

Fédération Française de Volley-ball

COMMISSION CENTRALE D'ARBITRAGE

QUESTIONNAIRE BEACH VOLLEYBALL

A L'USAGE DES C.R.A.



2004

Utilité de ce questionnaire :

Evaluation théorique des candidats :

- Arbitres FFVB
- Jeunes arbitres UNSS, FFSU,
- Animateurs de clubs ou entraîneurs niveau départemental ou ligue.

Le but d'une évaluation étant le contrôle des acquis de formation, ce questionnaire est issu directement des lois du jeu et des textes officiels.

Ce questionnaire représente un éventail assez complet de ce que doit savoir un arbitre.

Les membres de la CCA restent à la disposition des présidents de CRA pour tout complément d'information ou de formation.

Documents de travail :

- Règles officielles du Beach Volleyball (FIVB 2003)
- CD-Rom formation Beach
- 2004 Refereeing Guidelines
- Directives pour la feuille de match

Le texte ci-dessous devra impérativement être reproduit en tête de chaque questionnaire que vous composerez :

Pour les questions suivies du choix VRAI / FAUX, le candidat devra laisser apparaître ce qui lui semble être la bonne réponse en l'entourant, ou en rayant l'autre :

Exemple ~~VRAI~~ / FAUX ou VRAI / FAUX

Pour les autres types de réponse : entourer la bonne réponse. Ex : 12 18 24

Pour les examinateurs :

- Correction immédiate et collégiale par redistribution des copies, avec résultats dès la fin.
- Si nécessaire, ne pas se priver d'un oral qui peut permettre à des personnes maîtrisant mal la langue française de réussir cette épreuve théorique.

Pour la constitution du dossier :

Le candidat devra fournir deux photos d'identité qui seront jointes au questionnaire, dûment complété et transmis à la CCA.

Utilisation de ce questionnaire :

Afin de vous faciliter la correction, lors du choix des questions pour établir votre questionnaire d'examen, essayez de conserver, après votre numéro d'ordre, la numérotation de la règle.

Exemple :

La question 1 est annotée 1- 7/2, ce qui correspond à la question n°2 sur la règle n°7.



QUESTIONS SUR LA REGLE N° 1 Aire de jeu		
Réf	Texte de la question	Réponse
1/1	L'aire de jeu comprend le terrain et la zone libre. VRAI FAUX	1
1/2	L'aire de jeu comprend : le terrain, la zone libre, les chaises des joueurs et la table de marque. VRAI FAUX	1.1.1 et 6.3
1/3	Les chaises de joueurs ne sont pas dans l'aire de jeu. VRAI FAUX	6.3
1/4	Le terrain de jeu est un rectangle de : (entourer la bonne réponse) 16x8 18x9 21x11	1.1.1
1/5	Toutes les lignes du terrain mesurent de 5 à 8 cm de large. VRAI FAUX	1.3.3
1/6	Les lignes du terrain doivent être de couleur blanche. VRAI FAUX	1.3.4
1/7	Les lignes de fond sont tracées à l'extérieur du terrain. VRAI FAUX	1.3.1
1/8	Avant chaque rencontre, les arbitres doivent inspecter l'aire de jeu (symétrie, sécurité et conditions générales). VRAI FAUX	1.2.3
1/9	Mesures des diagonales : (entourer la bonne réponse) 9,78 m 11,31 m 13,43 m 17,89 m 19,25 m	
1/10	Les fixations des lignes ne doivent pas présenter de danger pour les joueurs. VRAI FAUX	1.3.5
1/11	Les arbitres vérifient le bon nivellement du sable à l'intérieur du court, dans la zone de service et autour des lignes du terrain. VRAI FAUX	



QUESTIONS SUR LA REGLE N°2		Filet et poteaux
Réf	Texte de la question	Réponse
2/1	La hauteur du filet pour les toutes les compétitions masculines est de 2,43 m. VRAI FAUX	2.4
2/2	Les 2 bandes blanches matérialisent l'extérieur du filet. VRAI FAUX	2.2
2/3	Les antennes doivent être placées en opposition de chaque côté du filet. VRAI FAUX	2.3
2/4	Les 2 bandes blanches sont exactement au-dessus de chaque ligne de côté. VRAI FAUX	2.2
2/5	Les antennes sont à l'extérieur des bandes blanches. VRAI FAUX	2.3
2/6	Les antennes sont à l'intérieur des bandes blanches. VRAI FAUX	2.3
2/7	Les fixations des poteaux à l'aide de câbles sont autorisées en l'absence d'autre possibilité. VRAI FAUX	2.5
2/8	L'espacement entre les 2 poteaux est au minimum de 9,70 m. VRAI FAUX	2.5
2/9	Les lignes de côté sont à une distance égale, de 0,70 m à 1 m, de chaque poteau. VRAI FAUX	2.5
2/10	La hauteur du filet doit être vérifiée après nivellement du sable. VRAI FAUX	

5/3	Les joueurs doivent obligatoirement jouer pieds nus. VRAI FAUX	5.1.4
5/4	La longueur des shorts est contrôlée (15 cm au-dessus des genoux). VRAI FAUX	
5/5	Les tenues des joueurs d'une même équipe doivent être identiques. VRAI FAUX	5.1.2
5/6	Les objets (bijoux, bracelets) risquant de provoquer des blessures sont interdits. VRAI FAUX	5.3.1
5/7	Les maillots des 2 équipes doivent être de couleurs différentes. VRAI FAUX	5.2.1
5/8	Si les joueurs ne portent pas le maillot avec le n° qui leur correspond avant ou pendant le match, ils en changeront. La feuille de match et l'ordre au service sont éventuellement corrigés. Les points acquis sont conservés, il n'y a pas de pénalité. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°6 Droits et devoirs des participants		
Réf	Texte de la question	Réponse
6/1	Seul le capitaine est autorisé à parler aux arbitres lorsque le ballon est hors-jeu. VRAI FAUX	6.1.7
6/2	Les deux joueurs peuvent demander un temps-mort. VRAI FAUX	6.1.7
6/3	Le capitaine signe la feuille de match avant et après le match. VRAI FAUX	6.2
6/4	Seul le capitaine a le droit de demander de porter une réclamation officielle sur la feuille de match. VRAI FAUX	6.1.8
6/5	Les joueurs peuvent demander de vérifier le n° du joueur au service. VRAI FAUX	6.1.7
6/6	Si un joueur estime que l'arbitre s'est trompé dans l'application d'une règle du jeu, seul le capitaine peut demander à engager un protocole de réclamation. VRAI FAUX	6.1.7
6/7	Les joueurs doivent s'abstenir de toute action visant à retarder le jeu. VRAI FAUX	6.1.5
6/8	Les joueurs n'ont pas le droit d'effacer la trace de l'impact du ballon dans le sable, à proximité des lignes, à la fin de l'échange. VRAI FAUX	6.1.4
6/9	Il est interdit de passer sous le filet pour aller vérifier la marque laissée par le ballon dans le sable. VRAI FAUX	
6/10	La désignation des zones de repos peut se faire par tirage au sort. Elles sont attribuées pour toute la durée du match. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°7 Système de marque		
Réf	Texte de la question	Réponse
7/1	Une équipe peut gagner le match au 3 ^{ème} set par un score de 26/24. VRAI FAUX	7.1.2

7/2	Une équipe peut être déclarée forfait si elle refuse de jouer. VRAI FAUX	7.4.1
7/3	Une équipe peut être déclarée forfait si elle ne se présente pas à l'heure. VRAI FAUX	7.4.2
7/4	Une équipe déclarée incomplète pour le match, suite à une disqualification d'un joueur, ne conserve pas les points ni les sets acquis. VRAI FAUX	7.4.3
7/5	Une équipe déclarée incomplète, conserve les points et les sets acquis. VRAI FAUX	7.4.3

QUESTIONS SUR LA REGLE N°8 Préparation du match		
Réf	Texte de la question	Réponse
8/1	Le gagnant du tirage au sort peut choisir le camp et avoir le service. VRAI FAUX	8.1
8/2	Au 2 ^{ème} set, le perdant du tirage au sort du 1 ^{er} set doit choisir le service ou la réception. VRAI FAUX	8.1
8/3	Une équipe peut demander à s'échauffer 3 minutes seule au filet. VRAI FAUX	8.2
8/4	Le temps d'échauffement au filet est de 3 ou 5 minutes. VRAI FAUX	8.2
8/5	Le 1 ^{er} arbitre procède au tirage au sort 5 ou 7 mn, suivant la formule, avant le début du match. VRAI FAUX	8.1 8.2
8/6	Après le tirage au sort, les capitaines signent la feuille de match et indiquent l'ordre au service de leur équipe. VRAI FAUX	6.2 10.2
8/7	En cas de forfait d'une équipe, le délégué à l'arbitrage doit être prévenu et on procède aussi à un tirage au sort. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°10 Positions des joueurs		
Réf	Texte de la question	Réponse
10/1	Au coup de sifflet d'engagement du service, tous les joueurs peuvent occuper la position qui leur convient. VRAI FAUX	10.1.2
10/2	Le capitaine décide de l'ordre de service pour le match. VRAI FAUX	10.2
10/3	Si un joueur fait « écran », il doit s'écarter à la demande de l'adversaire. VRAI FAUX	16.6
10/4	C'est au marqueur d'indiquer l'ordre de service. VRAI FAUX	10.3
10/5	Le marqueur doit attendre l'exécution du service pour en signaler la faute. VRAI FAUX	10.3.1

QUESTIONS SUR LA REGLE N°11 Situations de jeu		
Réf	Texte de la question	Réponse
11/1	Le ballon est en jeu au moment du coup de sifflet de l'arbitre. VRAI FAUX	11.1
11/2	Le ballon est en jeu au moment de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre. VRAI FAUX	11.1
11/3	Le ballon est hors jeu à l'instant du coup de sifflet d'un des deux arbitres, même s'il n'y a pas de faute de commise. VRAI FAUX	11.2
11/4	Le ballon est « dedans »(IN) quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation. VRAI FAUX	11.3
11/5	Le ballon est « dehors »(OUT) quand il touche le sol entièrement en dehors des lignes de délimitation du terrain. VRAI FAUX	11.4
11/6	Un ballon qui rebondit contre un poteau peut être joué. VRAI FAUX	11.4
11/7	Un ballon qui franchit partiellement l'espace inférieur sous le filet est jouable. VRAI FAUX	11.4
11/8	Le fait qu'une marque au sol soit entièrement à l'extérieur du terrain ne signifie pas obligatoirement que le ballon soit déclaré « out ». VRAI FAUX	11.4
11/9	Un ballon qui franchit le plan vertical du filet à l'extérieur des antennes en direction de la zone libre est toujours considéré « out ». VRAI FAUX	11.4
11/10	On considère que si la ligne a bougé près de l'impact du ballon, c'est qu'elle a été touchée par celui-ci. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°12 Fautes de jeu		
Réf	Texte de la question	Réponse
12/1	Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est sanctionnée. VRAI FAUX	12.2.2
12/2	Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les deux équipes, une double faute est comptée et l'échange est rejoué. VRAI FAUX	12.2.3



QUESTIONS SUR LA REGLE N°13 Jouer le ballon		
Réf	Texte de la question	Réponse
13/1	Chaque équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon. S'il y a un contact accidentel d'un joueur avec le ballon, cette touche ne comptera pas. VRAI FAUX	13.1.1 13.1.2
13/2	Un joueur peut toucher deux fois consécutivement le ballon. VRAI FAUX	13.1.3
13/3	Deux coéquipiers peuvent toucher le ballon en même temps. VRAI FAUX	13.2.1
13/4	S'il y a collision entre deux coéquipiers et qu'ils touchent le ballon en même temps il sera compté deux touches. VRAI FAUX	13.2.2
13/5	Touche simultanée par deux adversaires au-dessus du filet. Le ballon sort du côté de l'équipe A : le service sera pour (entourer la bonne réponse) : l'équipe A l'équipe B	13.2.3
13/6	Si le ballon est joué par les deux coéquipiers, mais n'est touché que par un seul, il ne sera compté qu'une touche. VRAI FAUX	13.2.2
13/7	Un joueur qui prend appui sur la table de marque pour jouer le ballon commet une faute. VRAI FAUX	13.3
13/8	Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps. VRAI FAUX	13.4.1
13/9	A la première touche d'équipe, au cours de la même action, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps VRAI FAUX	13.4.3
13/10	Un joueur qui ne frappe pas le ballon, doit toujours être sanctionné par un tenu. VRAI FAUX	13.5.3
13/11	Suite à une attaque puissante, un léger « tenu » est autorisé sur une défense touche haute avec les doigts. VRAI FAUX	13.4.2
13/12	Sur une attaque puissante, un défenseur en fond de terrain est autorisé à jouer le ballon en touche haute avec un léger « tenu », après un court déplacement. VRAI FAUX	13.4.2

13/13	Un ballon est « tenu » par deux adversaires au-dessus du filet. C'est une faute. VRAI FAUX	13.2.3
13/14	Sauf au service, le ballon peut être joué de n'importe quel endroit, même de la zone libre. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°14 Ballon au filet		
Réf	Texte de la question	Réponse
14/1	Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement, même au cours du service. VRAI FAUX	14.2
14/2	Un joueur peut pénétrer dans le terrain adverse pour jouer un ballon avant que celui-ci n'ait entièrement franchi l'espace inférieur sous le filet. VRAI FAUX	14.1.4
14/3	Un ballon passant le plan du filet à l'extérieur de l'espace de passage réglementaire, peut être ramené de la zone libre adverse pour la troisième touche d'équipe, à condition qu'il repasse du même côté à l'extérieur de l'espace de passage. VRAI FAUX	14.1.2
14/4	Le ballon est « out » quand il franchit entièrement le plan vertical sous le filet. VRAI FAUX	14.1.3
14/5	Un ballon entrant en contact avec le filet, sur toute sa longueur, peut être repris dans le cadre des 3 touches. VRAI FAUX	11.4

QUESTIONS SUR LA REGLE N°15 Joueur au filet		
Réf	Texte de la question	Réponse
15/1	Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet, à condition de ne pas gêner l'adversaire. VRAI FAUX	15.1.1
15/2	Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet avant la frappe d'attaque de l'adversaire. VRAI FAUX	15.1.1
15/3	Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet pendant la frappe d'attaque de l'adversaire. VRAI FAUX	15.1.1
15/4	Pendant un échange, un joueur peut marcher dans le camp adverse à condition de ne pas gêner l'adversaire. VRAI FAUX	15.2
15/5	Un joueur peut toucher partiellement le camp adverse sous le filet avec : (entourer la / les bonne(s) réponse(s)) PIED TETE MAIN EPAULE GENOU COUDE	
15/6	Un joueur peut pénétrer dans la zone libre adverse en passant sous le filet. VRAI FAUX	15.2
15/7	Un joueur peut toucher : le câble, le poteau, ou la corde sans faire faute. VRAI FAUX	15.3.2
15/8	Après la frappe du ballon, un joueur peut toucher : le câble, le poteau, la corde et le filet en dehors des antennes, involontairement. VRAI FAUX	15.3.1

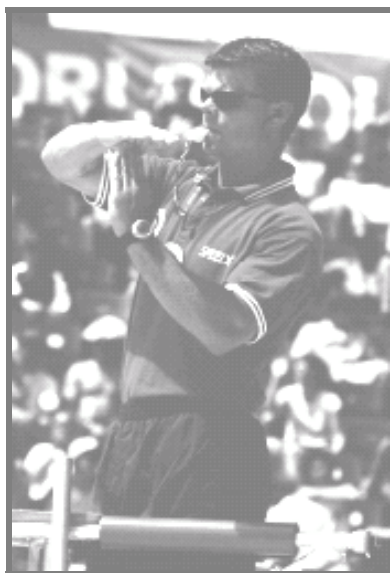
15/9	Un joueur peut tourner autour du poteau en passant dans le camp et la zone libre adverse. VRAI FAUX	15.2 / 15.3.2
15/10	Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse. VRAI FAUX	15.2
15/11	Un joueur touche l'antenne après une attaque, il ne sera pas compté de faute. VRAI FAUX	15.3.1
15/12	Le contact des cheveux avec le filet, même accidentel, est une faute. VRAI FAUX	15.3.4
15/13	Le ballon envoyé dans le filet occasionne un contact avec un joueur. Il n'y a pas faute. VRAI FAUX	15.3.3
15/14	Tout contact avec le filet, sur toute sa longueur, (sauf les cheveux) est interdit. VRAI FAUX	15.3.1
15/15	Le contact d'un joueur avec les poteaux, les câbles ou cordons du filet est autorisé, sauf incidence sur le jeu. VRAI FAUX	15.3.2
15/16	Un joueur touche délibérément le ballon au travers du filet, empêchant l'adversaire de rejouer le ballon. Il sera pénalisé par une « faute de filet ». VRAI FAUX	
15/17	Un contact entre joueurs sous le filet n'est pas obligatoirement une interférence. VRAI FAUX	
15/18	Une interférence est sifflée uniquement quand le contact d'un joueur avec un adversaire, empêche ce dernier de jouer le ballon. VRAI FAUX	
15/19	L'interférence, c'est le contact ou la gêne d'un joueur sur un adversaire, contrariant sa capacité à jouer la prochaine touche ou les suivantes. VRAI FAUX	
15/20	Le jugement de l'interférence sous le filet est essentiellement de la responsabilité du 2 ^{ème} arbitre. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°16 Service		
Réf	Texte de la question	Réponse
16/1	Le premier arbitre autorise le service dès que le serveur est en possession du ballon. VRAI FAUX	16.4
16/2	Le premier arbitre autorise le service après avoir vérifié que le bon serveur est en possession du ballon, prêt à servir, et que les deux équipes sont prêtes à jouer. VRAI FAUX	16.4
16/3	Le premier arbitre autorise le service dès que les deux équipes sont prêtes à jouer. VRAI FAUX	16.4
16/4	Au service, le ballon peut être frappé avec les deux mains jointes. VRAI FAUX	16.5.5
16/5	Au service, le ballon doit être frappé avec la main ou le bras. VRAI FAUX	16.5.5
16/6	Après le coup de sifflet de l'arbitre, le serveur a combien de secondes pour exécuter son service : 3 5 8	16.5.3
16/7	Un joueur au service peut prendre son élan en dehors de la zone libre. VRAI FAUX	16.5.1

16/8	Un joueur au service peut prendre son élan en dehors de la zone de service. VRAI FAUX	16.5.1
16/9	Le service exécuté avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé. VRAI FAUX	16.5.4
16/10	Le service exécuté avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé, le joueur n'aura plus que 3 secondes pour servir. VRAI FAUX	16.5.4/ 16.5.3
16/11	Le serveur peut exécuter le service avec le pied. VRAI FAUX	16.5.5
16/12	Le pied du joueur au service ne doit pas toucher la ligne de fond mais peut se placer sous cette ligne. VRAI FAUX	16.5.1
16/13	En cas d'erreur d'ordre de service, non signalée à temps par le marqueur, l'échange se poursuit, est validé, et le bon ordre au service rétabli. Si plusieurs points ont été marqués, on ne modifie pas le score. VRAI FAUX	
16/14	Si l'arbitre voit la ligne de fond bouger pendant le service, il siffle la faute. VRAI FAUX	
16/15	Le 1 ^{er} arbitre ne doit pas siffler de faute d'écran. VRAI FAUX	
16/16	Avant d'autoriser le service, le 1 ^{er} arbitre doit vérifier qu'aucun joueur en réception ne signale un écran. Il doit re-vérifier en cas de changement significatif de la position du serveur. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°17 Frappe d'attaque		
Réf	Texte de la question	Réponse
17/1	Lors d'une attaque, le ballon peut être placé, à condition qu'il soit joué du bout des doigts, main ouverte. VRAI FAUX	17.2.3
17/2	Le service ou le contre sont considérés comme des frappes d'attaque. VRAI FAUX	17.1.1
17/3	Un joueur peut effectuer une frappe d'attaque sur le service adverse, à condition que le ballon soit partiellement au-dessous de la bande horizontale supérieure du filet. VRAI FAUX	17.2.4
17/4	Une attaque mains hautes, avec les doigts, est autorisée si la trajectoire du ballon est perpendiculaire à la ligne des épaules au départ de l'action. VRAI FAUX	17.2.5
17/5	Le ballon peut être frappé avec les articulations des doigts. VRAI FAUX	
17/6	Un joueur qui frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse commet une faute. VRAI FAUX	17.2.1

QUESTIONS SUR LA REGLE N°18 Contre		
Réf	Texte de la question	Réponse
18/1	Le contre est une action qui se déroule près et au-dessus du filet. VRAI FAUX	18.1
18/2	Lors d'un contre, un joueur peut passer les bras dans le camp opposé, sans toucher ni l'adversaire ni le ballon avant la frappe. VRAI FAUX	18/3
18/3	Lors d'un contre, un joueur peut passer les bras chez l'adversaire afin de bloquer le ballon au moment de l'attaque. VRAI FAUX	18/3
18/4	Il est interdit de contrer le service. VRAI FAUX	18.5.3
18/5	Un contact de contre est compté comme une touche d'équipe. VRAI FAUX	18.4.1
18/6	Le joueur qui a contré et qui reprend le ballon commet un « doublé » VRAI FAUX	18.2



QUESTIONS SUR LA REGLE N°19 Temps-morts		
Réf	Texte de la question	Réponse
19/1	Aux 1 ^{er} et 2 ^{ème} sets, en plus du temps-mort technique, chaque équipe a droit à deux temps-morts de 30s. VRAI FAUX	19.2
19/2	Le minutage du temps-mort débute à la fin de son signal, quand il est clair que les 2 équipes ont vu ce signal. VRAI FAUX	
19/3	Le temps total écoulé pour un temps-mort ne doit pas excéder 1 minute. VRAI FAUX	
19/4	Un ou plusieurs joueurs peuvent décider de rester sur le terrain pendant le temps-mort. VRAI FAUX	

19/5	Un joueur n'a pas le droit de quitter l'aire de jeu sans autorisation de l'arbitre. VRAI FAUX	19.3
19/6	A chaque set un temps-mort technique a lieu lorsque la somme des scores des 2 équipes fait 21. VRAI FAUX	19.1
19/7	Une demande de temps-mort faite sans le geste officiel doit être ignorée et le jeu doit reprendre aussitôt. VRAI FAUX	19.3
19/8	La gestuelle à employer pour le temps-mort technique est la même que celle utilisée pour le changement de camp. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°20 Retard de jeu		
Réf	Texte de la question	Réponse
20/1	Le délai maximum entre 2 échanges, dans des conditions normales de jeu, est de (entourer la bonne réponse) : 8s 12s 15s 20s	20.1
20/2	Le premier retard d'une équipe est sanctionné par un avertissement pour retard. Cette sanction est en vigueur pour toute la durée du match. VRAI FAUX	20.2.1
20/3	En cas de petits retards entre les échanges, l'arbitre donnera un avertissement verbal. Leur poursuite sera sanctionnée par une ou plusieurs pénalité(s). VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°21 Interruptions de jeu exceptionnelles		
Réf	Texte de la question	Réponse
21/1	Si un joueur se blesse lorsque le ballon est en jeu, l'échange est annulé et l'arbitre doit accorder 3mn au médical pour soigner ce joueur. VRAI FAUX	21.1.2
21/2	Si un joueur demande l'assistance médicale, son temps de récupération (5mn maximum) ne commence qu'au moment de l'arrivée du personnel médical. VRAI FAUX	21.1.2
21/3	Suite à une interruption de jeu d'une durée totale de moins de 4 heures, le jeu reprend, sur le même terrain, avec les sets acquis par chaque équipe, mais les points du set interrompu seront annulés. VRAI FAUX	21.3.1
21/4	Suite à une interruption de jeu supérieure à 4 heures, le match est à rejouer en conservant les sets acquis par chaque équipe. VRAI FAUX	21.3.2
21/5	S'il est impossible à un joueur blessé de reprendre le jeu à l'issue de la période de récupération, son équipe est déclarée incomplète et perd le match. VRAI FAUX	21.1.2
21/6	Un joueur blessé a droit à un temps de récupération de 5mn, mais seulement une fois par set. VRAI FAUX	21.1.2
21/7	C'est au joueur à décider de l'intervention de l'équipe médicale accréditée. Le temps accordé à l'assistance médicale commence à l'instant de son arrivée. VRAI FAUX	

21/8	A l'issue de la période de récupération, un joueur peut décider de reprendre le jeu, même contre l'avis médical. VRAI FAUX	
21/9	Le 1 ^{er} arbitre peut décider d'interrompre un match si les conditions météorologiques ou de lumière empêchent les conditions normales de jeu. VRAI FAUX	
21/10	Une blessure pouvant être traitée rapidement (petite coupure) n'est pas considérée comme un temps-mort médical. VRAI FAUX	1

QUESTIONS SUR LA REGLE N°22 Changements de camp / Arrêts entre les sets		
Réf	Texte de la question	Réponse
22/1	En compétition nationale, tous les arrêts entre les sets ont une durée de trois minutes. VRAI FAUX	22.2.1
22/2	A chaque set, les équipes changent de camp tous les 7 pts (total des 2 scores). VRAI FAUX	22.1.1
22/3	Si le changement de camp n'est pas fait au bon moment, il se fera aussitôt son constat, les points marqués restant acquis. Le jeu reprend comme si les équipes avaient fait le changement au bon moment. VRAI FAUX	22.2.3
22/4	Entre le 1 ^{er} et 2 ^{ème} set le 2 ^{ème} arbitre doit s'informer du choix des équipes (service/réception/camp) pour le 2 ^{ème} set. VRAI FAUX	
22/5	Le changement de camp doit se faire aussitôt son annonce, sans pause ni retard. VRAI FAUX	22.2.2

QUESTIONS SUR LA REGLE N°23 Conduite incorrecte		
Réf	Texte de la question	Réponse
23/1	Une conduite antisportive fait l'objet d'un avertissement, noté sur la feuille de match. VRAI FAUX	23.2.1
23/2	Au cours d'un même set, pour un même joueur, la répétition d'une conduite antisportive se traduit par une pénalisation. VRAI FAUX	23.2.2
23/3	Après une pénalisation pour conduite antisportive, le joueur sera expulsé en cas de récidive. VRAI FAUX	23.2.2 / 23.3
23/4	Les sanctions peuvent s'additionner seulement au cours d'un set. VRAI FAUX	23.3
23/5	Un joueur peut recevoir plusieurs cartons rouges pour conduite incorrecte pendant un même set. VRAI FAUX	23.3
23/6	Aller vérifier une marque de ballon dans le camp adverse en passant sous le filet est pénalisé par un carton rouge (conduite grossière). VRAI FAUX	
24/7	Un coup de pied délibéré dans le ballon, l'envoyant bien au-delà de la zone libre est sanctionné par un carton rouge (conduite grossière). VRAI FAUX	

24/8	La répétition d'une conduite grossière (carton rouge) par le même joueur, pendant le match, se traduit par son expulsion. VRAI FAUX	23.3
------	--	------



QUESTIONS SUR LA REGLE N°25 Premier arbitre		
Réf	Texte de la question	Réponse
25/1	Le 1 ^{er} arbitre inspecte les conditions de l'aire de jeu qui ne doivent présenter aucun danger pour les joueurs. VRAI FAUX	25.3.1 /1.2.1
25/2	Le 1 ^{er} arbitre dirige le match du début à la fin. VRAI FAUX	25.2.1
25/3	Le 1 ^{er} arbitre contrôle l'échauffement au filet. VRAI FAUX	25.3.1
25/4	Le 1 ^{er} arbitre doit permettre, à un joueur qui n'est pas d'accord sur une explication de décision, d'entamer une procédure de réclamation. VRAI FAUX	25.2.4
25/5	Le 1 ^{er} arbitre contrôle le travail des ramasseurs de ballons. VRAI FAUX	25.2.2
25/6	Uniquement en cas de doute, le 1 ^{er} arbitre décide d'entamer une procédure de vérification de marque du ballon. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°26 Second arbitre		
Réf	Texte de la question	Réponse
26/1	Le 2 ^{ème} arbitre peut remplacer le 1 ^{er} arbitre si celui-ci devient incapable d'assurer sa tâche. VRAI FAUX	26.2.1
26/2	Le second arbitre contrôle le travail du marqueur. VRAI FAUX	26.2.3
26/3	Le 2 ^{ème} arbitre doit siffler tout les pénétrations dans le camp adverse, même si elles ne gênent pas le jeu. VRAI FAUX	26.3.1 / 15.2

26/4	Le 2 ^{ème} arbitre ne doit siffler les pénétrations dans le camp adverse, que si elles gênent le jeu. VRAI FAUX	26.3.1 / 15.2
26/5	Le 2 ^{ème} arbitre siffle les fautes de contact de l'antenne située de son côté. VRAI FAUX	26.3.1
26/6	Juger une interférence est de la responsabilité du 2 ^{ème} arbitre. VRAI FAUX	26.3.1
26/7	A l'occasion d'une vérification de marque de ballon, le 2 ^{ème} arbitre doit veiller à éloigner les joueurs du camp où il se trouve, pendant qu'il s'entretient avec le juge de ligne. VRAI FAUX	
26/8	A la fin du 1 ^{er} set, le 2 ^{ème} arbitre s'enquiert du choix des équipes (service/réception/camp) en commençant par celle qui a perdu le tirage au sort au début du match. VRAI FAUX	8.1/
26/9	Le 2 ^{ème} arbitre signale les changements de côté, autorise ou refuse les temps-morts et en contrôle la durée. VRAI FAUX	26.2.4
26/10	Suite à un arrêt de jeu pour blessure, le 2 ^{ème} arbitre doit rapidement s'informer auprès du joueur de la possibilité de reprise du jeu, d'une demande de temps-mort médical, ou d'une demande d'assistance médicale. VRAI FAUX	
26/11	En cas de demande d'assistance médicale, le 2 ^{ème} arbitre doit immédiatement : 1- la faire inscrire sur la feuille de match (h, mn, s), 2- avertir le 1 ^{er} arbitre qui va participer au protocole, 3- contacter l'équipe médicale, le superviseur et le délégué à l'arbitrage. VRAI FAUX	



QUESTIONS SUR LA REGLE N°27 Marqueur		
Réf	Texte de la question	Réponse
27/1	Le marqueur tient la feuille de match en coopération avec le 2 ^{ème} arbitre. VRAI FAUX	27.2
27/2	Le marqueur indique l'ordre au service de chaque joueur au moyen d'une plaquette. VRAI FAUX	27.2.2
27/3	Le marqueur enregistre les points sur la feuille de match mais ne s'occupe pas du tableau d'affichage. VRAI FAUX	27.2.2

27/4	Le marqueur signale immédiatement au 2 ^{ème} arbitre, une erreur dans l'ordre au service. VRAI FAUX	27.2.2 10.3.2
27/5	A la fin du match, le marqueur recueille les signatures des capitaines, signe la feuille de match et la transmet aux deux arbitres. VRAI FAUX	27.2.3
27/6	Le marqueur enregistre les temps-morts, en contrôle le nombre et en informe le 2 ^{ème} arbitre. VRAI FAUX	27.2.2
27/7	Le marqueur signe la feuille de match avant les deux capitaines. VRAI FAUX	27.2.3
27/8	Le marqueur prévient le 2 ^{ème} arbitre 1 point avant et au moment du changement de côté. VRAI FAUX	27.2/
27/9	Le 2 ^{ème} arbitre ne doit pas laisser reprendre le jeu si le marqueur n'a pas fini son travail. VRAI FAUX	

QUESTIONS SUR LA REGLE N°28 Juges de ligne		
Réf	Texte de la question	Réponse
28/1	Il est obligatoire de disposer de 2 juges de ligne dans les matchs internationaux officiels. VRAI FAUX	28.1.1
28/2	Pendant l'échange, les juges de ligne doivent indiquer les balles touchées au contre. VRAI FAUX	
28/3	Si le juge de ligne a vu un ballon toucher la ligne, il n'est pas obligé de montrer la marque dans le sable à l'occasion d'une vérification . VRAI FAUX	

*Sur les deux dernières pages, vous trouverez un tableau prêt à être complété. Il vous suffit de choisir vos question, de copier les deux cases « **Réf et Texte de la question** » du questionnaire de référence, et de les coller dans les cases correspondantes de ce tableau.*

Toutes remarques ou suggestions pour une édition ultérieure seront toujours les bienvenues.

Bon travail à tous.

Questionnaire d'examen d'arbitre de Beach.

Nom :

Prénom :

Club :

N° de licence

Entourer la bonne réponse et /ou rayer la mauvaise.

Réponse bonne = 1

Réponse mauvaise = 0

N° Ques tion	Réf	Texte de la question	Résultat (1 ou 0)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			

25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
40			

Résultat :

Candidat. Nom :

Note / 40

Prénom :

Contrôlé par Nom :

Note / 20

Examineur :