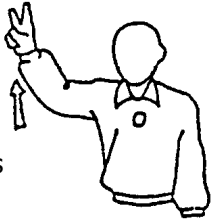

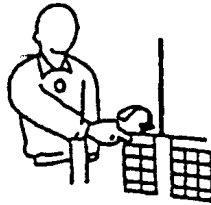




Faits à Signaler	Gestes à exécuter
Double touche	<p>Lever deux doigts écartés</p> 
Quatre touches	<p>Lever quatre doigts écartés</p> 
Filet touché par le joueur	<p>Toucher le côté du filet</p> 
Pénétration dans le camps adverse	<p>Montrer du doigt la ligne centrale</p> 
Fin du set ou du match	<p>Croiser les avants-bras sur la poitrine, les mains ouvertes</p> 



ETRE ARBITRE c'est :

Un état d'esprit : - je me mets au service des autres
- je suis responsable

Un comportement : - je suis calme et serein
- je suis honnête et courtois
- je suis clair et précis

Une technique : - je connais les lois du jeu
- je connais la gestuelle
- j'analyse et je synthétise



ARBITRER, c'est prendre des décisions dans un esprit qui favorisera le jeu sans pour autant dénaturer l'activité.

LES 3 TEMPS DE L'ARBITRE

L'arbitre dirige la rencontre en sifflant à chaque point :

🌀 lors de la mise en jeu (service)

- ✓ j'indique l'équipe au service
- ✓ je siffle
- ✓ je fais le geste d'engagement

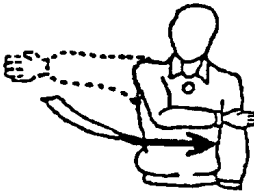
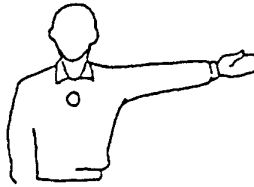
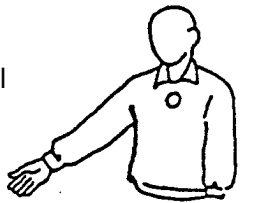

🌀 à la fin de l'échange (balle au sol, faute...)

- ▶ je siffle
- ▶ j'indique l'équipe au service
- ▶ j'indique la nature de la faute (j'explique pourquoi)

Je siffle vite, fort et bref

Si je ne sais pas, j'indique « balle à remettre »



Faits à Signaler	Gestes à exécuter
Autorisation de servir	Déplacer la main pour indiquer la direction du service 
Equipe au service	Etendre le bras du côté de l'équipe qui va servir 
Ballon « dedans »	Etendre le bras et les doigts vers le sol 
Ballon « dehors »	Lever les avant-bras verticalement, les mains ouvertes et les paumes vers soi 
Echange à rejouer ou double faute	Lever verticalement les deux pouces 