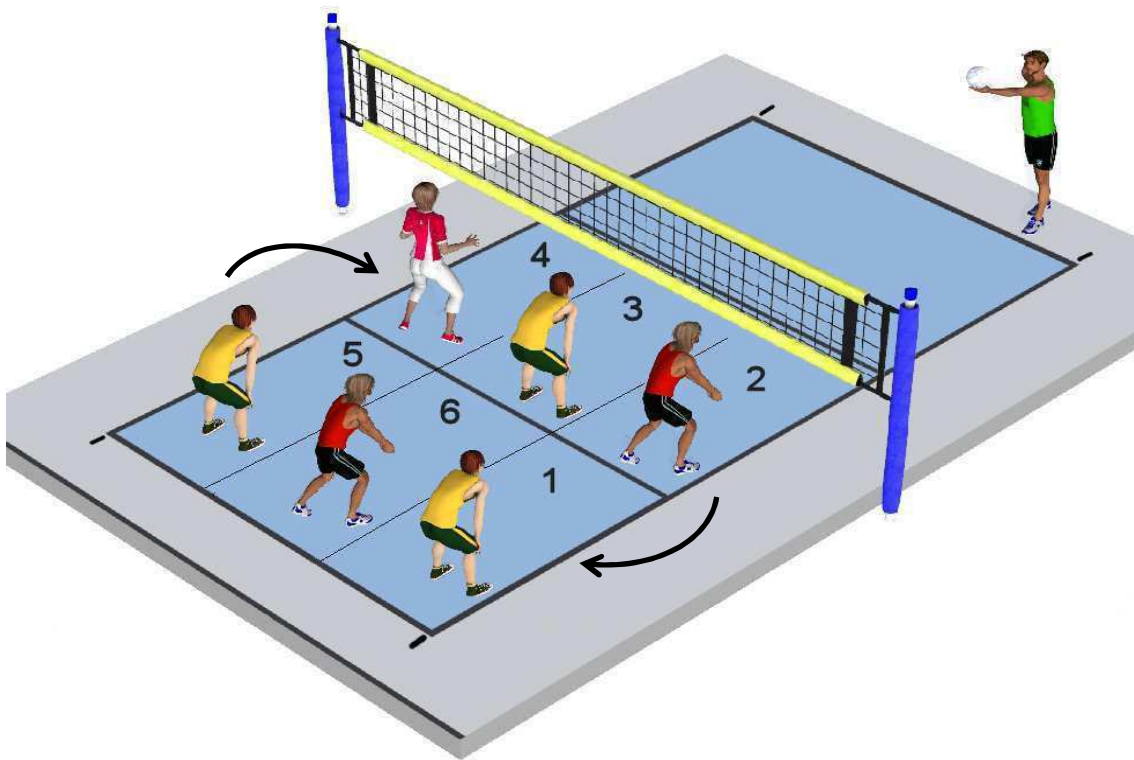
À la frappe de la balle par le serveur qui effectue la mise en jeu, chaque équipe doit être placée dans son propre camp selon l'ordre de rotation (à l'exception du joueur au service).

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

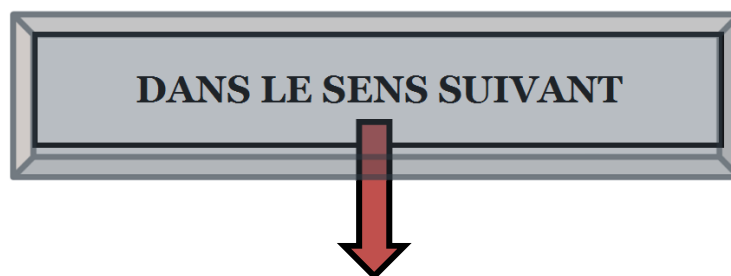
- 🏐 La position 4 Joueur Avant Gauche
- 🏐 La position 3 Joueur Avant Centre
- 🏐 La position 2 Joueur Avant Droit

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

- 🏐 La position 5 Joueur Arrière Gauche
- 🏐 La position 6 Joueur Arrière Centre
- 🏐 La position 1 Joueur Arrière Droit



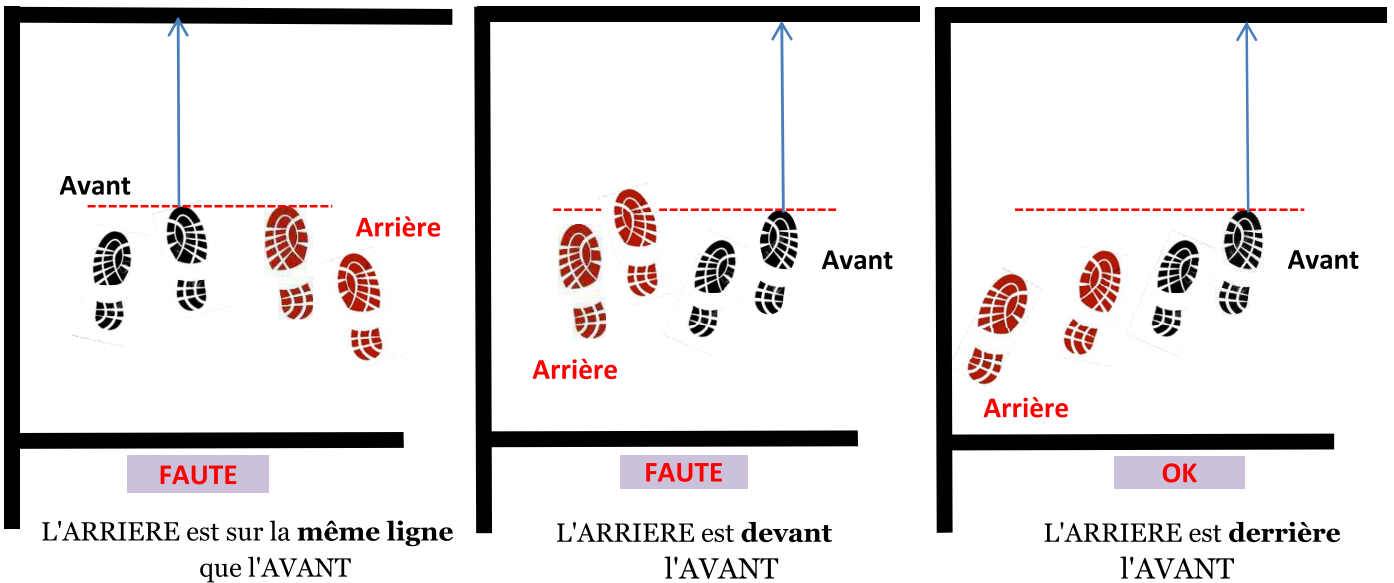
**Quand l'équipe reprend le service, chaque joueur change de position en tournant :**



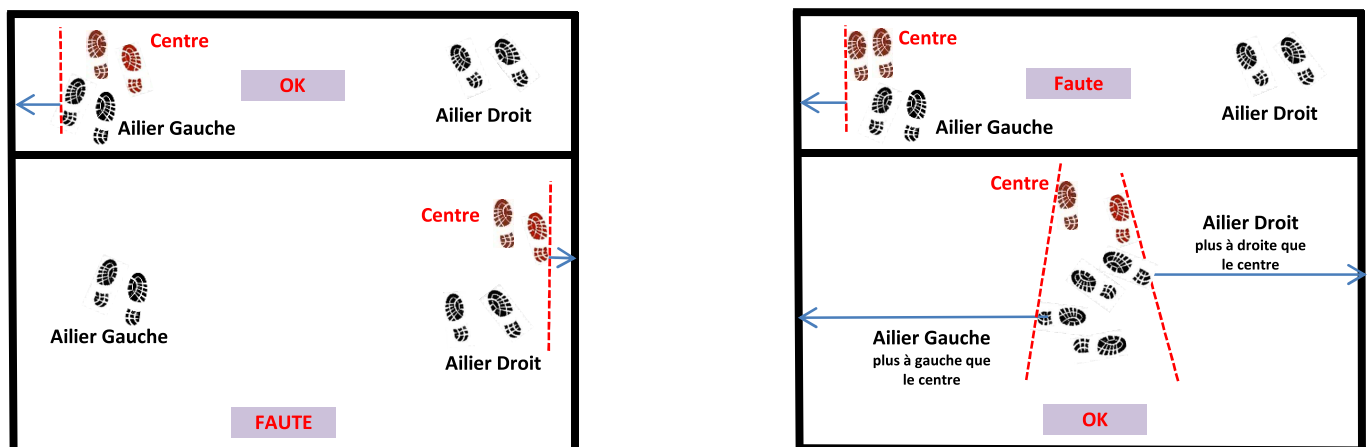
- Le poste 2 va en poste 1 - Le poste 5 va en poste 4
- Le poste 1 va en poste 6 - Le poste 4 va en poste 3
- Le poste 6 va en poste 5 - Le poste 3 va en poste 2

## FAUTES DE POSITION

### Position d'un ARRIÈRE par rapport à un AVANT



### Position d'un AILIER par rapport à un CENTRE



### Remarques sur l'exemple ci-contre:

Le poste 4 est avant.

**Il est devant le poste 6 qui est arrière.**

Ce n'est pas une faute car

**ils n'appartiennent pas à la même ligne.**

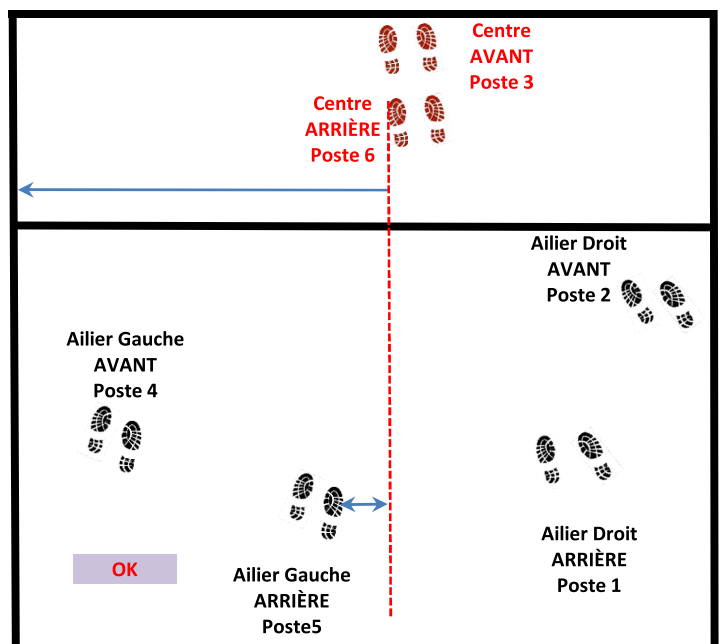
Le poste 4 doit juste être devant le poste 5 car **ces deux postes sont sur la même ligne.**

### Autres lignes:

Postes **3** et **6**, même ligne

Postes **2** et **1**, même ligne

Un arrière peut être devant les deux avant qui **ne sont pas sur sa ligne**







## LE SERVICE



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'arbitre:

- 🏐 indique le camp qui va servir
- 🏐 donne l'autorisation de servir après qu'il ait vérifié que les équipes sont prêtes à jouer

### La balle:

- 🏐 est mise en jeu au service par le joueur **ARRIÈRE-DROIT = POSTE 1**
- 🏐 depuis la zone de service (entre les 9 m de la largeur du terrain derrière la ligne de fond)
- 🏐 doit être lancée ou lâchée.
- 🏐 doit être frappée avec une seule main ou n'importe quelle partie du bras

### Le joueur au service

- 🏐 ne dispose que d'un seul lancer pour effectuer sa mise en jeu.
- 🏐 ne dispose que de 8 secondes pour servir après le coup de sifflet de l'arbitre
- 🏐 ne doit pas toucher le terrain (la ligne de fond incluse) avant d'avoir frappé la balle
- 🏐 n'est pas obligé de se tenir à droite du poste 6 et du poste 5



## ACTIONS DE JEU

Le ballon est en jeu à partir du moment où, après autorisation de l'arbitre (coup de sifflet), le joueur au service frappe la balle.

Le ballon est hors jeu à partir du moment où l'arbitre siffle une faute.

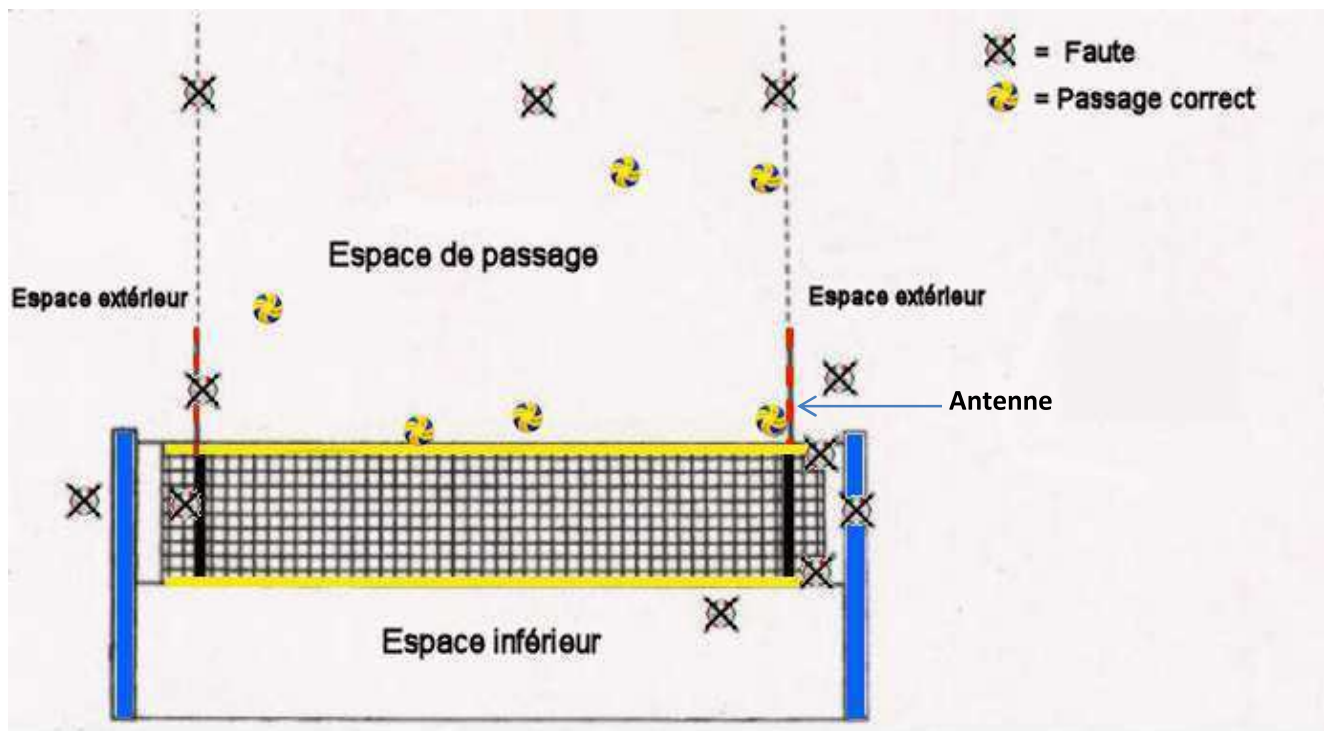
### Ballons « DEDANS » (in)

Quand il touche le sol, si une partie du ballon entre en contact avec le terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation, LE BALLON EST DEDANS.

### Ballons « DEHORS » (out)

Le ballon est DEHORS quand

- la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes du terrain de jeu
- 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.



### Touches de balles

Chaque équipe dispose au maximum de 3 touches de balle pour renvoyer le ballon, par-dessus le filet et entre les antennes (ou mires) dans le camp adverse.

Si plus de 3 touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des QUATRE TOUCHES.

(Les touches de balles en contrant ne sont pas comptées dans les 3 touches dont dispose l'équipe)

On ne peut toucher le ballon en prenant appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou une structure/objet extérieur

Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps si ces contacts sont simultanés

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

Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon.

Le ballon doit être frappé, il ne doit pas être tenu ni lancé. Il doit rebondir après la touche.

Lorsque deux (ou trois) coéquipiers touchent le ballon simultanément, il est compté deux (ou trois) touches (excepté au contre).

Si le ballon, joué par deux (ou trois) coéquipiers n'est touché que par un seul joueur, il n'est compté qu'une touche. **Une collision entre joueurs ne constitue pas une faute.**

#### Exceptions:

**Au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.**

**Ils ne comptent pas dans les 3 touches de balle.**

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

### Franchissement au dessus du filet

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

En frappant son ballon, le joueur attaquant est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, **à condition que le contact avec le ballon ait eu lieu dans son camp.**

Il est interdit d'intervenir sur le ballon dans le camp adverse tant que la frappe d'attaque n'a pas eu lieu. par exemple: gêner un passeur qui joue une balle au dessus du filet pour faire une passe à son attaquant est une faute.

### Pénétration sous le filet

Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé si une partie du (des) pied(s) reste en contact **avec la ligne centrale ou au-dessus et à l'aplomb de celle-ci.**

Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisé **si 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.

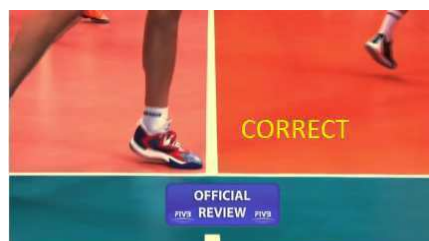
Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse pour ramener un ballon, à condition de ne pas toucher le terrain adverse. Le ballon renvoyé doit alors franchir le plan du filet à l'extérieur de l'antenne située du côté où se trouvait le ballon. L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.

À la touche suivante le ballon devra repasser entre les antennes vers le camp adverse pour que l'échange continue.

### Faute d'attaque d'un arrière

Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant: lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) pas toucher ou franchir la ligne d'attaque. Après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.



Pas indispensable?

**Un arrière peut effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, le ballon n'est pas entièrement au dessus du bord supérieur du filet (une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet).**

**Y compris sur service adverse comme pour un joueur avant.**

### **Remplacement de joueurs**

Un joueur de la formation de départ peut être remplacé une fois par set. S'il rentre à nouveau en jeu dans le même set, ce sera exclusivement à la place qu'il occupait dans la composition de départ (cf fiche de rotation) et donc à la place du joueur qui était entré en jeu à sa place.

Le joueur remplaçant ne peut rentrer en jeu qu'une fois par set. S'il sort au cours du set, seul le joueur dont il a pris la place peut le remplacer.

### **Changement de terrain**

Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif.

Les arrêts entre les sets durent trois minutes.

### **Les temps morts**

Chaque équipe à droit à 1 temps-mort par set dans le règlement USSP.

Le temps-mort dure 30 secondes.

Au niveau fédéral (Clubs, compétitions internationale,) 2 temps-morts sont autorisés.

## Le Contre (ou bloc)

Le contre est l'action du joueur qui intercepte le ballon venant du camp opposé en ayant une partie du corps qui dépasse le haut du filet (bande blanche), quelle que soit la hauteur du contact avec le ballon .

**Qu'il ait sauté ou non n'a pas d'importance.**

### Faute des contreurs

Il n'est pas permis de toucher le ballon dans le camp adverse :  
tant que l'adversaire n'a pas exécuté la frappe d'attaque

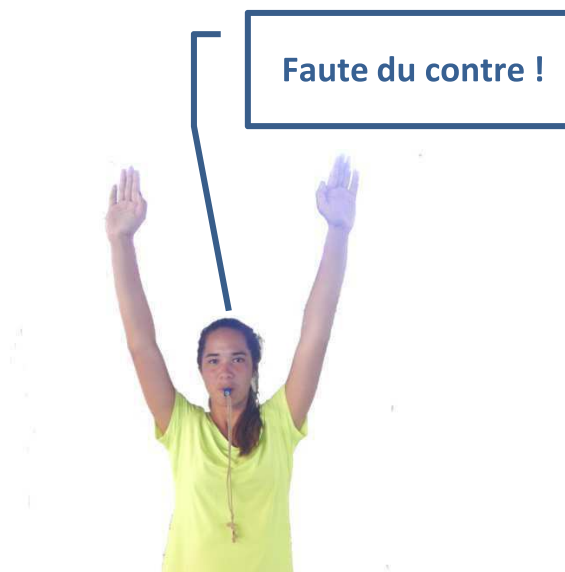
**On ne peut pas gêner l'attaquant adverse avant ou pendant sa frappe.**

**Contre un service est interdit**

**Un joueur arrière n'a pas le droit de venir participer à un contre.**

Le libéro ou un arrière ne peut pas exécuter une tentative de contre individuel ou collectif.

**Même s'il ne touche pas le ballon en essayant de contrer, le fait qu'il y ait une tentative est une faute.**



## Le Libéro

- 🏐 peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière
- 🏐 n'est autorisé à jouer que comme joueur arrière
- 🏐 ne peut effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit
- 🏐 (si le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet)
- 🏐 ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.

Si le Libero fait une passe haute avec les doigts dans la zone avant, le ballon ne peut être frappé pour attaquer tant qu'il est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet.

Le ballon peut être attaqué librement si le Libéro effectue la même action en dehors de sa zone avant.

### Les Changements du Libéro

- 🏐 ne sont pas comptabilisés comme remplacements.
- 🏐 sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du Libéro
- 🏐 Le Libéro actif peut être seulement changé par le joueur régulier dont il avait pris la place ou par le second Libéro.
- 🏐 Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la "Zone de changement du Libéro".
- 🏐 Au début de chaque set, le libéro ne peut pas entrer sur le terrain tant que le 2nd arbitre n'a pas vérifié la position de départ.

**Un fichier spécial**  
**"Gestes des Arbitres"**  
**illustré, au format powerpoint va**  
**suivre la semaine prochaine.**