UNION DU SPORT SCOLAIRE POLYNÉSIEN

VOLLEY-BALL

FORMATION TERRITORIALE ARBITRAGE

USSP - BP 51 141 PIRAE - Tél.Fax : 43 28 97 - ussp2005@yahoo.fr

UNION DU SPORT SCOLAIRE POLYNÉSIEN

VOLLEY-BALL

DATE: **LIEU :**

CATÉGORIE:

ÉQUIPE A

ÉTABLISSEMENT :

Accompagnateur :

	NOM & Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

ÉQUIPE B

ÉTABLISSEMENT :

Accompagnateur : ……

	NOM & Prénom	N° Licence
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

ARBITRE :

MARQUEUR :

1er SET

ÉQUIPE :	I	II	III	IV	V	VI	LIBÉROS	Temps morts	
1 N°:	2 N°:	3 N°:	4 N°:	5 N°:	6 N°:				
7 N°:	8 N°:	9 N°:	10 N°:	11 N°:	12 N°:				
13 N°:	14 N°:	15 N°:	16 N°:	17 N°:	18 N°:				
19 N°:	20 N°:	21 N°:	22 N°:	23 N°:	24 N°:				
25 N°:	26 N°:	27 N°:	28 N°:	29 N°:	30 N°:				

SCORE

à

ÉQUIPE :	I	II	III	IV	V	VI	LIBÉROS	Temps morts	
1 N°:	2 N°:	3 N°:	4 N°:	5 N°:	6 N°:				
7 N°:	8 N°:	9 N°:	10 N°:	11 N°:	12 N°:				
13 N°:	14 N°:	15 N°:	16 N°:	17 N°:	18 N°:				
19 N°:	20 N°:	21 N°:	22 N°:	23 N°:	24 N°:				
25 N°:	26 N°:	27 N°:	28 N°:	29 N°:	30 N°:				

2ème SET

ÉQUIPE :	I	II	III	IV	V	VI	LIBÉROS	Temps morts	
1 N°:	2 N°:	3 N°:	4 N°:	5 N°:	6 N°:				
7 N°:	8 N°:	9 N°:	10 N°:	11 N°:	12 N°:				
13 N°:	14 N°:	15 N°:	16 N°:	17 N°:	18 N°:				
19 N°:	20 N°:	21 N°:	22 N°:	23 N°:	24 N°:				
25 N°:	26 N°:	27 N°:	28 N°:	29 N°:	30 N°:				

SCORE

à

ÉQUIPE :	I	II	III	IV	V	VI	LIBÉROS	Temps morts	
1 N°:	2 N°:	3 N°:	4 N°:	5 N°:	6 N°:				
7 N°:	8 N°:	9 N°:	10 N°:	11 N°:	12 N°:				
13 N°:	14 N°:	15 N°:	16 N°:	17 N°:	18 N°:				
19 N°:	20 N°:	21 N°:	22 N°:	23 N°:	24 N°:				
25 N°:	26 N°:	27 N°:	28 N°:	29 N°:	30 N°:				

3ème SET

ÉQUIPE :	I	II	III	IV	V	VI	LIBÉROS	Temps morts	
1 N°:	2 N°:	3 N°:	4 N°:	5 N°:	6 N°:				
7 N°:	8 N°:	9 N°:	10 N°:	11 N°:	12 N°:				
13 N°:	14 N°:	15 N°:	16 N°:	17 N°:	18 N°:				
19 N°:	20 N°:	21 N°:	22 N°:	23 N°:	24 N°:				

SCORE

à

RÉSULTAT FINAL :	**2 SETS A**	**POUR :**

OBSERVATIONS et COMMENTAIRES ÉVENTUELS

ÉQUIPE : LSR							Temps morts			ÉQUIPE : LA MENNAIS							Temps morts	
I	II	III	IV	V	VI	LIBÉROS				I	II	III	IV	V	VI	LIBÉROS		
6	8	3	4	9	2					8	3	10	6	2	7			
~~1~~ N°: (6)		~~2~~ N°: (6)		~~3~~ N°: 6		~~4~~ N°: 8	5 N°:	6 N°:	3ème SET	~~1~~ N°: 8		~~2~~ N°: 3		~~3~~ N°: (10)		4 N°:	5 N°:	6 N°:
7 N°:		8 N°:		9 N°:		10 N°:	11 N°:	12 N°:		7 N°:		8 N°:		9 N°:		10 N°:	11 N°:	12 N°:
13 N°:		14 N°:		15 N°:		16 N°:	17 N°:	18 N°:	SCORE	13 N°:		14 N°:		15 N°:		16 N°:	17 N°:	18 N°:
19 N°:		20 N°:		21 N°:		22 N°:	23 N°:	24 N°:	à	19 N°:		20 N°:		21 N°:		22 N°:	23 N°:	24 N°:

Saisi du score: au moment de la fin de l'échange, on barre les points marqués, on inscrit le numéro du joueur en poste 1 dans la case "point" de l'équipe qui a gagné l'échange. Si ce joueur était au service, on entoure son numéro.

Exemple de scénario:

Le 6 de LSR débute le match au service son équipe gagne le point	6 LSR entouré	1 à 0 pour LSR
Il sert à nouveau, son équipe gagne le point	6 LSR entouré	2 à 0 pour LSR
Il sert à nouveau, son équipe perd le point		
LAMENAIS prend le service avec le 8 EN POSTE 1 qui tourne en poste 6	8 non entouré	2 à 1 pour LSR
Le 8 de LA MENNAIS n'est pas entouré: il était en poste 1 mais n'a pas servi		
Le 3 de LA MENNAIS passe au service et perd l'échange		3 à 1 pour LSR
A ce moment, le 6 de LSR était en poste 1 mais pas au service	6 non entouré	
Le 8 de LSR passe au service et perd l'échange		
Le 3 de LA MENNAIS était en poste 1, il tourne	3 non entouré	3 à 2 pour LSR
mais on inscrit 3 (il était en poste 1) dans la case 2pts et le 10 passe au service		
Le 10 de LA MENNAIS au service gagne l'échange	10 entouré	3 à 3
Le 10 de LA MENNAIS au service perd l'échange		
Le 8 de LSR en poste 1 au moment du point est noté dans la case 4pts de LSR	8 LSR non entouré	4 à 3
mais sans être entouré car il ne servait pas		
ETC…		

Une équipe dispose de 6* changements de joueurs

Remplacements de joueur:

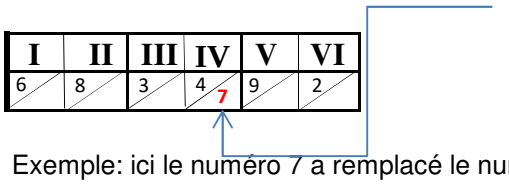
1 Au moment de la demande vérifier que le nombre de changements autorisés n'est pas dépassé

2 Vérifier systématiquement l'existence du remplaçant dans la feuille de composition de l'équipe

3 Vérifier que le joueur qui rentre a le droit de remplacer le joueur qui sort

4 Lorsque le contrôle est terminé, lever un avant-bras et la main pour dire que le changement est autorisé

5 Inscrire le numéro du remplaçant sous le numéro du sortant



I	II	III	IV	V	VI
6	8	3	4 7	9	2

Exemple: ici le numéro 7 a remplacé le numéro 4

6 Poser le stylo et lever les deux bras vers le 2ème arbitre pour dire que le jeu peut reprendre

Joueur remplacé qui reprend sa place:

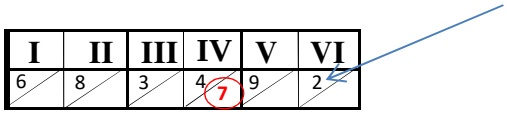
1 Au moment de la demande vérifier que le nombre de changements autorisés n'est pas dépassé

2 Vérifier que le joueur reprend la position qu'il occupait au début du set

3 Vérifier que le joueur sortant est bien celui qui a remplacé le joueur entrant

4 Entourer le numéro du joueur sortant sous la case des numéros par poste

Cases des numéros des joueurs par poste



I	II	III	IV	V	VI
6	8	3	4 7	9	2

Exemple: ici le numéro 7 a remplacé le numéro 4 puis le 4
est revenu en jeu à la place du 7.Le 4 reprend sa place.
Le 7 entouré ne peut plus rentrer en jeu!

NB.
Sur blessure un joueur peut être remplacé exceptionnellement par n'importe quel joueur qui n'est pas sur le terrain sauf le libéro ou le joueur dont il a pris la place.

*Les changements impliquant le Libéro ne sont pas comptabilisés comme remplacements.

POSITIONS

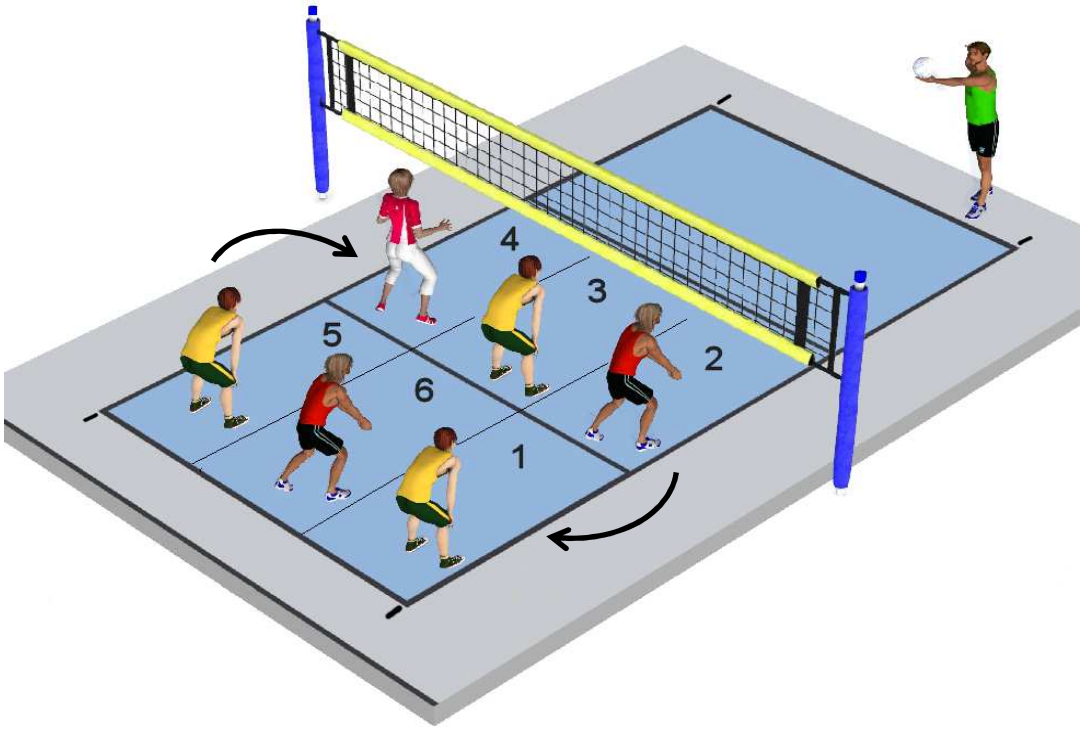
À la frappe de la balle par le serveur qui effectue la mise en jeu, chaque équipe doit être placée dans son propre camp selon l'ordre de rotation (à l'exception du joueur au service).

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

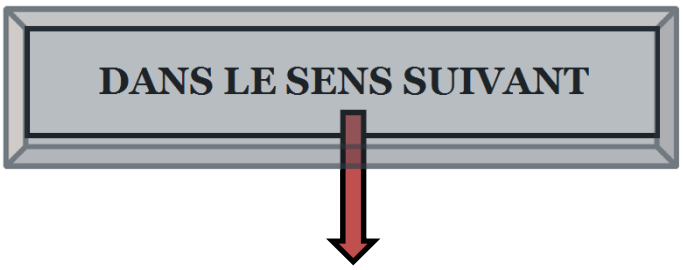
- La position 4 Joueur Avant Gauche
- La position 3 Joueur Avant Centre
- La position 2 Joueur Avant Droit

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



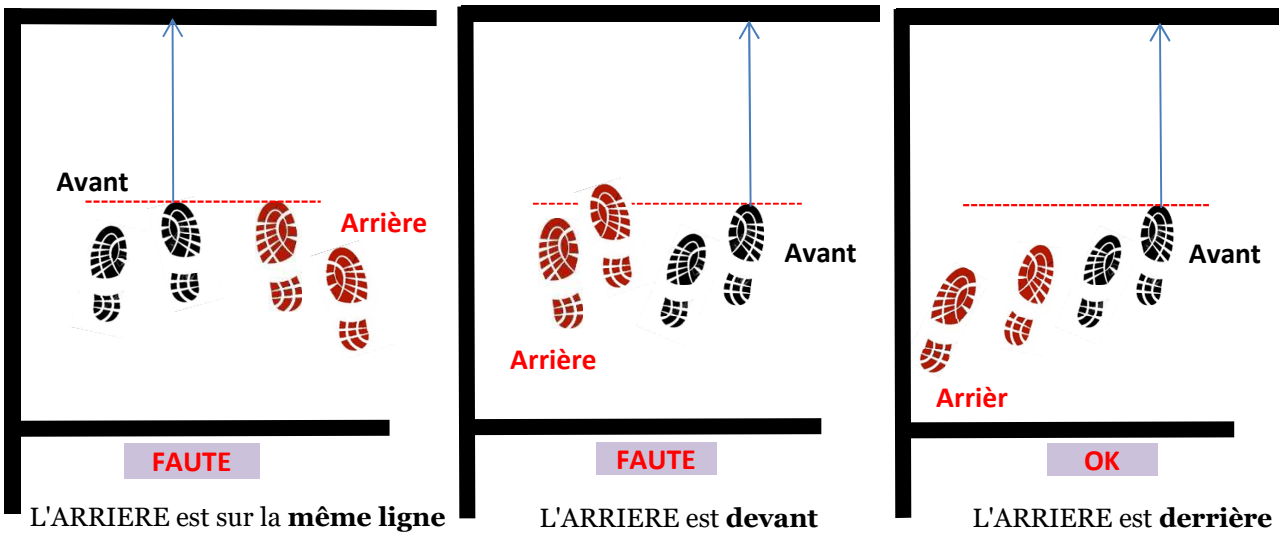
Quand l'équipe reprend le service, chaque joueur change de position en tournant :



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

FAUTES DE POSITION

Position d'un ARRIÈRE par rapport à un AVANT

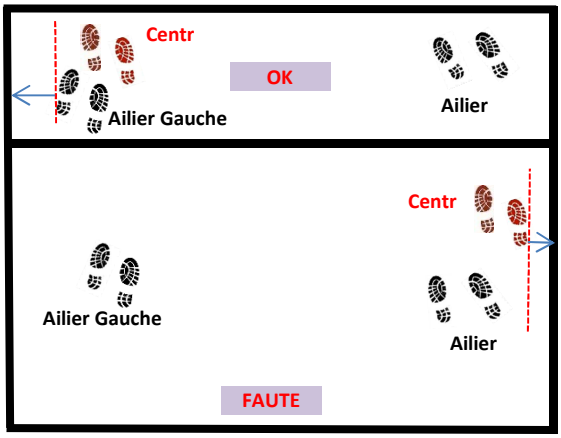


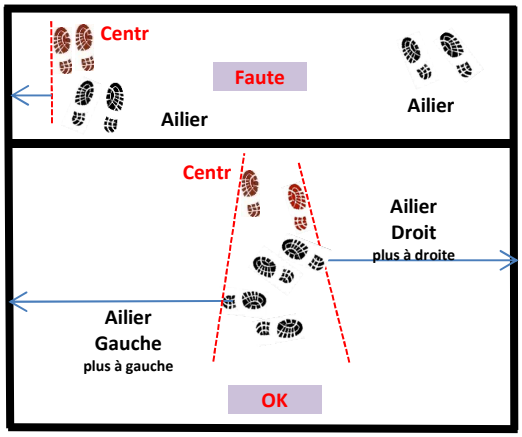
L'ARRIERE est sur la **même ligne** que l'AVANT

L'ARRIERE est **devant** l'AVANT

L'ARRIERE est **derrière** l'AVANT

Position d'un AILIER par rapport à un CENTRE





<u>Remarques sur l'exemple ci-contre:</u>

Le poste 4 est avant.
Il est devant le poste 6 qui est arrière.

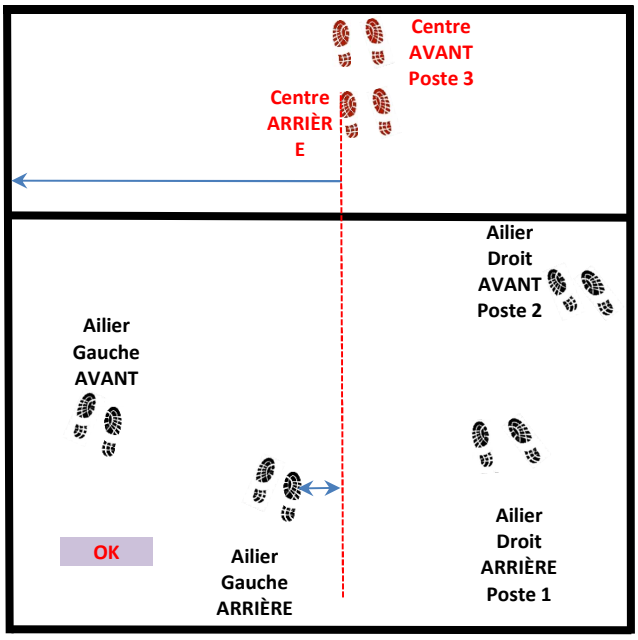
Ce n'est pas une faute car
ils n'appartiennent pas à la même ligne.

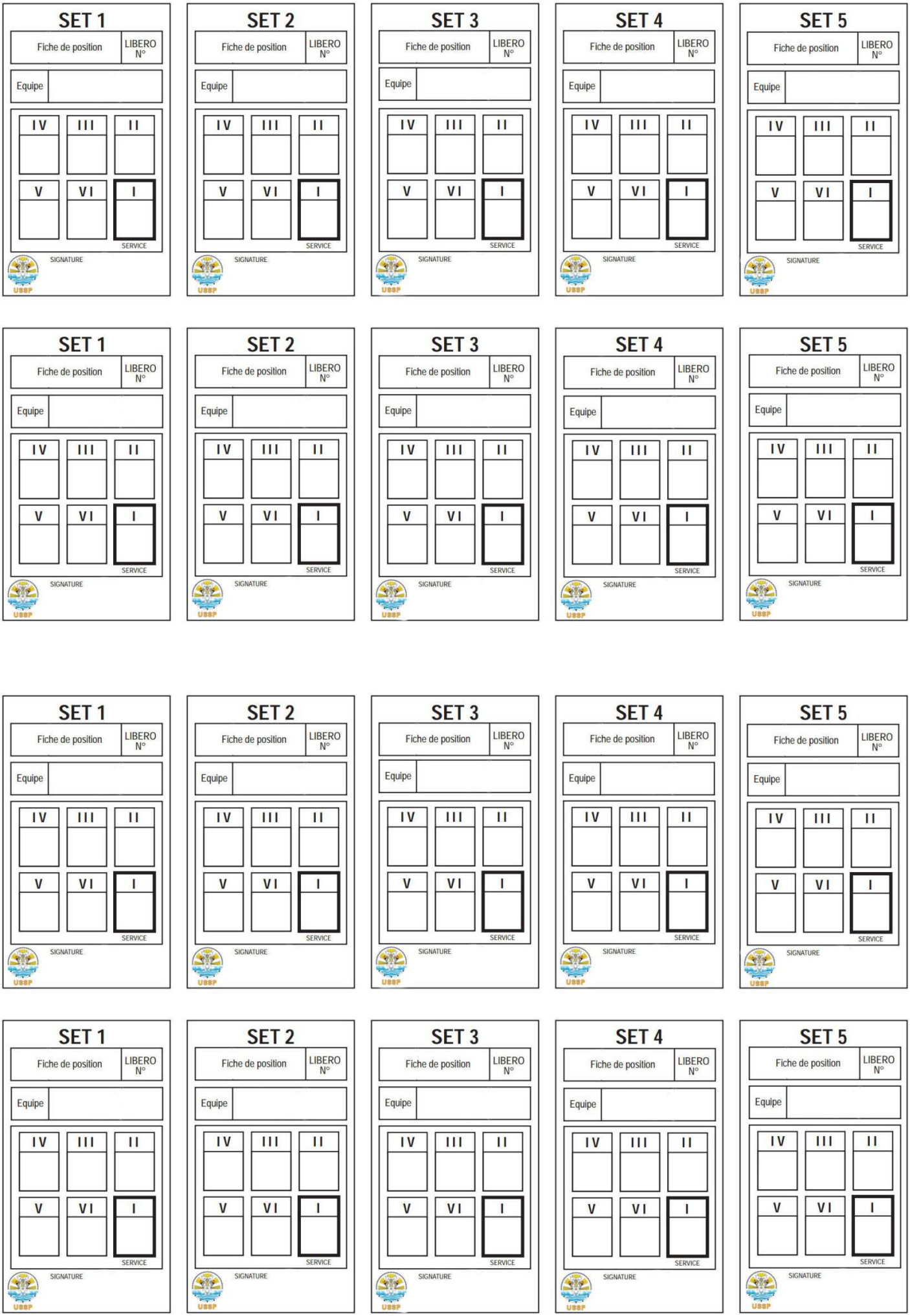
Le poste 4 doit juste être devant le poste 5 car
ces deux postes sont sur la même ligne.

<u>Autres lignes:</u>

Postes **3** et **6**, même ligne
Postes **2** et **1**, même ligne

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




SET 1
SET 2
SET 3
SET 4
SET 5
Fiche de position
LIBERO N°
Equipe
IV III II
V VI I
SERVICE
SIGNATURE
USSP

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.

COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

Le comportement incorrect d'un membre d'une équipe envers les officiels, les adversaires, les coéquipiers ou le public est classé en trois catégories, suivant la gravité de l'infraction.

Conduite grossière: acte contraire aux bonnes manières ou à la moralité
Conduite injurieuse : propos insultants ou diffamatoires ou gestes exprimant le mépris.
Agression : attaque physique réelle ou comportement agressif et menaçant.

ÉCHELLE DES SANCTIONS

Selon le jugement du 1er arbitre et suivant la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et à enregistrer sur la feuille de match sont : **Pénalisation, Expulsion ou Disqualification.**

Pénalisation

La première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est pénalisée : l'adversaire gagne un point et le service.

Expulsion

Un membre de l'équipe qui est sanctionné d'une expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set, il doit être remplacé légalement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit rester assis dans l'aire de pénalité, sans autre conséquence.

Un coach expulsé perd le droit d'intervenir dans le set et doit rester assis dans l'aire de pénalité.

La première conduite injurieuse d'un membre d'une équipe est sanctionnée parune expulsion, sans autre conséquence.

La seconde conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.

Disqualification

Un membre de l'équipe qui est disqualifié doit être remplacé légalement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match, sans autre conséquence.

La première attaque physique ou agression menaçante est sanctionnée par une disqualification sans autre conséquence.

La seconde conduite injurieuse dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification,sans autre conséquence.

La troisième conduite grossière dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionné par une disqualification, sans autre conséquence.

RÉSUMÉ DES COMPORTEMENTS INCORRECTS/CARTES UTILISÉES
Avertissement: pas de sanction
• 1ère étape : avertissement verbal • 2ème étape : carte Jaune
Pénalité: sanction carton rouge
Expulsion: sanction cartons jaune + rouge tenus ensemble
Disqualification: sanction cartons jaune + rouge tenus séparément

ECHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT ET CONSEQUENCES

Note : l'octroi d'une carte jaune n'est pas en soi une sanction. Les sanctions avec conséquences sont reprises ci-dessous.

CATEGORIES	REPETITION	FAUTIF	SANCTION	CARTES	CONSEQUENCE
Conduite grossière	**1ère**	N'importe quel membre	Pénalité	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2nde	Même membre	Expulsion	Rouge+ Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à le fin du set
	3ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
Conduite injurieuse	**1ère**	N'importe quel membre	Expulsion	Rouge+ Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à le fin du set
	2nde	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
Agression	**1ère**	N'importe quel membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match

SANCTIONS POUR RETARDS DE JEU

Toute action irrégulière d'une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard de jeu et comprend entre autres :
- Retarder une interruption régulière;
- Prolonger une interruption de jeu après avoir reçu le signal de reprendre le jeu ;
- Demander un remplacement illégal ;
- Répéter une demande non fondée ;
- Pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.

Exemples:

* Demande de remplacements quand les 6 changements ont été effectué

* Remplacement de plusieurs joueurs sans le faire dans un même temps dans le même arrêt de jeu

* Demande de temps mort quand tous ont été utilisés

ECHELLE DE SANCTIONS POUR RETARDS DE JEU ET CONSEQUENCES

CATEGORIES	REPETITION	FAUTIF	DISUASION ou SANCTION	CARTES	CONSEQUENCE
Retard	**1er**	N'importe quel membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste 25 avec la carte jaune	Prévention - pas de pénalité
	2nd	N'importe quel membre de l'équipe	Pénalité pour retard	Geste 25 avec la carte rouge	Un point et le service pour l'adversaire