



COURS D'ARBITRE 2022

Dominique Wohlwend
Gladys Vilchez

INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

- Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 18 x 9 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur tous les côtés.
 - L'axe de la ligne centrale divise le terrain de jeu en deux camps égaux de 9 x 9 m chacun; par contre la largeur entière de la ligne est considérée appartenir de manière égale aux deux camps. Elle s'étend sous le filet jusqu'aux lignes de côté.
 - Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2,43m pour les hommes et 2,24m pour les femmes.
 - Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.
- L'antenne est une tige flexible de 1,80 m de long et de 10 mm de diamètre, faite en fibre de verre ou matériau similaire.



PARTICIPANTS

- Pour un match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum.
- Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre.
- L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié sur la feuille de match.
- Le capitaine d'équipe et le coach sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.
- Pendant le match et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe agit comme capitaine au jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, le coach ou le capitaine lui-même, doit nommer l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du libéro) pour remplir les fonctions de capitaine au jeu. Ce capitaine au jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine.

FORMULE DE JEU

- Faute: si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte; si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.
- Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, est déclarée forfait et perd le match sur le score de 0-3 pour le match et la marque 0-25 pour chaque set.
- Avant le match, les équipes ont le droit de s'échauffer au filet pendant 6 minutes ensemble si elles ont disposé au préalable d'un terrain ou pendant 10 minutes ensemble si elles n'ont pas eu cette possibilité.
- Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation. Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou dans la zone libre.



ACTIONS DE JEU

- Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre.
- Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par un coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment du coup de sifflet.
- Le ballon est “dedans” quand à tout moment du contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu, incluant le contact avec les lignes de délimitation.
- Le ballon est “dehors” quand: toute partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation; il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu; il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté; il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf pour le cas prévu à la Règle 10.1.2; il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.

ACTIONS DE JEU

- Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf dans le cas prévu à la Règle 10.1.2). Le ballon peut toutefois être renvoyé d'au-delà de sa propre zone libre.
- Une équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre, Règle 14.4.1) pour renvoyer le ballon. Si plus de touches sont utilisées, l'équipe commet une faute des "QUATRE TOUCHES".
- Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (à l'exception des cas prévus aux Règles 9.2.3, 14.2 et 14.4.2).
- Lorsque deux (ou trois) coéquipiers touchent le ballon simultanément, il est compté deux (ou trois) touches (excepté au contre). Si le ballon joué par deux (ou trois) coéquipiers n'est touché que par un seul, il n'est compté qu'une touche. Une collision entre joueurs ne constitue pas une faute.
- Lorsque deux adversaires touchent simultanément le ballon au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches. Si le ballon tombe en "dehors" du terrain", la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.

ACTIONS DE JEU

- Si des contacts simultanés du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entraînent un contact prolongé avec le ballon, le jeu continue.
- Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire, ou toute structure/objet pour toucher le ballon. Toutefois, le joueur qui est sur le point de commettre une faute (toucher le filet ou franchir la ligne centrale, etc.) peut être arrêté ou retenu par un partenaire.
- Le ballon ne doit pas être tenu ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.
- Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.
- Exceptions: a) au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action et b) à la première touche de l'équipe (excepté 9.2.4), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

ACTIONS DE JEU

- Un ballon qui traverse le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe à condition que:
 - le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur,
 - le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain.
 - l'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.
- Il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque.
- Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.
- Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

ACTIONS DE JEU

- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci;
- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.
- Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors jeu.
- Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.
- Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute.

FAUTES DU JOUEUR AU FILET

- Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.
- Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.
- Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse
- Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire (entre-autre):
 - en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne elle-même durant son action de jouer le ballon
 - en utilisant le filet entre les antennes comme support ou pour se stabiliser
 - en se créant un avantage injuste sur l'adversaire en touchant le filet
 - en réalisant une action qui empêche la tentative légitime d'un adversaire de jouer le ballon
 - en attrapant ou en tenant le filet
- Tout joueur proche du ballon, et qui essaye de le jouer, est considéré être dans l'action de jouer le ballon, même s'il n'y a aucun contact avec le ballon.
- Cependant, toucher le filet en dehors des antennes n'est pas considéré comme une faute (à l'exception de la Règle 9.1.3)

EXECUTION DU SERVICE

- Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché de la/des main(s).
- Un seul lancer ou lâcher de ballon est autorisé. Faire rebondir le ballon ou jongler avec est autorisé.
- Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit ni toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service.
- Après la frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain.
- Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.
- Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.
- Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le serveur et la trajectoire du ballon.

FRAPPE D'ATTAQUE

- Toutes les actions envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, sont considérées comme des frappes d'attaque.
- Un joueur de la ligne avant peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact du ballon ait lieu dans son propre espace de jeu.
- Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant:
 - lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque;
 - après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.
- Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet.
- Aucun joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au dessus du bord supérieur du filet.

FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

- Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse;
- Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;
- Un joueur effectue une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;
- Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;
- Un joueur effectue une frappe d'attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet provenant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans sa zone avant.

CONTRE

- Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant de l'adversaire 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.
- Des touches consécutives (rapides et continues) avec le ballon peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action.
- Lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras de l'autre côté du filet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté de frappe d'attaque.
- Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.

INTERRUPTIONS

- Chaque équipe a le droit de demander au maximum deux temps-morts et six remplacements par set.
- Les demandes de Temps-mort sont effectuées en faisant le geste correspondant quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de service. Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes.
- Le remplacement est l'acte par lequel un joueur, autre que le libéro ou son/sa remplaçant(e), pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment là. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.
- Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.

LES ARBITRES

- Si la faute a été sifflée par l'arbitre, celui-ci indiquera dans l'ordre:
 - a) l'équipe qui va servir;
 - b) la nature de la faute;
 - c) le joueur fautif (si nécessaire).
- L'arbitre dirige le match du début à la fin, pendant le match, ses décisions sont souveraines.
- Il/Elle a un pouvoir de décision sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.
- Il/Elle ne doit pas autoriser la discussion de ses décisions.
- Cependant, à la demande du capitaine en jeu, le 1er arbitre donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des Règles sur lesquelles il a fondé sa décision.

LES ARBITRES

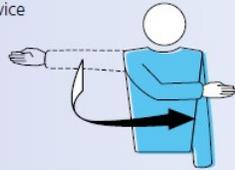
- Si le capitaine au jeu n'est pas d'accord avec les explications et choisit de contester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer cette contestation dès la fin du match. L'arbitre doit autoriser ce droit au capitaine au jeu.
- L'arbitre décide:
 - a) des fautes du serveur et de positions de l'équipe au service, y compris l'écran,
 - b) des fautes de touche du ballon,
 - c) des fautes au-dessus du filet et du contact fautif d'un joueur avec le filet prioritairement du côté de l'attaquant,
 - d) des attaques fautives du libéro ou des joueurs arrières,
 - e) du franchissement complet par le ballon de l'espace inférieur situé sous le filet,
 - f) du contre effectif d'un joueur arrière ou d'une tentative de contre du libéro.
 - g) le ballon qui traverse le plan du filet, vers le terrain adverse, totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage ou qui touche l'antenne de son côté du terrain de jeu
 - h) le ballon de service ou la 3ème touche qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

1 AUTORISATION DE SERVIR

Règles concernées: 12.3, 22.2.1.1

Déplacer la main pour indiquer la direction du service



P

2 EQUIPE AU SERVICE

Règles concernées: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir

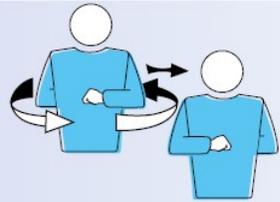


P S

3 CHANGEMENT DE CAMP

Règle concernée: 18.2

Lever les avant-bras en avant et en arrière et les tourner autour du corps

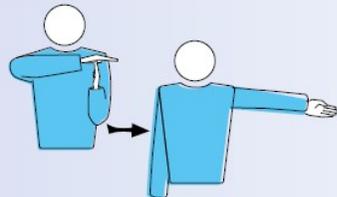


P

4 TEMPS-MORTS

Règle concernée: 15.4.1

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T) et indiquer ensuite l'équipe demandeuse



P S

5 REMPLACEMENT

Règles concernées: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Rotation d'un avant-bras autour de l'autre



P S

6a AVERTISSEMENT POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règle concernée: 21.1, 21.6

Montrer un carton jaune pour l'avertissement



P

6b PÉNALISATION POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règles concernées: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Montrer un carton rouge pour la pénalisation



P

7 EXPULSION

Règles concernées: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les deux cartons ensemble pour l'expulsion



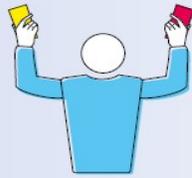
P

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

8 DISQUALIFICATION

Règles concernées: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les cartons rouge et jaune séparément pour disqualification



P

9 FIN DE SET (OU DE MATCH)

Règles concernées: 6.2, 6.3

Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes



P S

10 BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

Règle concernée: 12.4.1

Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut



P

11 RETARD AU SERVICE

Règle concernée: 12.4.4

Lever cinq doigts écartés



P

12 FAUTE DE CONTRE OU D'ECRAN

Règles concernées: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Lever verticalement les deux bras, les paumes vers l'avant



P S

13 FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Règles concernées: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Faire un mouvement circulaire avec l'index



P S

14 BALLON "DEDANS" (IN)

Règle concernée: 8.3

Etendre le bras et les doigts vers le sol

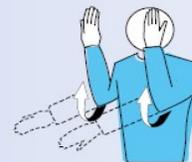


P S

15 BALLON "DEHORS" (OUT)

Règles concernées: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Lever les avant-bras verticalement, les mains ouvertes et les paumes vers soi



P S

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

16 BALLON TENU

Règles concernées: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut



P

17 DOUBLE CONTACT

Règles concernées: 9.3.4, 23.3.2.3b

Lever deux doigts écartés



P

18 QUATRE TOUCHES

Règles concernées: 9.3.1, 23.3.2.3b

Lever quatre doigts écartés

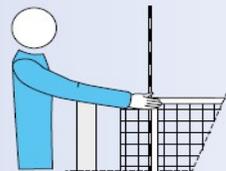


P

19 FILET TOUCHÉ PAR LE JOUEUR - AU SERVICE LE BALLON TOUCHÉ LE FILET ENTRE LES ANTENNES ET NE FRANCHIT PAS L'ESPACE DE PASSAGE

Règles concernées: 11.4.4, 12.6.2.1

Indiquer le côté approprié du filet avec la main correspondante

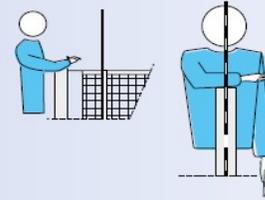


P S

20 FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET

Règles concernées: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas



P

21 FAUTE D'ATTAQUE

Règles concernées:

- d'un joueur arrière, un libéro ou sur le service adverse: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- sur passe en touche haute avec les doigts d'un libéro dans sa zone avant: 13.3.6

Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte



P S

22 PENETRATION DANS LE CAMP ADVERSE BALLON FRANCHISSANT L'ESPACE SOUS LE FILET JOUEUR AU SERVICE TOUCHE LE CAMP (LIGNE DE FOND) JOUEUR SORT DE SON CAMP AU MOMENT DE LA FRAPPE DU SERVICE

Règles concernées: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée



P S

23 DOUBLE FAUTE ET ECHANGE À REJOUER

Règles concernées: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Lever verticalement les deux pouces



P

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

24 BALLON TOUCHÉ

Règles concernées: 23.3.2.3b, 24.2.2

Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placés en position verticale

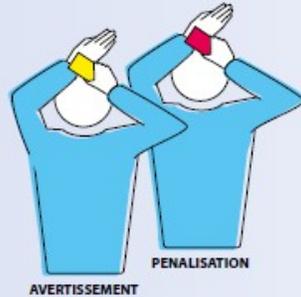


P

25 AVERTISSEMENT OU PÉNALISATION POUR RETARD DE JEU

Règles concernées: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Couvrir le poignet avec un carton jaune (avertissement) ou avec un carton rouge (pénalisation)



P



MERCI