

**JE SUIS JEUNE ARBITRE
EN VOLLEYBALL 6X6**



UNSS
Union Nationale
du Sport Scolaire

2022-23

LE JEUNE ARBITRE Présentation

*Arbitrer,
c'est partager une passion*



Tout élève de collège ou de lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

Les compétences attendues se trouvent dans le livret Jeune Arbitre / Jeune Juge de chaque activité.

« L'arbitrage est un moyen de partager une passion et de vivre des moments inoubliables sans compter que les arbitres sont les premiers acteurs du jeu. »

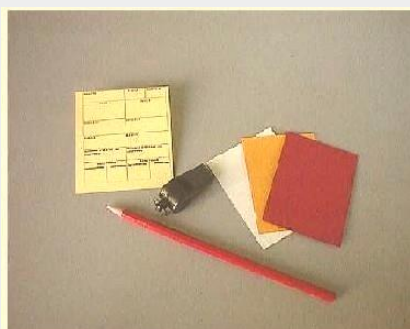
Bess GUESDON

Jeune Arbitre du Lycée J. Perrin à Lambersart (59)

DEVENIR JEUNE ARBITRE, C'EST :

- Apprendre à **faire des choix** et s'y tenir ;
- **Prendre des décisions pertinentes** (sécurité, équité, loyauté) et **justifier ses choix** ;
- **Mesurer** les conséquences de ses actes ;
- **Acquérir** au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...)
- Prendre et **assumer des responsabilités**.

LE JEUNE ARBITRE S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS :



Tout jeune officiel UNSS, de par sa formation, est en mesure de lire cette charte au moment du protocole et de la respecter au sein des événements auxquels il participe :

2022
2023

« Les jeunes licenciés ici présents seront rapidement les adultes de demain, garants des valeurs de la République.

L'organisation de l'ensemble de nos championnats s'appuie sur les compétences de tous nos Jeunes Officiels qui font preuve d'un esprit d'initiative et d'une responsabilisation exemplaires.

Être responsable, c'est être capable de respecter des règles, de respecter les autres mais aussi soi-même et ce en accord avec les emblèmes de la République. »

Pour montrer l'attachement de l'UNSS au « vivre ensemble », je vous invite à vous lever pour notre hymne national :
« La Marseillaise ».

Le Jeune Arbitre doit :

- **Connaître** le règlement de l'activité ;
- **Être** objectif et impartial ;
- **Permettre** le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive ;
- **Connaître** les différentes tâches liées à sa mission.

Pour remplir sa mission, le Jeune Arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des **documents** nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité...) et du **matériel** nécessaire pour remplir sa fonction (sifflet, cartons de couleurs jaune et rouge, pièce de monnaie pour tirage au sort, stylo noir et règle pour la table de marque). Les arbitres doivent toujours avoir une tenue correcte (maillot, short). Au niveau national, ils revêtiront la tenue MAIF.

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.

Le Jeune Arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du **serment** ci-dessous :

« Au nom de tous les Jeunes Arbitres / Jeunes Juges, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »

Comité International Olympique

2022
2023

1. PRESENTATION DU VOLLEY-BALL



Historique :

Ce jeu appelé « mintonette » mettait aux prises un nombre très élevé de participants dont le but était de faire tomber la balle dans le camp adverse. William Morgan, professeur d'EPS, cherche une alternative au basket-ball trop fatiguant pour les sportifs âgés. Il emprunte le filet au tennis et fait s'affronter 2 équipes au nombre de joueurs illimité, le but étant de renvoyer la balle sans la faire rebondir. L'année suivante, un certain Halstead remarque le caractère de « volée », le nom volley-ball est alors rapidement adopté.

Spécificité (ou logique interne) :

Jeu collectif d'opposition et de coopération à espaces séparés par un obstacle haut et vertical (le filet) visant à amener la balle en la frappant dans une cible horizontale au sol, évolutive et confondue avec la surface de jeu.

Ressources :

- cognitives : faire des choix tactiques individuels, stratégiques collectifs ;
- affectives : maîtriser le contact ;
- perceptivo motrice : s'organiser dans l'espace pour avancer.

Enjeu :

Maîtrise affective des situations de combat au contact collectif. Etre capable de lire et d'apprécier des trajectoires et mettre en œuvre des solutions tactiques collectives dans un espace inhabituel et contraignant sur le plan perceptivo moteur.

Problème fondamental :

Le volley-ball consiste à empêcher que la balle tombe dans son propre camp tout en cherchant à empêcher que l'adversaire ne renvoie la balle. Il s'agit dans la même action de protéger son camp tout en cherchant à attaquer le camp adverse.

Les 5 principes qui doivent être présents dans chaque situation et dans l'esprit des Jeunes Arbitres sont :

- le respect de l'adversaire (sécurité, droits et devoirs des joueurs...) ;
- le parti pris athlétique (le combat est premier) ;
- la liberté totale d'action sur le ballon ;
- l'égalité des chances ;
- le ballon toujours libre pour le mouvement.

Ces principes sont traduits par des règles incontournables quel que soit le niveau de pratique :

- la marque ;
- les droits et devoirs des joueurs ;
- la tenue.

2022
2023

2. LE JEUNE ARBITRE CONNAIT LES CARACTERISTIQUES DU JEU

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 hors-jeu : La balle est 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 d'une faute, 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 de délimitation.

La balle « Out » : La balle est « Out » (dehors) :

- Lorsque la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation.
- 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 situé sous le 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.

Le temps mort : Chaque équipe dispose de 2 temps morts de 30 s , il n' y a plus de temps mort technique.

L'équipe : Elle est constituée de 6 joueurs (en 6 x 6) et 4 joueurs (en 4 x 4) auxquels s'ajoutent 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 :

- Soit de servir ou de recevoir le service;
- Soit le coté du terrain (où 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, etc.

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.

Durant le set décisif, 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.

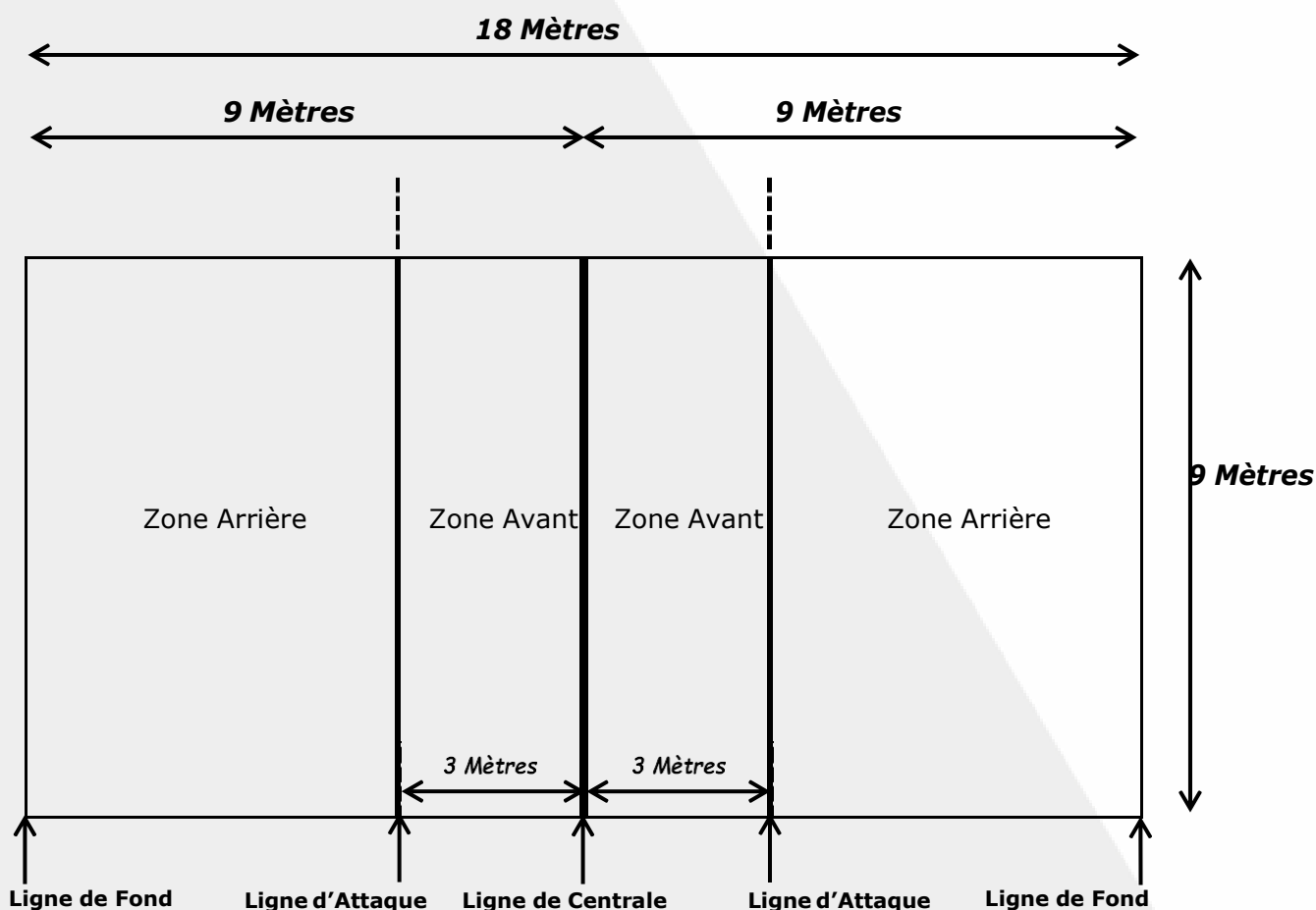


3. LES INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

L'aire de jeu : elle comprend le terrain et la zone libre. Elle doit être rectangulaire et symétrique.

Le terrain de jeu est un rectangle de 18 mètres x 9 mètres, entouré d'une zone libre d'au moins 3 mètres de large surtout les côtés.

Le terrain de jeu du volley-ball 6 x 6 :



Les lignes : La largeur de toutes les lignes est de 5 cm. 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 côtés, 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.

4. LE DEROULEMENT DES 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, sont effectués 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.

A 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.

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 envoyée dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage délimité 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 à l'extérieur des antennes, 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 ou le Libéro :	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 (ou le libéro) 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, 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.

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. Il devient effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.

Touches de contre :

Des touches consécutives (rapides et continues) peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule 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 par-dessus le filet 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 après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.

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 adverse est interdite.

5. COMPORTEMENTS INCORRECTS ET ECHELLE DES SANCTIONS

Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au 1^{er} arbitre d'éviter que les équipes s'approchent du niveau des sanctions. Ceci est fait en 2 étapes :

Etape n°1 : en donnant un avertissement verbal via le capitaine en jeu. Cet avertissement ne constitue pas une sanction et n'a pas de conséquence immédiate. Il n'est pas enregistré sur la feuille de match.

Etape n°2 : en utilisant un carton jaune pour le membre de l'équipe concernée.

Tableau simplifié des sanctions :

CATÉGORIES	RÉPÉTITION	FAUTIF	SANCTION	CARTES	CONSÉQUENCE
RETARD DE JEU	1 ^{ère}	N'importe quel membre	Rien	Jaune sur montre	Rien
	2 ^{nde}	N'importe quel membre	Pénalité	Rouge sur montre	Perte de l'échange
CONDUITE GROSSIÈRE	1 ^{ère}	N'importe quel membre	Pénalité	rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2 ^{nde}	Même membre	Expulsion	Rouge + Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin du set
	3 ^{ème}	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparés	Le joueur quitte l'aire De contrôle pour le reste du match
CONDUITE INJURIEUSE	1 ^{ère}	N'importe quel membre	Expulsion	Rouge Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin du set
	2 ^{nde}	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparés	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
AGRESSION	1 ^{ère}	N'importe quel membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparés	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match

Comportement incorrect entraînant des 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.

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 pénalisation, expulsion ou disqualification.

Pénalisation :

Elle est signifiée par un carton rouge présenté au fautif et entraîne un point et le service pour l'adversaire.

Expulsion :

Elle est signifiée par un carton jaune et rouge présentés ensemble au fautif.

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 jaune et un carton rouge présentés séparément au fautif.

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.

6. LES PARTICIPANTS

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

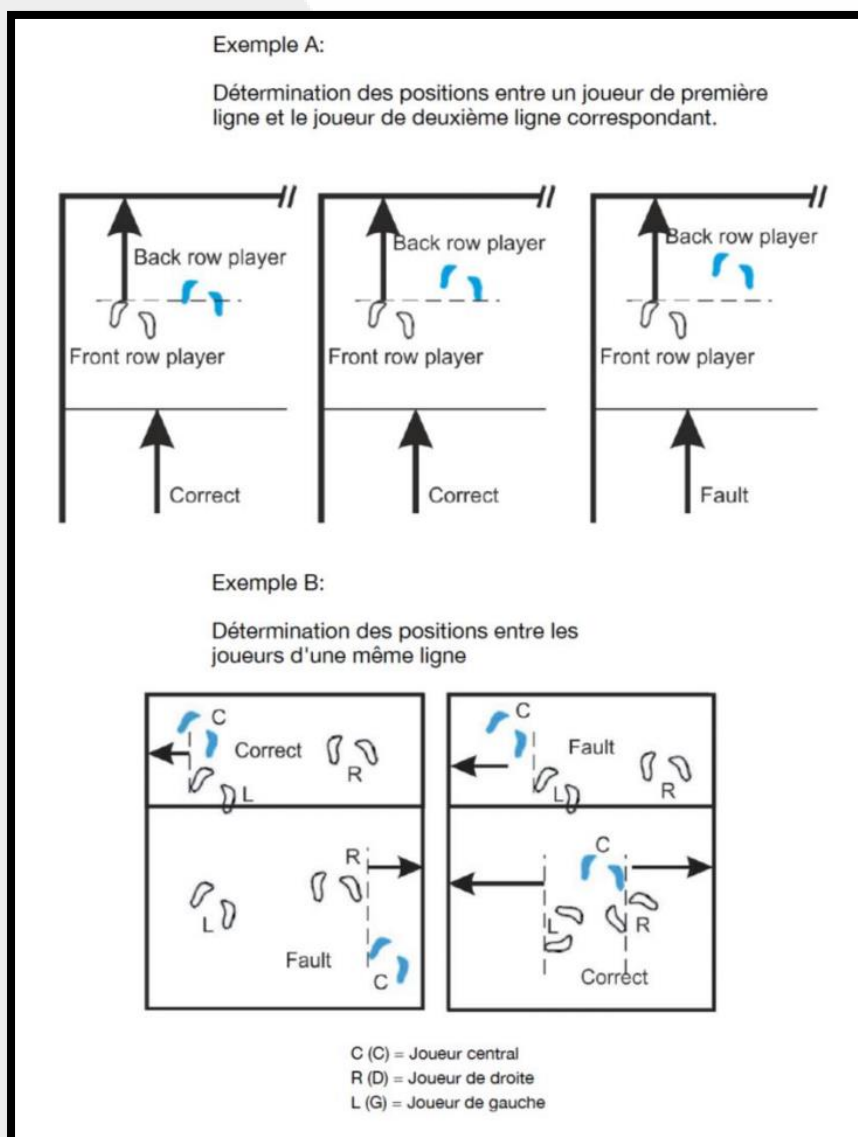
Les 3 autres joueurs sont les joueurs ARRIERES. Ils occupent respectivement :

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

4	3	2
5	6	1

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

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



Le joueur « Libéro » :

Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de match jusqu'à deux joueurs spécialisés en défense appelés « libéros »

Désignation du libéro :

Tous les « libéros » doivent être enregistrés avant le match sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet. A tout moment il ne peut se trouver sur le terrain qu'un seul libéro. Il peut être capitaine d'équipe.

Équipement :

Le joueur Libéro doit porter une tenue (ou une chasuble pour le libéro re-désigné) qui a une couleur dominante différente des couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. La tenue doit contraster

nettement avec la couleur des maillots du reste de l'équipe. Il doit être numéroté, comme le reste de l'équipe.

Place du libéro et actions permises au 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 plus haut que le bord supérieur du filet. Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.

Un joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque quand le ballon est complètement plus haut que le bord supérieur du filet, si le ballon provient d'une touche haute jouée avec les doigts par le libéro et effectuée dans sa zone avant. Le ballon peut être attaqué librement si le libéro effectue la même action en dehors de sa zone avant.

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 ».

Le 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 (à l'exception du libéro) 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 d'enregistrer 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.

Tout comme pour l'entraîneur, le capitaine est responsable de la conduite et de la discipline des

membres de son équipe.

L'entraîneur ou le Jeune Coach :

Il dirige son équipe depuis l'extérieur du terrain 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 fait inscrire et vérifie sur la feuille de match, les noms et numéros de ses joueurs 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 de touche près du marqueur, 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 sans causer de trouble ni retarder le jeu ;
- il demande les temps-morts et les remplacements.

Tout comme pour le capitaine, l'entraîneur est responsable de la conduite et de la discipline des membres de son équipe.

L'entraîneur adjoint :

Il est assis sur le banc ou peut être debout aux côtés du jeune coach.

Il peut, au cas où l'entraîneur devrait quitter l'équipe, à la demande du capitaine en jeu et avec l'accord du premier arbitre assumer les fonctions de coach durant la durée de l'absence.

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. **L'arrivée du joueur dans la zone des 3m enclenche le remplacement.**

	JEU à 6 x 6
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>

Remplacement exceptionnel	Un joueur blessé (à l'exception du Libéro) qui ne peut continuer à tenir sa place, doit être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité, l'équipe peut bénéficier d'un remplacement exceptionnel, dérogatoire à la règle. 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.
Remplacement suite à une 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 des joueurs :

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 20.

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.

7. TÂCHES ET RÔLES DE L'ARBITRE

Pour un match, le corps arbitral est composé de deux arbitres et d'un marqueur.

Rappel : Je suis jeune arbitre et mon équipement est composé de :

- Ma tenue officielle UNSS ;
- Mon sifflet autour du cou ;
- Une pièce pour le tirage au sort ;
- Un carton jaune et un carton rouge dans la poche ;
- Mon matériel de marqueur (stylo bille noir, règle).

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 sifflent 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} arbitre vient se placer du côté de l'équipe qui va réceptionner, sans faire de geste.

Si la faute est sifflée par le 2^{ème} arbitre :

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.

8. LES PREROGATIVES DES ARBITRES

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, le 1^{er} arbitre :

- Inspecte l'aire de jeu, les ballons et tous les équipements nécessaires au jeu ;
- Effectue le tirage au sort en présence des 2 capitaines des équipes ;
- Contrôle l'échauffement des équipes.

Pendant le match, le 1^{er} arbitre :

- Dirige la rencontre en sifflant :
 - la mise en jeu ;
 - la fin de l'échange (balle au sol, faute d'un joueur, etc.).
- Est seul autorisé à :
 - donner un avertissement aux équipes ;
 - sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu.
- Est autorisé à :
 - des fautes de 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 avant, du franchissement complet par le ballon de l'espace situé sous le filet.
 - du contre effectif d'un joueur arrière ou d'une tentative de contre du libero.

Après le match, le 1^{er} arbitre :

- Vérifie et signe la feuille de match.

Le second arbitre :

Note de la CMN : les spécialistes de volley-ball noteront que les responsabilités accordées au second sont légèrement différentes de celles explicitées dans les règlements de la FFVolley.

Placement :

Il remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, à proximité du poteau situé du côté opposé et en face du premier arbitre. Il se déplace coté réception de service puis coté défense.

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 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 du côté du contre et celles du contact de l'antenne située de son coté ;
- tout contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière, ou toute tentative de contre effectuée par le Libéro ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou 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 du côté opposé, 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 *buzzer* ou d'un instrument sonore (sifflet) pour notifier des irrégularités, donner des signaux aux arbitres, dans le cadre strict des responsabilités qui sont les siennes.

Avant le match et avant le set, le marqueur :

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

Pendant le match le marqueur :

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

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.

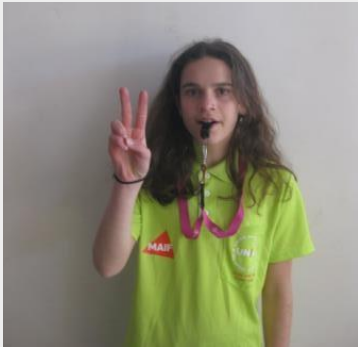
9. LES GESTES DE L'ARBITRAGE

	<p><u>Équipe au service</u></p> <p>Étendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir</p>
	<p><u>Autorisation de servir</u></p> <p>Déplacer la main pour indiquer la direction du service.</p>
	<p><u>Ballon « dedans »</u></p> <p>Étendre le bras, main tendue vers le sol, du côté où le ballon est tombé.</p>
	<p><u>Ballon « dehors »</u></p> <p>Lever les avant-bras verticalement, paumes des mains ouvertes vers soi.</p>



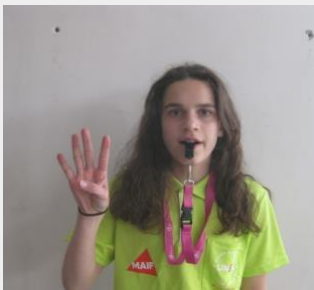
Tenu :

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



Tempos mort :

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre main tenue verticalement et indiquer le côté.



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 côté où il a été touché.



Faute d'attaque aux 3 Mètres

Baisser lentement l'avant-bras, paume de la main à l'horizontale.



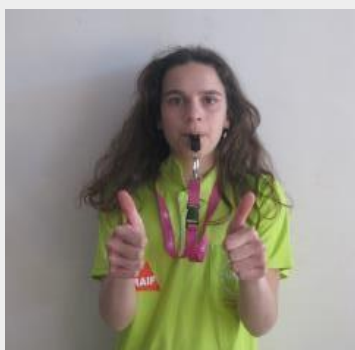
Retard au service

plus de 8 s



Changement de joueurs

Rotation des avants bras l'un sur l'autre.



Ballon à remettre

Montrer les 2 pouces



Franchissement par-dessus le filet :

Placer une main par-dessus le filet, paume vers le bas.



Bloc irrégulier

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant.



Fin de set, fin de match :

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

			
Carton jaune Avertissement	Carton rouge Pénalité	2 cartons dans une main Expulsion	Carton dans chaque main Discqualification

		
Prise en compte de la table Main levée, coude sur la table, paume en avant	Table prête Lever les deux bras au-dessus de la tête	2° prêt Lever les deux bras au-dessus de la tête

Crédit photo : Ninon BECART – Cysoing

10. SUIVI DE LA FORMATION DU JEUNE ARBITRE

Le jeune arbitre doit vérifier et actualiser ses connaissances :

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, support vidéo, épreuve pratique, etc.) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque Jeune Arbitre sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant que Jeune Arbitre sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Le jeune arbitre assure le suivi de sa formation et sa passerelle en lien avec la FFVolley :

EXTRAIT DE LA CONVENTION ENTRE L'UNSS ET LA FFVOLLEY :

1. Le Jeune Arbitre

La CONVENTION entre l'UNSS et la FFVolley précise que le Jeune Officiel ayant obtenu une certification UNSS de niveau académique ou national peut bénéficier d'une équivalence FFVolley, dès lors qu'il est licencié à la FFVolley.

La certification de niveau académique UNSS permet le titre d'arbitre officiel de volleyball.

a. Passerelle de l'UNSS vers la FFVolley :

1. Le **Jeune Arbitre ayant obtenu sa certification nationale en 6 X 6** (en Championnat de France et obligatoirement par un membre CMN) sera validé Arbitre Jeune FFVolley (ou Arbitre Départemental s'il est âgé de 18 ans ou plus). Le niveau pratique et théorique du jeune sera contrôlé sur un Championnat de France UNSS.

2. Le **Jeune Arbitre ayant obtenu sa certification académique en 6 x 6** : Pas de validation automatique. Charge à la CDA ou à la CRA concernée de vérifier par des épreuves pratiques et / ou théoriques le niveau atteint par le candidat.

3. Le **Jeune Arbitre ayant obtenu sa certification nationale en 4 X 4** : Pas d'équivalence FFVolley. Pas de validation possible Arbitre Jeune FFVolley / Arbitre Départemental compte tenu de la disparité importante qui existe dans la formation et la validation en filière UNSS.

4. Le **Jeune Arbitre ayant obtenu sa certification académique en 4x 4** : Pas d'équivalence FFVolley. Pas de validation possible Arbitre Jeune FFVolley / Arbitre Départemental compte tenu de la disparité importante qui existe dans la formation et la validation en filière UNSS.

NB : Les demandes de validation peuvent être adressées par l'enseignant d'EPS ou l'élève lui-même à la Commission Départementale d'Arbitrage, à la Commission Régionale d'Arbitrage ou encore auprès de M. Johan Soumy à la Fédération Française de Volley.

b. Passerelle de la FFVolley vers l'UNSS :

1. L'**Arbitre Jeune / Départemental** FFVolley (épreuve pratique et théorique) sera validé Jeune Arbitre Académique UNSS mais se soumettra à l'examen écrit sur un Championnat de France pour une éventuelle validation nationale.

NB : Afin de rendre possible la réciprocité évoquée plus avant, il serait souhaitable qu'un membre de

la FFVolley dont les compétences sont reconnues en terme d'arbitrage puisse être présent lors des phases finales des différents Championnats de France UNSS.

Il peut s'agir d'un membre CFA ou Pool des superviseurs CFA ou Arbitre référent géographiquement disponible sur proposition de la CRA concernée par la compétition UNSS.

Communication sera faite des différentes implantations des finales Nationales UNSS à la FFVolley dès lors que le calendrier en sera établi.

En résumé voici les différentes possibilités sous la forme d'un tableau :

Niveau obtenu par le jeune	Equivalence (4 X 4)	Equivalence (6 X 6)
Arbitre international UNSS	Sans objet	Arbitre Jeune FFVolley (ou Arbitre Départemental si + de 18 ans)
Arbitre national UNSS	Arbitre Jeune FFVolley (ou Arbitre Départemental si + de 18 ans)	Arbitre Jeune FFVolley (ou Arbitre Départemental si + de 18 ans)
Arbitre académique UNSS	Pas de validation automatique FFVolley. Les CDA / CRA restent maître d'œuvre.	Pas de validation automatique FFVolley. Les CDA / CRA restent maître d'œuvre.
Arbitre départemental ou district UNSS	Pas d'équivalence possible.	Pas d'équivalence possible.
Arbitre Jeune ou Départemental FFVolley	Validation Arbitre Académique avec épreuve théorique UNSS Validation Nationale possible	Validation Arbitre Académique avec épreuve théorique UNSS Validation Nationale possible

Le jeune arbitre peut parfaire sa formation en consultant des documents complémentaires :

Pour ce faire, il consultera les ressources disponibles auprès de :

La Direction Nationale de l'UNSS : www.unss.org ;

Son service régional ou départemental UNSS ;

La FFVolley : www.ffvb.org