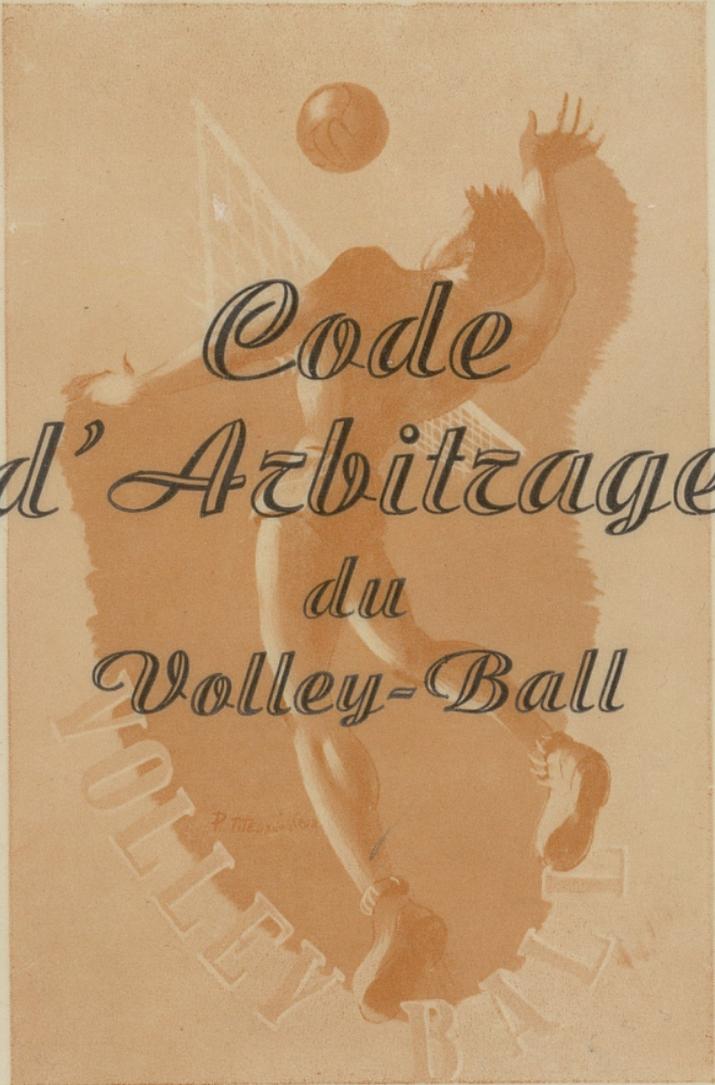


2017



Code  
d'Arbitrage  
du  
Volley-Ball

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE VOLLEY-BALL  
66. BOULEVARD DE LA LIBÉRATION, 59000 LILLE (X<sup>e</sup>)

Université Lille2 Bib.de la FSSEP



3 2227 30 005 497 1



*Stève*

**UER EPS**  
**de Lille**  
**Bibliothèque**

FACULTÉ DES SCIENCES DU SPORT  
ET DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE  
LILLE 2  
DOCUMENTATION

VER 192  
de Lille  
Bibliothèque

# Code d'Arbitrage

FACULTÉ DES SCIENCES DU SPORT  
ET DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE  
LILLE 2  
DOCUMENTATION

DIRIGEANTS..

ARBITRES

MONITEURS

JOUEURS

(licenciés ou non)

*Vous devez être abonnés à :*

## **VOLLEY-BALL**

*parce que :*

vous y trouverez chaque mois et *là seulement* : toutes les informations, comptes rendus, etc... de la FEDERATION FRANÇAISE DE VOLLEY-BALL, des articles de documentation et d'actualité sur la vie du Volley en France et à l'Etranger, écrits par des spécialistes compétents et appréciés, des échos, des nouvelles, des illustrations sur votre sport.

**ABONNEMENT: FRANCE : 200 Fr. - ETRANGER: 250 Fr.**  
**FEDERATION FRANÇAISE DE VOLLEY-BALL**

*66, boulevard de Strasbourg - PARIS*

C.G.P. PARIS 6153-51 — BOT. 99-17

AS 68 FFU

# Code d'Arbitrage

STAP  
STATIRE

Règles commentées  
Réglementation générale  
de l'Arbitrage  
Quelques conseils

FACULTÉ DES SCIENCES DU SPORT  
ET DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE  
LILLE 2  
DOCUMENTATION

Fédération Française de Volley-Ball  
66, Boulevard de Strasbourg — PARIS  
Téléphone : BOTzaris 99-17

Droits de traduction et de reproduction réservés pour tous pays.

*Copyright by F.F.V.B. 1949.*

## Quant-propos

---

La nécessité d'une interprétation uniforme des règles du Volley-Ball rendait impérieuse la publication de cet ouvrage. A chaque Congrès, les délégués de nos Ligues en réclamaient l'édition.

En 1946, M. Trial, membre de la Commission Centrale des Arbitres, était chargé de jeter les bases de ce travail. Il apporta à la Commission un travail très complet qui pouvait, après mise au point, constituer à lui seul un code d'arbitrage.

De son côté, M. Watrelot, Président de la Ligue de Normandie, très documenté sur les questions d'arbitrage, présentait à la Commission une étude très intéressante faite en collaboration avec MM. Chardon et Guyon, de Rouen.

La Commission Centrale des Arbitres refondait alors les deux ouvrages en un seul.

Cette publication était prête pour l'édition quand le Congrès International de Paris, des 20 et 21 avril 1947 apporta d'importantes modifications aux règles françaises en vigueur.

Une fois encore, la Commission Centrale d'Arbitrage révisait le texte du Code.

Dans la partie la plus importante de cet ouvrage réservé aux règles du jeu, nous nous sommes efforcés d'apporter des explications facilitant et précisant au maximum l'application des règles.

Nous sommes certains que cette étude permettra à nos arbitres de résoudre nombre de difficultés.

La pratique normale du jeu et dans une certaine mesure sa progression dépendent de la qualité de l'arbitrage.

Puisse cet ouvrage contribuer à améliorer cette qualité.

Tel est le vœu de :

LA FEDERATION FRANÇAISE DE VOLLEY-BALL.

# TABLE DES MATIERES

Page

## PREMIERE PARTIE

### REGLEMENTATION GENERALE

Avant-propos .....	5
Réglementation générale de l'arbitrage .....	7
Statut de l'arbitre-joueur .....	19
Les principaux devoirs d'un arbitre .....	22
L'arbitre : ses attributions, ses pouvoirs .....	23
Questionnaire sur l'arbitre .....	34
L'examen d'arbitre .....	46
La licence d'arbitre .....	51
Questionnaire sur la réglementation générale de l'arbitrage.	52

## DEUXIEME PARTIE

### LES REGLES DU JEU

#### COMMENTAIRES — QUESTIONNAIRE

Règle I . — Le terrain - dimensions - démarcation ..	59
Règle II . — Le filet - les poteaux .....	66
Règle III . — Le ballon - le tableau d'affichage - la chaise d'arbitre .....	71
Règle IV . — Mécanisme du jeu - les remplacements ..	76
Règle V . — Les officiels .....	88
Règle VI . — Devoir des officiels .....	88
Règle VII . — Définition des termes .....	93
Règle VIII . — Le terrain et le service, la rotation .....	100
Règle IX . — Pendant le jeu - Maniement du ballon ..	107
Règle X . — Principales fautes sanctionnées par un point ou par la perte du service .....	114
Règle XI . — Interruption de jeu (time out ou temps mort) .....	132
Règle XII . — Décompte des points - gain de la partie ..	136
Règle XIII . — Conduite des joueurs - remplaçants - entraîneurs .....	138
Règle XIV . — Refus de jouer .....	140
Règle XV . — Décisions et réclamations .....	142

## TROISIEME PARTIE

### QUELQUES CONSEILS

Règlements généraux fédéraux sur les réclamations ..	145
Quelques conseils - Signaux avec les mains .....	146
Ce qu'un arbitre doit faire... et ne pas faire .....	147
Conclusion ..	152

## PREMIERE PARTIE

# Réglementation générale de l'arbitrage

### I. - GENERALITES

*Article premier.* — La Fédération Française de Volley-Ball confie l'administration générale de l'arbitrage à la Commission Centrale des Arbitres (C.C.A.).

Toutes les décisions de cette Commission devront être homologuées et ratifiées par le Comité Directeur Fédéral.

A l'échelon régional, la C.C.A. délègue une partie de ses pouvoirs à la Commission Régionale des Arbitres (C.R.A.) ou à défaut au délégué régional à l'arbitrage (D.R.A.).

*Article 2.* — La Commission Centrale des Arbitres (C.C.A.) sera composée de trois à douze membres majeurs qui devront obligatoirement être arbitres de la F.F.V.B. Ils seront élus chaque année par le Comité directeur de la F.F.V.B.

Les Présidents des Commissions Régionales d'Arbitres peuvent assister aux séances mais uniquement avec voix consultative sur toutes les questions.

*Article 3.* — La Commission se réunira au minimum tous les mois. Le Président pourra la convoquer chaque fois qu'il le jugera nécessaire.

Sera considéré comme démissionnaire tout membre absent sans excuse valable à trois réunions mensuelles consécutives.

*Article 4.* — En cas d'absence du Président, les séances seront présidées par le Vice-Président ou à défaut par le doyen d'âge des membres présents.

*Article 5.* — Toutes les décisions seront prises à la majorité des voix exprimées. En cas de partage des voix, celle du Président sera prépondérante.

Chaque membre n'aura droit qu'à une voix et en cas d'absence ne pourra se faire représenter par un collègue. Le vote par correspondance n'est pas admis.

*Article 6.* — La Commission formera elle-même son bureau qui comprendra un président, un vice-président et un secrétaire. Ce bureau sera présenté à l'agrément du Comité Directeur Fédéral.

*Article 7.* — Le Président assure la police des séances il a droit de prononcer les rappels à l'ordre, de lever ou de suspendre la séance si les circonstances l'exigent.

Toute délibération prise après une semblable décision du Président sera nulle de plein droit. Dans ce cas, un compte rendu sera adressé au Comité Directeur Fédéral.

*Article 8.* — Chaque séance commencera par la lecture des procès-verbaux de la séance précédente. Un registre des délibérations sera tenu à jour par le Secrétaire de Commission. Ce registre sera signé à chaque séance par le Président et le Secrétaire. Toute modification ou observation au P.V devra être consignée sur le compte rendu de la séance suivante.

## II. - MARCHÉ INTERIEURE DE LA COMMISSION CENTRALE DES ARBITRES

*Article 9.* — La Commission Centrale des Arbitres a comme attributions :

- 1° Veiller à la stricte application des lois du jeu.
- 2° Organiser des cours d'arbitrage à l'échelon fédéral.
- 3° Faire passer des examens théoriques et pratiques aux candidats arbitres du premier degré.
- 4° Désigner des arbitres et juges de lignes pour les réunions fédérales.
- 5° Réviser et soumettre chaque année à la ratification du Comité Directeur la liste complète des arbitres officiels de la F.F.V.B.

- 6° Faire ratifier au Comité Directeur les nominations (y compris celles des arbitres honoraires) et les radiations.
- 7° Juger en appel les décisions des Commissions Régionales d'Arbitres se rapportant aux lois du jeu.
- 8° Juger en première instance pour les épreuves fédérales (coupes, championnats de France, coupes interligues, intervalles, etc...) l'interprétation des lois du jeu.
- 9° Statuer sur les cas de récusations d'arbitre.
- 10° Infliger toute sanction nécessaire contre les arbitres convaincus de faute d'arbitrage ou manque total et volontaire d'activité.

*Article 10.* — La C.C.A. examinera les rapports et communications de son ressort qui lui seront transmis par les Commissions Régionales d'Arbitrage (C.R.A.). Elle donnera son avis motivé avant de transmettre au Comité Directeur Fédéral.

### **III. - COMMISSION REGIONALE DES ARBITRES**

#### *MARCHE INTERIEURE DE LA COMMISSION*

*Article 11.* — La Commission Régionale d'Arbitrage (C.R.A.) sera composée d'un maximum de cinq membres obligatoirement arbitres de la Fédération. Le Comité de Direction de la Ligue élira les membres de la Commission.

*Article 12.* — Les dispositions prévues pour la C.C.A. aux articles 3 à 8 des présents règlements s'appliquent de droit à la marche administrative de la Commission Régionale des Arbitres. L'autorité du Comité de Direction de la Ligue Régionale se substituant à l'autorité du Comité Directeur Fédéral prévus aux dits articles 3 à 8.

*Article 13.* — En cas d'impossibilité pour former une Commission complète, la désignation d'un délégué régional à l'arbitrage (D.R.A.) est strictement obligatoire pour chaque Ligue.

Ce délégué assume les responsabilités et travaux impartis aux Commissions Régionales des Arbitres.

*Article 14.* — La Commission Régionale des arbitres a dans ses attributions :

- a) Veiller à la stricte application des lois du jeu.
- b) Juger les réclamations des clubs en ce qui concerne l'interprétation et l'application des lois du jeu.
- c) Organiser des cours d'arbitrage suivant les directives de la C.C.A.
- d) Organiser des sessions d'examens pour les candidats arbitres du second degré.
- e) Désigner les arbitres et juges de lignes pour les épreuves organisées sous le contrôle de la Ligue Régionale.
- f) Proposer à la C.C.A. les arbitres du second degré susceptibles de diriger ou d'aider à l'arbitrage (juges de lignes) d'une épreuve fédérale.
- g) Réviser et soumettre chaque année à la C.C.A. la liste complète des arbitres appartenant à la Ligue Régionale.
- h) Transmettre avec avis motivé les candidatures des arbitres des premier et second degrés à la C.C.A.
- i) Transmettre à la C.C.A. avec avis motivé les appels faits par les clubs aux décisions de la Commission Régionale.
- j) Statuer sur les cas de récusation d'arbitre à l'échelon régional.
- k) Proposer toute sanction nécessaire contre un arbitre convaincu de fraude ou de tentative de fraude dans son arbitrage ou de mauvaise interprétation des règles.

#### **IV. - CLASSIFICATION DES ARBITRES EXAMENS - NOMINATIONS**

*Article 15.* — Les arbitres officiels de la Fédération sont classés en deux degrés :

Le second degré comprend :

- a) arbitre stagiaire,
- b) arbitre de district,
- c) arbitre régional.

Les arbitres de ces diverses catégories dépendent directement des Commissions Régionales d'Arbitrage.

Le premier degré comprend :

- d) arbitre fédéral,
- e) arbitre international,
- f) arbitre honoraire.

Les arbitres du premier degré dépendent directement de la C.C.A., mais sont néanmoins inscrits sur les contrôles de la Ligue Régionale.

A TITRE REVOCABLE HORS CATEGORIE : Arbitre-joueur faisant l'objet d'un statut spécial.

*Article 16.* — Tout candidat arbitre stagiaire doit être âgé d'au moins dix-huit ans, appartenir à un club ou être membre individuel de la F.F.V.B. Il adressera à la Ligue Régionale, par l'intermédiaire de son club, le cas échéant, une demande sur formulaire spécial.

La C.R.A. transmettra à la C.C.A. avec avis motivé le résultat des examens passés par le postulant.

Les demandes devront mentionner : nom, prénoms, adresse, lieu et date de naissance, profession, nationalité du candidat, langues étrangères connues, port éventuel de lunettes, et dans l'affirmative indiquer si celles-ci lui permettent une vue suffisante à l'arbitrage, nom du club s'il y a lieu et s'il s'agit d'un ex-joueur, nom du dernier club quitté et date de la dernière licence obtenue.

Les demandes seront accompagnées de trois photographies récentes d'un format de 3 cm sur 3 cm, la physiologie devant avoir au minimum 10 à 12 mm. Les candidats présumés atteints de troubles de la vue pourront être soumis à une visite médicale.

*Article 17.* — Les sessions d'arbitres stagiaires sont organisées par les Commissions Régionales des Arbitres

sous la responsabilité de leurs Ligues Régionales. Tout candidat subira un examen théorique portant sur la connaissance des règles du V.-B. et des règlements administratifs de la Fédération. Cet examen théorique sera suivi, *en cas d'admissibilité*, d'un examen pratique sur le terrain, sous le contrôle d'un délégué de la Commission Régionale des Arbitres qui rectifiera, le cas échéant, les erreurs d'appréciation du candidat. En cas d'insuffisance manifeste et d'erreurs répétées, les examinateurs suspendront l'épreuve.

Après réception aux examens théorique et pratique, le candidat sera proposé à la C.C.A. comme arbitre stagiaire.

Le stage, d'une durée minimum de six mois, comprendra au moins *quinze arbitrages effectifs*. Le candidat sera suivi, durant cette période, par la C.R.A. ou le délégué de la Ligue Régionale et proposé à la C.C.A. s'il y a lieu pour le titre d'arbitre de district.

Tout candidat refusé au cours d'une session ne peut se représenter qu'à la saison suivante.

**Article 18.** — Tout candidat à la fonction d'arbitre régional doit être arbitre de district depuis au moins six mois et avoir effectué à ce titre au moins quinze arbitrages.

**Article 19.** — Tout candidat au titre d'arbitre fédéral doit être arbitre régional depuis au moins un an et avoir effectué à ce titre au moins vingt arbitrages.

Les arbitres internationaux proposés à la Fédération Internationale seront choisis parmi les arbitres fédéraux les meilleurs.

**Article 20.** — Chaque candidat visé à l'article 19 précédent fait l'objet d'un dossier adressé par le Président de la Ligue Régionale à la Commission Centrale des Arbitres. Ce dossier comportera la liste et le calendrier des arbitrages effectués et les observations que la Ligue Régionale estime utile d'apporter à cette candidature. En outre, chaque candidat au titre d'arbitre fédéral présentera un **travail comportant :**

- la rédaction d'un rapport écrit sur son dernier arbitrage,
- une observation personnelle sur l'arbitrage du Volley-Ball,
- éventuellement ses suggestions personnelles sur les règles de jeu et les règlements administratifs se rapportant au jeu.

Chaque candidat subira également un examen pratique dont le thème sera fixé par la Commission Centrale des Arbitres. Tout candidat refusé ne peut se représenter qu'au cours de la saison suivante.

Les examens prévus seront dirigés par un délégué de la C.C.A. assisté éventuellement par une Commission d'un maximum de trois membres appartenant obligatoirement à la C.C.A.

Toutefois, pour l'Afrique du Nord, délégation de pouvoir pourra être faite à une commission d'examen composée de un à trois membres choisis par la C.C.A.

Le délégué ou la Commission établiront un rapport qui sera joint au dossier du postulant.

L. C.C.A., après examen du dossier, rejettera la nomination ou la présentera à la ratification du Comité Directeur Fédéral.

*Article 21.* — Les arbitres internationaux et fédéraux ayant exercé au moins dix ans, âgés d'au moins quarante-cinq ans et ayant rendu des services exceptionnels à notre sport, peuvent, sur leur demande et après examen de leur dossier par la C.C.A., être classés « ARBITRE HONORAIRE » par le Comité de Direction Fédéral.

Les arbitres honoraires ont droit à toutes les prérogatives de leurs collègues fédéraux en fonction à condition d'être possesseur de leur licence d'arbitre de l'année en cours.

*Article 22.* — Les frais de déplacement pour examen des membres de la C.C.A. sont à la charge de la F.F.V.B. Ils sont équivalents à ceux prévus pour les dirigeants fédéraux. Le barème en sera fixé chaque année par le Congrès Fédéral.

Une indemnité égale aux frais de chemins de fer A.R.

du lieu de résidence au lieu d'examen pourra être accordée aux candidats arbitres fédéraux et internationaux.

*Article 23.* — Chaque demande de changement dans la hiérarchie devra être établie individuellement sur formulaire officiel mentionnant les modifications survenues entre temps au questionnaire établi lors de la première demande.

*Article 24.* — Les candidats arbitres régionaux et fédéraux reçoivent par les soins de la Commission Régionale des Arbitres les instructions nécessaires à l'exercice de leurs futures fonctions suivant les directives de la Commission centrale des Arbitres.

## V. - DE L'ARBITRE SES OBLIGATIONS - SES PREROGATIVES

*Article 25.* — Les arbitres de second degré pourront, en cas de nécessité, être désignés pour arbitrer des rencontres fédérales. Ces désignations ne donneront aux intéressés aucune prérogative spéciale.

Les arbitres désignés pour une rencontre quelconque ne devront pas, autant que possible, appartenir aux clubs en présence. En cas de matches interligues ou intervilles, à une des Ligues ou Villes intéressées.

*Article 26.* — Les arbitres de premier degré sont tenus de prêter leur concours aux Ligues régionales auxquelles ils sont rattachés. Priorité restant toutefois aux épreuves fédérales pour lesquelles ils seront désignés par la C.C.A.

*Article 27.* — Tout arbitre absent sans excuse valable, d'un match pour lequel il aura été régulièrement désigné, fera l'objet de sanctions.

Si un arbitre désigné pour une des rencontres prévues à l'article 14 (par. e et f) du présent règlement, est absent, tout arbitre officiel de la F.F.V.B. présent sur le terrain pourra être désigné d'office par le président de la réunion. Il sera choisi en priorité dans l'ordre de la hiérarchie; en cas d'égalité de grade : le plus ancien en exercice;

le tirage au sort intervenant en cas d'égalité d'ancienneté.

Si un arbitre officiel désigné se trouve par un cas de force majeure dans l'obligation d'abandonner son arbitrage, il pourra être spontanément remplacé par un arbitre officiel présent sur le terrain.

Le second arbitre, les juges de lignes et marqueur, désignés officiellement ou non, seront placés sous la direction du premier arbitre. Ils devront le seconder dans le cadre de leurs attributions.

Dans certains cas, la C.C.A. délèguera aux C.R.A. la désignation des juges de lignes pour les rencontres fédérales.

*Article 28.* — L'arbitre devra, avant la rencontre, examiner les licences et vérifier l'identité des joueurs (avec examen de la photographie). En cas de non présentation de la licence, il devra exiger du capitaine de l'équipe à laquelle appartient le joueur, une attestation écrite sur la feuille d'arbitrage.

*Article 29.* — En cas d'incidents, l'arbitre devra adresser dans les quarante-huit heures, outre la feuille de match, un rapport détaillé à la C.R.A. pour les rencontres régionales, à la C.C.A. pour les rencontres fédérales. Si des joueurs ont une part de responsabilité dans ces incidents ou ont été exclus du terrain, leurs licences seront jointes au rapport de l'arbitre.

*Article 30.* — Les arbitres officiels devront toujours, pour leur attitude vis-à-vis des dirigeants de clubs, officiels et joueurs, garder toute liberté d'action afin d'assurer aux épreuves l'impartialité la plus rigoureuse.

Lorsqu'ils dirigeront une rencontre, ils seront placés sous la protection morale des dirigeants et capitaines des équipes en présence.

*Article 31.* — Les arbitres officiels s'interdisent de critiquer de quelque façon que ce soit un de leurs collègues, dirigeant ou ayant dirigé une rencontre.

*Article 32.* — Tout arbitre officiel n'ayant pas exercé les fonctions pendant une période d'un an ou qui, pen-

dant cette même période, n'aurait pas effectué un minimum de dix arbitrages, devra, avant de pouvoir à nouveau être mis en possession d'une carte d'arbitre, subir un examen théorique et pratique dont les principales questions viseront les modifications ayant pu être apportées aux règlements au cours de cette période.

*Article 33.* — Les frais de déplacement des arbitres sont fixés chaque année par le Congrès Fédéral sur proposition de la C.C.A. Ils sont toujours à la charge des organisateurs (Clubs, Ligues, Fédération).

Les indemnités de déplacement des arbitres fédéraux seront équivalentes à celles prévues pour les dirigeants fédéraux.

Les indemnités de déplacement des arbitres désignés pour les rencontres internationales sont fixées par la F.I.V.B.

Toute indemnité de déplacement est exigible immédiatement après la fin de la rencontre. Elle doit entrer en décompte de la recette nette de la réunion.

*Article 34.* — Les arbitres officiels sont des dirigeants et doivent en conséquence observer strictement toutes les décisions prises par la Fédération.

Ils doivent être titulaires d'une licence spéciale dont le prix est fixé chaque année par le Congrès Fédéral.

Les arbitres régionaux, fédéraux et internationaux doivent obligatoirement être abonnés au Bulletin officiel de la Fédération.

*Article 35.* — Les arbitres de second degré, sur présentation de leur licence, auront accès à toutes les réunions organisées par les clubs ou la Ligue régionale à laquelle ils sont rattachés.

Les arbitres de premier degré et les membres de la C.C.A. auront accès à toutes les réunions organisées par la Fédération ou ses membres (Ligues, Clubs) sur tout le territoire national).

Une place assise devra être réservée aux arbitres admis sur les terrains.

## VI. - RECUSATION - PENALITES

*Article 36.* — Un club désirant formuler une réclamation contre la qualification d'un arbitre désigné pour une rencontre à laquelle il doit participer, adressera à la C.R.A., s'il s'agit d'une rencontre à caractère régional, à la C.C.A., par le canal de sa C.R.A., s'il s'agit d'une rencontre à caractère fédéral, une réclamation écrite et motivée signée du Président de la section et engageant sa responsabilité.

Cette réclamation devra parvenir à l'organisme compétent au minimum dix jours avant la date désignée pour la rencontre. Elle devra être appuyée de la somme de 250 francs qui sera remboursée si la réclamation est reconnue justifiée.

La C.R.A. ou la C.C.A., suivant le cas, donnera une décision souveraine en l'espèce. *En aucun cas, la recusation sur le terrain d'un arbitre officiel ne sera admise.*

*Article 37.* — La C.C.A., directement ou sur proposition des C.R.A., est habilitée pour prendre toute sanction (suspension ou autre pénalité) contre les arbitres répréhensibles, sous réserve de ratification par le Comité Directeur.

*Article 38.* — Tout arbitre faisant l'objet d'une plainte pour fraude ou tentative de fraude, sera, après comparution, proposé, s'il y a lieu, pour la radiation.

Sur proposition de la C.C.A., une suspension de trois mois à un an pourra être infligée pour fausse interprétation des règlements à tout arbitre de la F.F.V.B.

## VII. - RELATIONS INTERCOMMISSIONS

*Article 39.* — Les Commissions régionales d'Arbitres, par l'intermédiaire de leur Ligue Régionale, devront se tenir en rapport constant avec la C.C.A. afin d'établir une unité de vue et de direction nécessaire au développement de l'arbitrage français du Volley-Ball.

Ils devront notamment communiquer très rapidement

les dossiers complets relatifs aux propositions de nomination, d'avancement ou de radiation des arbitres de leur région.

Toute la correspondance pour la C.C.A. doit être adressée au siège de la F.F.V.B. sous couvert du Secrétaire général. La correspondance pour les C.R.A. sera adressée au siège de la Ligue, sous couvert du Secrétaire général de la Ligue, sauf autorisation expresse de la Ligue régionale qui peut désigner un correspondant direct.

## VIII. - CONCLUSION

*Article 40.* — Tous les cas non prévus au présent règlement et aux statuts, règlements intérieurs et généraux de la F.F.V.B., seront résolus valablement par la C.C.A. après avis de la Commission centrale des Statuts et Règlements et ratification du Comité Directeur Fédéral.

*Article 41.* — Les Commissions régionales d'Arbitres et tous les arbitres officiels sont invités à prendre connaissance du présent règlement et à l'observer scrupuleusement en ce qui les concerne.

REDACTED

# Statuts de l'arbitre-joueur

En vue de pallier au manque d'arbitres officiels dont souffrent toutes les Ligues régionales, la Commission centrale des Arbitres a pris la décision suivante :

Notre sport, trop jeune encore pour avoir un recrutement suffisant d'arbitres d'âge mûr, ou retirés de la compétition pour diriger les rencontres, oblige chaque équipe, au moment de son engagement dans une épreuve officielle, à désigner un de ses joueurs capable d'arbitrer une partie. Ce joueur devra donc passer un examen pour le titre « d'arbitre-joueur ». Le club sera ainsi assuré de la libre disposition de son joueur, qui sera à la fois « arbitre » lorsque son club n'est pas directement intéressé au match, et « joueur », quand il lui faudra défendre ses couleurs.

Par ailleurs, cet « arbitre-joueur » pourra efficacement défendre les intérêts de son équipe en cas de contestation et ne déposer réserves et réclamations qu'en parfaite connaissance de cause.

*Article premier.* — A titre exceptionnel, les joueurs pourront obtenir une licence d'arbitre sans abandonner la compétition. Cette mesure sera rapportée lorsque la Commission centrale des Arbitres jugera qu'un nombre suffisant d'arbitres fédéraux et régionaux existe dans chaque région pour que toutes les rencontres officielles puissent être régulièrement dirigées par des non-joueurs.

*Article 2.* — Les candidats « arbitre-joueur » devront au moins être âgés de seize ans à la date de l'examen et licenciés à la F.F.V.B.

*Art. 3.* — S'ils satisfont aux épreuves imposées, les joueurs présentés auront qualité d'arbitre pour diriger les parties dans lesquelles leur club ne sera pas directement intéressé. Toutefois, il reste entendu qu'un arbitre-

joueur, catégorie cadets, ne peut arbitrer que des matches de cadets ou de minimes.

*Article 4.* — Les Ligues régionales ouvriront chaque année une ou plusieurs sessions spéciales d'examens. Ces examens, théoriques et pratiques, seront les mêmes que ceux réservés aux arbitres stagiaires.

Après chaque session, les dossiers seront transmis à la C.C.A. par les Commissions régionales des Arbitres.

Il reste entendu que ces candidats « arbitres-joueurs » pourront, sur leur demande, passer arbitres de district, régionaux, fédéraux, en remplissant les conditions prévues par le règlement de la Commission centrale des Arbitres, à la condition expresse d'abandonner leur qualité de joueur.

*Article 5.* — Les clubs pourront présenter aux examens un nombre indéterminé de joueurs, faisant partie ou non d'équipes de compétitions.

*Article 6.* — Les clubs devront fournir à l'engagement des équipes officielles le nom de leur arbitre-joueur, ou à défaut, le nom de l'arbitre stagiaire ou régional accompagnant l'équipe. Cette condition étant rigoureuse pour la validation de l'engagement, la participation des épreuves officielles sera refusée aux clubs ne répondant pas à cette exigence.

*Article 7.* — Le statut de l'arbitre-joueur s'applique également à toutes les équipes féminines s'engageant en compétition. Les joueuses, nommées après examen, n'ont pas qualité pour diriger les rencontres masculines.

## EXAMEN TYPE D'ARBITRE STAGIAIRE OU JOUEUR

1° Epreuve orale consistant à répondre à cinq questions tirées au sort dans une liste de quarante questions choisies dans le Code d'arbitrage.

Exemple : Quelle distance doit-on laisser sans obstacle autour d'un terrain de jeu ? — Cotation sur 20 points.

Cette première épreuve est éliminatoire. Cotation minimum 10/20.

2° Epreuve écrite — *deux questions.*

a) énoncer les fautes qui peuvent être commises au cours d'un match. Exemple : le ballon touche le joueur au-dessous de la ceinture.

b) énoncer les fonctions et attributions de l'arbitre. Exemple : il s'assure que les licences portent le millésime ou le papillon de la saison en cours.

Cotation de chaque question sur 10 points.

3° *Epreuves pratiques* : arbitrage d'un set comme second arbitre (umpire) arbitrage d'un set comme premier arbitre (referee).

Cotation sur 20 dans chaque épreuve — notes portées au coefficient 2 pour les fonctions du second arbitre; au coefficient 3 pour les fonction du premier arbitre.

Toute note inférieure à 10/20 dans l'une quelconque des épreuves est éliminatoire. Le candidat ne sera proposé à nomination que s'il a obtenu une moyenne générale égale ou supérieure à 16/20.

Tout candidat qui aura obtenu une note moyenne au moins égale à 14/20 et inférieure à 16/20 sur l'ensemble, subira immédiatement un nouvel examen théorique et pratique et devra y obtenir la moyenne exigée pour être proposé à nomination.

Tout candidat n'ayant obtenu qu'une note inférieure à 10-20 dans l'une quelconque des épreuves ou une note moyenne inférieure à 14/20 sera refusé.

Il ne pourra pas se représenter avant la saison suivante.

## LES PRINCIPAUX DEVOIRS DE L'ARBITRE

L'arbitre doit :

ETRE EN BONNE CONDITION PHYSIQUE,

ETRE CALME ET MAITRE DE LUI.

CONNAITRE SON CODE D'ARBITRAGE.

NE PAS IGNORER LES OFFICIELS QUI L'AIDENT.

ETRE UN DIRECTEUR DE JEU, NON UN GENDARME.

ETRE PONCTUEL.

NE PAS DISCUTER AVEC LES SPECTATEURS.



# L'arbitre

A. — SES ATTRIBUTIONS, SES POUVOIRS.

B. — L'EXAMEN D'ARBITRE.

C. — LA LICENCE D'ARBITRE.

## A - ATTRIBUTIONS

1° Pour diriger une rencontre de Volley-Ball suivant les règles de jeu établies par la F.I.V.B., deux arbitres sont nécessaires, le premier arbitre (referee), le second arbitre (umpire).

Ils personnifient l'esprit du jeu et font appliquer le règlement.

Ils exercent leur autorité d'une manière courtoise et loyale.

2° Le titre d'arbitre officiel ne peut être décerné qu'aux personnes qui ont satisfait à un double examen :

a) théorique (questions sur les règles de jeu et les règlements administratifs se rapportant au jeu).

b) pratique (arbitrage d'une ou plusieurs rencontres).

Il y a deux degrés d'arbitres officiels : les arbitres du deuxième degré (échelon régional), les arbitres du premier degré (échelon fédéral).

*Le second degré (régional) comprend trois échelons :*

1° arbitre stagiaire,

2° arbitre de district,

3° arbitre régional.

Non classé : arbitre joueur assimilé à l'arbitre stagiaire.

*Arbitre-joueur.* — En vue de palier au manque d'arbitres officiels dont souffrent présentement les ligues régionales, la Commission centrale des Arbitres a créé une

catégorie d'arbitres recrutés parmi les joueurs en activité et dénommée « Arbitre-Joueur ».

Cette catégorie sera supprimée lorsque la C.C.A. jugera qu'un nombre suffisant d'arbitres non joueurs existe dans chaque ligue pour diriger régulièrement toutes les rencontres officielles.

Les candidats au titre d'arbitre-joueur devront satisfaire aux épreuves théoriques et pratiques exigées des candidats arbitres stagiaires et être âgés de plus de seize ans à la date de l'examen.

Il faut être âgé de plus de seize ans pour pouvoir obtenir le titre d'arbitre-joueur, de plus de dix-huit ans pour obtenir celui d'arbitre stagiaire.

*Le premier degré (fédéral) comprend trois échelons :*

- 1° arbitre fédéral,
- 2° arbitre international,
- 3° arbitre honoraire.

Seuls les arbitres du premier degré peuvent être proposés par la C.C.A. pour assurer la direction des matches internationaux.

Trois fonctions ne peuvent être remplies que par un arbitre officiel :

- 1° juge arbitre,
- 2° premier arbitre (referee),
- 3° second arbitre (umpire).

## DU JUGE ARBITRE

Dans tout tournoi officiel important (coupes, challenges ou championnats) comprenant au moins plus de trois rencontres, un juge arbitre sera désigné soit par la Commission régionale, soit par la Commission centrale suivant le caractère des épreuves.

## SES FONCTIONS

### *Avant le match :*

1° Dès son arrivée sur le stade, au plus tard trente minutes avant l'heure fixée pour la rencontre, le juge arbitre prend contact avec les organisateurs et les arbitres désignés. Il fait examiner par ceux-ci l'état des terrains et du matériel.

2° Si la C.C.A. ou la C.R.A. n'ont pas désigné d'arbitres ou si les arbitres désignés ne sont pas présents, le juge arbitre a qualité pour choisir parmi les divers arbitres officiels présents sur le stade ceux qui dirigeront officiellement la rencontre.

3° Le juge arbitre reçoit les équipes au moins dix minutes avant l'heure prévue pour le coup d'envoi. Il se fait remettre les licences des joueurs et les vérifie avec des pièces d'identité comportant une photographie. Il remet au premier arbitre les licences vérifiées et celui-ci devra les conserver jusqu'à conclusion des rencontres.

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs ne pourront présenter de licence, le juge arbitre, après s'être assuré de leur identité, les fera signer sur la feuille de rencontre sous la responsabilité du capitaine.

Il refusera l'accès du jeu aux joueurs ne pouvant justifier de leur identité.

La non présentation d'une ou plusieurs licences entraîne une amende chiffrée par le règlement particulier de l'épreuve.

En cas de réclamation par un des capitaines sur un ou plusieurs joueurs de l'équipe adverse, le juge arbitre transmettra cette réclamation au premier arbitre chargé de l'établissement de la feuille de match.

Il désigne aux capitaines d'équipe le terrain de la rencontre et le tour de jeu de chaque équipe.

### *Pendant le match :*

Il statuera sur toute contestation (autre que celle relative à tout incident de jeu ou interprétation des règles de jeu) pouvant survenir au cours de la réunion.

Après le match :

1° Il centralise les feuilles de match.

2° Il prend note et fait part à la Commission compétente (C.C.A. ou C.R.A.) des incidents concernant l'organisation générale : indisponibilité d'arbitre désigné officiellement — remplacement d'arbitre — tenue du public et des joueurs, etc...

## DU PREMIER ARBITRE (REFEREE)

### SES POUVOIRS

1° Le premier arbitre (referee) est le directeur du jeu. Il a autorité sur tous les autres officiels en ce qui concerne l'application des lois du jeu en cours de partie (sauf sur le juge arbitre qui a un rôle d'organisateur nettement défini).

2° Il peut, de ce fait, annuler les décisions prises par les autres officiels s'il juge personnellement qu'une erreur d'interprétation des règles a été commise.

3° Ses décisions à propos de questions de faits survenus dans le courant de la partie seront souveraines.

4° Ses pouvoirs commenceront dès son arrivée sur le terrain de jeu et cesseront après la signature par lui de la feuille de match.

5° Il a pouvoir :

a) d'arrêter le jeu pour toute infraction aux lois, chaque fois qu'il l'estimera nécessaire et notamment en cas de perturbation atmosphérique, obscurcissement, intervention des spectateurs, etc... Il établira un rapport circonstancié à la Commission compétente (C.C.A. ou C.R.A.).

b) de suspendre ou interrompre définitivement la partie

c) d'adresser avertissement à tout joueur ayant une

mauvaise tenue ou une attitude inconvenante et l'empêcher de prendre part au jeu en cas de récidive.

d) d'exclure définitivement du terrain sans avertissement préalable, tout joueur coupable d'injure, grossièreté, incorrection systématique.

En cas d'exclusion, il adressera un rapport circonstancié à la Commission compétente.

6° Le premier arbitre ne permettra à personne, en dehors des joueurs et des officiels qui le secondent (deuxième arbitre, marqueur, juges de lignes) de circuler sur le terrain de jeu durant le match (y compris les arrêts pour repos et entre les sets).

7° Il arrêtera la partie s'il estime personnellement qu'un joueur blessé ne puisse la continuer sans risque et le fera remplacer.

8° Il donnera le signal de remise en jeu après chaque set.

### SES FONCTIONS

*A son arrivée sur le terrain* (au moins une demi-heure avant la rencontre) :

Le premier arbitre doit d'abord prendre contact avec le juge arbitre et les organisateurs. Si un juge arbitre n'a pas été désigné, il en assumera les fonctions en ce qui concerne l'examen des licences, le contrôle d'identité, la présentation des équipes et éventuellement le choix des officiels) second arbitre, marqueur, juges de lignes) remplaçant les titulaires absents pour une raison quelconque.

Ensuite, il examine l'état du terrain et du matériel, vérifie la hauteur du filet et les dimensions du tracé, y fait éventuellement apporter les rectifications qu'il juge nécessaires.

*Avant le jeu :*

1° Il donne ses instructions aux officiels qui le secondent durant la partie.

2° Il fait établir la feuille de match. Celle-ci doit être rédigée lisiblement, noms des joueurs en caractères majuscules d'imprimerie, avec prénoms en cas de noms identiques et numéro porté par chaque joueur y compris les remplaçants.

Les réclamations pour qualification doivent être nominales et motivées, elles sont inscrites par le premier arbitre sur la feuille de match, signées par le capitaine de l'équipe réclamante et visées par le capitaine de l'équipe adverse.

L'arbitre pourra autoriser un joueur retardataire à compléter son équipe. Si celui-ci faisait l'objet d'une réclamation pour qualification, celle-ci serait enregistrée entre deux sets, mais dans tous les cas avant la participation au jeu du joueur incriminé.

Les capitaines ont toujours faculté de retirer avant le jeu les joueurs faisant l'objet de réclamation pour qualification.

3° Il se fait présenter les ballons des deux équipes, les vérifie (poids, circonférence, pression). Il choisit celui avec lequel on jouera et conserve le second qui servira uniquement si le premier devient injouable (alourdissement, crevaison, déformation, etc...).

Chaque équipe doit présenter un ballon jouable sous peine de forfait. En outre, l'équipe ne présentant pas de ballon sera passible d'une amende fixée par le règlement particulier de chaque épreuve.

4° Il fait tirer au sort le service ou le terrain par les capitaines.

5° Il fait évacuer les personnes se trouvant sur la surface du terrain comprise entre les lignes limites.

*Pendant le jeu :*

1° Le premier arbitre fera application des lois du jeu.

2° Il sifflera chaque fois qu'il le jugera nécessaire et obligatoirement avant chaque service et après chaque faute.

3° Il annonce le score chaque fois que l'équipe gagne

un service ou un point en désignant en premier lieu le score de l'équipe serveuse. Le score est alors consigné par le marqueur qui le répète à haute voix de façon à être entendu distinctement par les deux capitaines.

4° Il autorise les arrêts de jeu pour repos (time out) et dans ce cas ne sifflera l'arrêt qu'une fois l'échange en cours terminé. Le second arbitre consignera chaque arrêt de jeu.

5° En cas d'incident et notamment d'envahissement du terrain par les spectateurs, le premier arbitre suspendra le jeu et donnera ordre aux organisateurs et au capitaine de l'équipe recevante de rétablir l'ordre dans un délai qu'il fixera.

Si passé ce délai, l'incident persiste ou si l'une des équipes refuse de reprendre la partie, le premier arbitre donnera l'ordre aux officiels qui le secondent de quitter avec lui le terrain. Il consignera le fait sur la feuille de match et établira un rapport qu'il adressera dans les vingt-quatre heures qui suivent à la Commission compétente (C.R.A. ou C.C.A.).

*Après le jeu :*

Le premier arbitre complétera la feuille de match (libellé administratif, résultat de la rencontre en chiffres et lettres bien lisibles), la signera et la fera signer par le second arbitre, le marqueur, les juges de lignes et les deux capitaines des équipes en présence.

Si un capitaine confirme une réclamation verbale faite en cours de partie, l'arbitre transcrira cette réclamation sur la feuille de match et la fera signer du plaignant et viser par l'autre capitaine.

Le premier arbitre joindra à la feuille de match son rapport particulier sur l'affaire. Il percevra la somme prévue aux règlements pour cette réclamation et transmettra le dossier dans les vingt-quatre heures à la Commission compétente (C.R.A. ou C.C.A.).

Même si une réclamation verbale n'a pas été faite en cours de partie, un capitaine pourra, après le match, déposer des réserves dans les mêmes conditions.

Le premier arbitre doit consigner sur la feuille de match les avertissements, exclusions, demandes de pénalité, etc...

Le premier arbitre retiendra la licence du joueur exclu ou de celui contre lequel il demande une pénalité et l'adressera, dans les 24 heures, avec un rapport particulier et la feuille de match à la commission compétente.

Le premier arbitre rendra aux capitaines les licences des joueurs non pénalisés et, sauf pour les cas d'exception prévus, remettra la feuille de match au juge-arbitre ou en son absence, soit au capitaine de l'équipe recevante, soit au directeur responsable de l'organisation qui devra la transmettre dans les 12 heures suivant la rencontre à la Commission compétente.

## DU DEUXIEME ARBITRE (UMPIRE)

Pou exercer les fonctions de second arbitre, il faut obligatoirement être titulaire de la licence d'arbitre.

### SES FONCTIONS

Le second arbitre sera assis sur un siège placé au pied du poteau, face au premier arbitre.

Il devra être muni d'un sifflet de son différent (double ton si possible) que celui du premier arbitre.

Son rôle consiste :

1° A surveiller tout franchissement de la ligne centrale et tout contact avec le filet. Il sifflera les fautes commises à ce pr pos et les confirmera au premier arbitre en indiquant du geste le joueur fautif. Son coup de sifflet interrompt la partie, mais seule la décision prise à la suite par le premier arbitre, est souveraine.

2° Sur demande du premier arbitre, il donnera son appréciation de jugement.

3° Il signalera tout geste anti-sportif qu'il pourrait constater.

4° Il prendra note de la durée des interruptions de jeu accordées par le premier arbitre.

5° Il contrôlera l'attitude des entraîneurs et remplaçants restés sur la touche et autorisera les changements de joueurs.

A ce sujet, il veillera particulièrement à ce que les règles concernant ces remplacements soient strictement observées en notant les divers changements opérés dans chaque équipe au cours de la partie.

#### *Durant la partie :*

Le second arbitre ne doit intervenir sous aucun prétexte aux discussions qui pourraient survenir en cours de partie. Il n'a pas à juger les balles sorties, ce rôle étant assuré par les juges de lignes, ni à s'occuper de la marque (rôle du marqueur), sauf en cas d'absence de ce dernier.

En cas d'indisposition subite du premier arbitre, il pourra le remplacer comme directeur de jeu.

En cas d'absence de marqueur officiel, il devra cumuler les deux fonctions.

## DES AUTRES OFFICIELS

### LE MARQUEUR

Le marqueur se place auprès du premier arbitre. Il n'est pas obligatoirement titulaire de la licence d'arbitre, mais sera néanmoins choisi de préférence parmi les arbitres en exercice.

#### SES FONCTIONS

*Avant le jeu :* Le marqueur doit noter sur la feuille de match les noms et numéros des joueurs et remplaçants.

*Pendant le jeu :*

Le marqueur est chargé d'établir la feuille de score sur laquelle seront en outre spécifiés :

- a) les remplacements des joueurs demandés
- b) les interruptions pour repos (time out)
- c) l'ordre de rotation à chaque set qui lui sera obligatoirement indiqué par les deux capitaines.

Le marqueur doit également annoncer d'une façon audible pour les deux capitaines chaque changement de service ou point que lui communique le premier arbitre. Il doit attentivement surveiller le rotation et en cas de manquement à la règle qui la régit, le signaler au premier arbitre dès le premier arrêt naturel du jeu.

Il doit veiller à ce que le préposé au tableau d'affichage reproduise exactement ses indications.

En cas d'absence du marqueur, ses diverses fonctions sont remplies par le second arbitre.

## LES JUGES DE LIGNES

Suivant les conventions et l'importance du match (épreuves internationales, Championnats de France, Championnats régionaux, Coupes, Challenges, etc...) deux ou quatre juges de lignes doivent être désignés.

Ils se posteront aux coins opposés du court, à l'intersection des lignes limites, de manière à ce que chacun d'entre eux ait une vue ininterrompue d'une ligne terminale et d'une ligne de côté.

Les juges de ligne seront, soit désignés par la Commission d'arbitrage compétente, soit choisis par le juge-arbitre ou à son défaut par le premier arbitre.

De préférence, les juges de lignes seront désignés parmi les personnes n'appartenant pas aux clubs en présence ; si cela était impossible, ils seront choisis à égalité dans chaque club, un ou deux suivant le cas.

Ils contrôleront alors les lignes du camp adverse.

Les juges de lignes devront suivre attentivement le jeu

de manière à pouvoir répondre à toute question que pourrait leur poser le premier arbitre.

Tout ballon touchant les lignes à n'importe quel endroit doit être signalé « Bon ».

Les juges de lignes devront également veiller à l'évacuation de la zone libre dans le camp qu'ils contrôlent.

Ils n'ont pas le droit de se mêler au jeu, d'intervenir dans les discussions, ni les décisions des arbitres.

Le premier arbitre pourra à tout moment les faire remplacer s'il juge incorrecte leur attitude ou erronées leurs indications.

Dans ce cas, il notifiera sa décision sur la feuille de match en la motivant.

## PREPOSE AU TABLEAU D'AFFICHAGE

Le rôle du préposé se bornera à reproduire sur le tableau d'affichage les indications de score que lui transmettra le marqueur. Comme les juges de lignes, il ne devra pas se mêler au jeu, ni intervenir dans les discussions.

Il devra sur injonction du marqueur ou du premier arbitre, rectifier les indications portées sur le tableau.

En cas d'attitude incorrecte, le premier arbitre pourra immédiatement le remplacer et dans ce cas, ce fait sera notifié sur la feuille de match.

## RECLAMATIONS

Les arbitres, le marqueur, les juges de lignes et les capitaines des deux équipes ont seuls le droit de consigner leurs observations ou réclamations sur la feuille de match.

Les réclamations des capitaines doivent être en outre appuyées d'un droit variable stipulé aux règlements. Cette somme sera remboursée si la réclamation est reconnue fondée.

Toute feuille de match portant soit une observation, soit une réclamation doit immédiatement être transmise pour examen à la Commission compétente (C.C.A. ou C.R.A.).

# QUESTIONNAIRE SUR L'ARBITRE

1° *Qu'est-ce qu'un arbitre ?*

L'arbitre est un représentant officiel de la Fédération chargé de diriger ou d'aider à diriger le jeu d'après les règlements établis.

2° *Quel est le principal rôle d'un arbitre ?*

L'arbitre doit, avant tout, diriger.

3° *Comment l'arbitre exerce-t-il son autorité ?*

D'une manière courtoise, sans jamais permettre un acte illégal ou méchant.

4° *Que personnifie l'arbitre.*

L'arbitre personnifie l'esprit du jeu.

5° *Comment s'obtient le titre d'arbitre officiel ?*

Le titre d'arbitre officiel ne peut être décerné qu'aux personnes qui ont satisfait à un double examen technique et pratique passé devant une Commission (ou son délégué) reconnue par la Fédération.

6° *Combien existe-t-il de catégories dans l'ordre des arbitres de Volley-Ball et quel en est le classement hiérarchique ?*

Il y a deux degrés d'arbitres officiels et trois échelons dans chaque degré.

Le second degré (régional) comprend :

Premier échelon : arbitre stagiaire.

Deuxième échelon : arbitre de district.

Troisième échelon : arbitre régional.

Le premier degré (fédéral) comprend :

**Premier échelon : arbitre fédéral.**

**Deuxième échelon : Arbitre international.**

**Troisième échelon : arbitre honoraire.**

Outre ces catégories, l'arbitre-joueur qui fait l'objet d'un statut spécial et qui est assimilé comme fonctions et prérogatives à l'arbitre stagiaire.

7° *Quel est l'âge minimum que peut avoir un arbitre officiel ?*

Seize ans pour les arbitres-joueurs.

Dix-huit ans pour l'échelon : stagiaires.

Plus de dix-huit ans pour les autres échelons.

## **Des fonctions et attributions et pouvoirs de l'arbitre**

8° *Quelles sont les fonctions officielles réservées aux arbitres ?*

Celle de juge arbitre, celle de premier arbitre (referee), celle de second arbitre (umpire).

### **DU JUGE ARBITRE**

9° *Que doit faire le juge arbitre avant le match ?*

- a) Arriver sur le terrain au moins une demi-heure avant l'heure prévue.
- b) Prendre contact avec les organisateurs et arbitres désignés.
- c) S'assurer du concours des officiels nécessaires pour l'arbitrage des parties à disputer, et leur donner ses instructions.
- d) Recevoir les équipes, se faire remettre les licences et papiers d'identité et effectuer le contrôle nécessaire.
- e) Enregistrer éventuellement sur la feuille de match

les réserves nominales et motivées sur les qualifications, licences manquantes, etc...

- f) désigner le terrain sur lequel la rencontre doit être jouée.
- g) Remettre au premier arbitre les licences et la feuille de match.

10° *Que doit faire le juge arbitre pendant les matches ?*

Statuer sur toutes contestations autres que celles relatives à l'interprétation des règles de jeu.

11° *Que doit faire le juge arbitre après la réunion ?*

- a) Centraliser les feuilles de matches et les transmettre.
- b) Prendre note et transmettre à la Commission compétente la relation des incidents survenus à l'organisation générale.

12° *A quel moment le juge arbitre recevra-t-il les capitaines d'équipes ?*

Au plus tard dix minutes avant l'heure fixée pour la rencontre.

13° *Si l'un des arbitres prévus est absent, que devra-t-il désigner ?*

Un arbitre officiel neutre s'il s'en trouve sur le terrain, ou, en cas d'absence, un arbitre-joueur n'appartenant pas aux clubs en présence.

Enfin, si cela est impossible, un arbitre officiel d'un des clubs, en cas de présence simultanée d'un arbitre dans chaque camp opposé, le choix pourra être effectué par le sort.

14° *Si un arbitre officiellement désigné arrive sur le terrain après le coup d'envoi, que fera le juge arbitre ?*

Il laissera arbitrer l'officiel désigné comme remplaçant.

15° *Le juge arbitre peut-il faire jouer une rencontre sur n'importe quel terrain ?*

Non, le terrain doit toujours être homologué.

## DU PREMIER ARBITRE (REFEREE)

- 16° *Que doit faire le premier arbitre avant le match ?*
- Arriver sur le terrain au moins trente minutes avant l'heure fixée.
  - Prendre contact avec les organisateurs et le juge arbitre, et en cas d'absence de ce dernier, le remplacer dans ses fonctions.
  - Examiner l'état du terrain, du tracé, du matériel et y faire apporter les modifications jugées nécessaires.
- 17° *Que doit faire le premier arbitre avant le jeu ?*
- Donner ses instructions aux officiels appelés à le seconder.
  - Etablir la feuille de match.
  - Choisir le ballon avec lequel on jouera.
  - Tirer au sort le choix du service ou du terrain.
  - Faire évacuer les personnes (autres que les joueurs et officiels) qui se trouvent sur la surface de jeu (zone libre comprise).
- 18° *Que doit faire le premier arbitre pendant le match ?*
- Faire appliquer les lois du jeu.
  - Siffler avant chaque service, après chaque faute et chaque fois qu'il le juge nécessaire.
  - Annoncer le score à haute voix à chaque point gagné.
  - Annoncer à haute voix chaque changement de service.
  - Autoriser les arrêts de jeu pour repos (time out).
  - Suspendre le jeu en cas d'incident.
- 19° *Comment le premier arbitre doit-il se comporter durant le jeu ?*
- Il fera application de l'esprit des règles du jeu.
  - Il conduira le match en directeur de jeu.

- c) Il n'arrêtera le match qu'à juste cause.
- d) Il s'abstiendra de toute discussion avec quiconque.
- e) En cas d'envahissement du terrain ou incident quelconque, il s'efforcera, aidé des officiels, de ramener le calme et l'apaisement.

20° *Que doit faire le premier arbitre après le match ?*

- a) Il complétera la feuille de match : 1° en indiquant le résultat de la rencontre; 2° en y inscrivant toute réclamation d'un des deux capitaines; 3° en y notifiant toutes observations utiles, pénalités infligées, incidents survenus au cours du match et dans ce cas il établira un rapport particulier qu'il joindra à la feuille de match.
- b) Il rendra aux capitaines les licences des joueurs non pénalisés et joindra les autres à son rapport personnel et à la feuille de match.
- c) Si le match a eu lieu sans incident, ni réclamation, il remettra pour transmission la feuille de match, soit au juge arbitre ou à défaut aux organisateurs ou capitaine de l'équipe recevante. Dans tous les autres cas, il la transmettra lui-même dans les vingt-quatre heures avec les pièces nécessaires à la Commission compétente (C.C.A. ou C.R.A.).

21° *Quels sont les pouvoirs du premier arbitre ?*

- a) Il a pouvoir sur tous les officiels, sauf le juge arbitre.
- b) Il peut arrêter le jeu pour toute infraction aux règles.
- c) Suspendre ou interrompre définitivement la partie chaque fois qu'il l'estime nécessaire.
- d) Adresser avertissement ou exclure tout joueur ou officiel dont il estimera l'attitude incorrecte, brutale ou grossière.
- e) arrêter le jeu s'il estime qu'un joueur blessé ne peut le continuer sans risque.
- f) Interdire à toute personne (hors des joueurs et officiels de la partie) de circuler ou stationner sur le terrain (zone libre comprise) durant la rencontre.

22° *Le premier arbitre doit-il obligatoirement rédiger lui-même la feuille de match ?*

Non, il pourra la faire remplir successivement par les deux capitaines — noms et numéros des joueurs — mais il doit vérifier leurs indications.

23° *Un joueur ayant oublié sa licence peut-il participer au jeu ?*

Oui, s'il présente des papiers officiels d'identité et signe avec son capitaine la feuille de match. Non, dans le cas contraire.

24° *Le premier arbitre doit-il choisir le ballon avec lequel on jouera ?*

Après contrôle, il choisira le ballon et gardera les autres pour les employer éventuellement en cas d'accident.

25° *Le premier arbitre doit-il conserver les licences pendant le match ?*

Oui.

26° *Le remplacement de joueur est-il autorisé ?*

Oui, par autorisation du premier arbitre.

27° *Le premier arbitre doit-il donner explication de ses décisions ?*

Oui, mais uniquement aux capitaines et sur leur demande.

28° *Le premier arbitre doit-il annoncer le score ?*

Oui, à chaque arrêt de jeu. Il en fait part au marqueur.

29° *Le premier arbitre peut-il revenir sur ses décisions ?*

Oui, s'il croit avoir commis une erreur, mais à la condition expresse de le faire immédiatement et avant la reprise du jeu.

30° *En cas de doute, les joueurs ont-ils le droit d'arrêter le jeu ?*

Non, ils ne doivent s'arrêter de jouer qu'au coup de sifflet d'un des deux arbitres.

31° *Quand le premier arbitre doit-il siffler ?*

A chaque faute, à chaque reprise de jeu et chaque fois qu'il l'estime nécessaire.

32° *Le premier arbitre peut-il discuter pendant la partie avec les joueurs, officiels ou spectateurs ?*

En aucun cas; toutefois à un arrêt naturel du jeu, il a le droit de se renseigner ou d'adresser des observations.

33° *Le premier arbitre peut-il adresser des observations aux joueurs ?*

Toute observation doit s'adresser à l'un des deux capitaines, sauf en cas d'avertissement individuel prévu aux règles de jeu.

34° *Le premier arbitre peut-il autoriser une personne étrangère au jeu à donner le coup d'envoi ?*

Oui, mais le coup sera nul et le service recommencé normalement.

35° *Que doit faire le premier arbitre après avoir exclu un joueur ?*

Il doit le mentionner sur la feuille de match et établir un rapport sur cette exclusion.

36° *Un arbitre peut-il demander une pénalité contre un joueur ?*

Oui, mais seule la Commission compétente (C.C.A. ou C.R.A.) donnera, après examen du dossier, les suites éventuelles.

37° *Que doit faire le premier arbitre de la feuille de match ?*

Après l'avoir complétée, il doit la remettre au juge arbitre ou, à défaut, soit aux organisateurs, soit au capitaine de l'équipe recevante, sauf si des réclamations ont été déposées. Dans ce dernier cas, il l'expédiera lui-même avec les pièces annexes à la Commission d'arbitrage compétente.

38° *Que doit faire le dernier possesseur de la feuille de match ?*

L'adresser immédiatement et au plus tard dans les douze heures suivant la rencontre aux organisateurs de l'épreuve.

## DU SECOND ARBITRE (UMPIRE)

39° *Quelles sont les fonctions du second arbitre pendant le match ?*

- a) Il surveille tout franchissement de la ligne centrale et tout contact avec le filet et siffle les fautes commises.
- b) Il aide le premier arbitre dans la direction du jeu en lui donnant, sur sa demande, son appréciation de jugement.
- c) Il signale tout geste antisportif constaté.
- d) Il prend note de la durée des interruptions de jeu (*time out*).
- e) Il contrôle l'attitude des entraîneurs et remplaçants.
- f) Il remplace le marqueur dans ses fonctions en cas d'absence de ce dernier.

40° *Le coup de sifflet du second arbitre a-t-il force de décision ?*

Non. Son coup de sifflet interrompt le jeu, mais seule la décision prise par le premier arbitre à la suite de cette interruption est valable.

41° *Où est obligatoirement placé le second arbitre ?*

Il est placé sur la ligne médiane, au pied du poteau, face au premier arbitre.

42° *Comment le second arbitre signale-t-il les fautes au premier arbitre ?*

Par un coup de sifflet prolongé, ce sifflet ayant un son différent de celui du premier arbitre.

43° *Le second arbitre peut-il donner son appréciation de jugement ?*

Oui, mais seulement quand il est sollicité par le premier arbitre.

44° *Le second arbitre doit-il s'occuper des lignes de jeu ?*

Sauf en ce qui concerne la ligne médiane, le second arbitre ne doit jamais s'occuper des lignes de jeu.

45° *Quelles consignes doit observer le second arbitre durant le jeu ?*

Ne jamais quitter des yeux la ligne médiane et le filet.  
N'intervenir en aucun cas et sous aucun prétexte dans toute discussion.

Suivre attentivement le jeu pour aider au maximum l'arbitrage du premier arbitre.

## DU MARQUEUR

46° *Quelles sont les fonctions du marqueur durant le match ?*

- a) Le marqueur doit établir la feuille de score et noter l'ordre de rotation.
- b) Il doit noter les remplacements demandés et toute interruption de jeu.
- c) Il doit annoncer le score et donner toutes indications utiles au préposé au tableau d'affichage.

47° *Le marqueur doit-il être titulaire de la licence d'arbitre ?*

Pas obligatoirement.

48° *Quelles consignes doit observer le marqueur durant le jeu ?*

- a) Se tenir à côté du premier arbitre et noter strictement ses indications.
- b) transmettre correctement ces indications au préposé au tableau d'affichage.

- c) Surveiller attentivement la rotation et les remplacements.
- d) S'abstenir d'intervenir dans toute discussion.

## LES JUGES DE LIGNES

49° *Quelles sont les fonctions des juges de lignes au cours du jeu ?*

Signaler les balles litigieuses tombant à proximité des lignes de jeu.

50° *Combien y a-t-il de juges de lignes ?*

Au minimum deux, et quatre pour les rencontres importantes.

51° *Les juges de lignes doivent-ils être titulaires de la licence d'arbitre ?*

Pas obligatoirement.

52° *Peut-on prendre comme juges de lignes des membres des sociétés qui disputent la rencontre ?*

Oui et dans ce cas ils seront choisis à égalité dans les deux sociétés et contrôleront le camp adverse.

53° *Quelle place les juges de lignes occupent-ils sur le terrain ?*

Ils seront placés aux coins opposés du court à chaque intersection des lignes limites.

54° *Comment un juge de ligne doit-il signaler une balle ?*

En criant : bonne ou mauvaise, suivant les cas.

55° *Comment doit se comporter un juge de ligne durant la partie ?*

- a) Il ne doit pas se mêler au jeu.
- b) Il ne doit intervenir dans aucune discussion.
- c) Il ne doit pas gêner les joueurs dans leurs évolutions.

56° *Les juges de lignes peuvent-ils être remplacés en cours de partie ?*

Oui, en cas d'incorrection et sur simple décision de l'arbitre.

## PREPOSE AU TABLEAU D'AFFICHAGE

57° *Le préposé au tableau d'affichage est-il un officiel ?*

Non, il est simplement employé pour faciliter la compréhension du jeu par les spectateurs.

58° *Quelle est la fonction du préposé durant la partie ?*

Transcrire exactement et rapidement sur le tableau d'affichage les indications qui lui sont données par le marqueur.

## RECLAMATIONS ET PENALITES

59° *Quelles sont les personnes qui ont droit de faire figurer leurs réclamations et observations sur la feuille de match ?*

a) Les officiels, c'est-à-dire les deux arbitres, le marqueur et les juges de lignes.

b) Les deux capitaines des équipes en présence qui devront les appuyer du droit stipulé aux règlements.

60° *La somme appuyant une réclamation est-elle acquise à la Commission ?*

Non. Elle n'est retenue que si le plaignant est débouté; dans le cas contraire, elle est remboursée.

61° *A qui doit-elle être versée ?*

Immédiatement à l'arbitre ou au plus tard dans les vingt-quatre heures adressée à la Commission compétente, qui juge les réclamations (Commission d'arbitrage régionale ou fédérale).

62° *Le premier arbitre peut-il accepter des réclamations au cours d'un match ?*

Oui, des réclamations verbales qui, pour être valables, doivent être confirmées sur la feuille de match après la rencontre.

63° *Que doit faire l'arbitre en cas de réserves techniques consignées sur la feuille de match ?*

Y joindre un rapport personnel sur les faits incriminés.

64° *Un arbitre peut-il exclure un joueur pour incorrection ?*

Oui. En cas de récidive, après un avertissement.

65° *Un arbitre peut-il exclure un joueur sans avertissement préalable ?*

Oui, en cas de conduite violente.

66° *Qu'entend-on par incorrection ?*

Violer volontairement les règles de jeu, désobéir à l'arbitre, discuter ses décisions, etc...

67° *Qu'appelle-t-on conduite violente ?*

La brutalité caractérisée, frapper un adversaire, l'insulte à un adversaire, spectateur, officiel, etc...

68° *Un joueur peut-il manifester sur une décision de l'arbitre ?*

Non. En cas de manifestation quelconque, l'arbitre lui donnera un avertissement. En cas de récidive, il l'exclura du terrain.

## B. - L'EXAMEN D'ARBITRE

Chaque année les Commissions Régionales doivent prévoir dans leur calendrier une ou plusieurs dates réservées à une session d'examen pour le recrutement des arbitres stagiaires et des arbitres joueurs.

De son côté, la Commission désignera en son sein une Commission permanente d'examen chargée d'étudier les dossiers en instance des candidats aux titres du premier degré et de leur faire passer l'examen pratique prévu à l'article 17 de la réglementation générale de l'arbitrage.

### *Cours d'information*

Au moins deux mois avant la date prévue pour la session, les Commissions Régionales organiseront des cours d'information théoriques et pratiques à l'usage des candidats arbitres de façon à leur donner une instruction technique solide.

L'inscription à ces cours sera facultative pour les candidats arbitres mais néanmoins la Commission d'examen en tiendra compte dans la cotation des notes en cours d'examen.

De son côté, la C.C.A. organisera en cours d'année des réunions d'information réservées aux arbitres licenciés et aux dirigeants régionaux. L'instruction portera principalement sur l'interprétation de certaines règles dont l'application se sera révélée délicate au cours des matches disputés durant la saison précédente.

Chaque année, un stage de formation réservée de préférence aux arbitres régionaux sera organisé dans un centre d'éducation physique. Il se terminera par un examen avec classement et les titres d'arbitres du premier degré seront décernés de préférence aux officiels qui auront suivi ce stage et subi avec succès l'examen de fin de stage.

## EXAMEN D'ARBITRE STAGIAIRE ET JOUEUR

Le titre d'arbitre officiel de la F.F.V.B. ne peut être décerné qu'aux candidats âgés d'au moins dix-huit ans et satisfaisant aux qualités physiques et morales exigées à l'article 16 de la réglementation générale de l'arbitrage.

Le statut provisoire de l'arbitre joueur a ramené *exceptionnellement* à seize ans la limite minimum d'âge pour cette catégorie.

Tout candidat devra adresser une demande d'inscription à la session d'examen suivant les modalités prévues à l'article 16 de la réglementation générale de l'arbitrage.

1° *EXAMEN THEORIQUE.* — Une épreuve écrite et une épreuve orale notée chacune de 0 à 20 portant sur des questions tirées du code d'arbitrage de Volley-Ball.

2° *EXAMEN PRATIQUE.* — Comprenant deux épreuves notées chacune de 0 à 20 et portées au coefficient 2 pour les fonctions de second arbitre, et au coefficient 3 pour les fonctions de premier arbitre.

a) fonction de deuxième arbitre (umpire) un ou deux sets.

b) arbitrage au titre de premier arbitre d'un ou deux sets d'un match de Volley-Ball (match choisi par la Commission d'examen).

Tout candidat qui aura obtenu une note égale ou supérieure à 10/20 dans chacune des épreuves et une note moyenne d'au moins 16/20 sur l'ensemble sera proposé à la nomination.

Tout candidat qui aura obtenu une note égale ou supérieure à 10/20 dans chacune des épreuves avec une note moyenne au moins égale à 14/20 et inférieure à 16/20 sur l'ensemble subira un nouvel examen théorique et pratique et devra y obtenir la moyenne exigée pour être proposé à la nomination.

Tout candidat n'ayant obtenu qu'une note inférieure à 10/20 dans l'une quelconque des épreuves ou une note moyenne *inférieure* à 14/20 sur l'ensemble, devra attendre la saison suivante pour pouvoir se représenter à nouveau à l'examen.

## ARBITRES DE DISTRICTS ET REGIONAUX

Les arbitres de districts et régionaux seront nommés sur simple examen de leur dossier. Toutefois, ils pourront être astreints à subir un examen théorique et pratique organisé dans les mêmes conditions que celui d'arbitre stagiaire, si la C.C.A. en juge l'opportunité (dossier insuffisant, arrêt prolongé d'activité, etc...).

## ARBITRES FEDERAUX

Les candidats arbitres fédéraux *non inscrits au stage annuel de formation* fourniront une épreuve théorique comprenant :

- a) un rapport écrit sur un de leurs récents arbitrages
- b) une observation personnelle sur l'arbitrage du Volley-Ball;
- c) éventuellement leurs suggestions personnelles sur les règles de jeu, les règlements administratifs se rapportant au jeu ou leur application.

L'ensemble du travail sera coté d'une note de 0 à 20.

L'EXAMEN PRATIQUE sera fixé à la convenance de la Commission d'examen et sera coté d'une note de 0 à 20 portée au coefficient 3.

Tout candidat ayant obtenu une note au moins égale à 10/20 dans chacune des deux épreuves et au moins égale à 16/20 sur l'ensemble sera proposé à la nomination.

Ces nominations ne seront faites par le Comité fédéral qu'en temps opportun, étant entendu que les dossiers des arbitres ayant satisfait aux épreuves seront classés par ordre d'ancienneté.

# REGLEMENTATION SUR LES EXAMENS THEORIQUES D'ARBITRE OFFICIEL DE LA F.F.V.B.

*Article premier.* — L'examen théorique d'arbitre officiel de Volley-Ball se compose pour le premier échelon du second degré (y compris arbitre-joueur) :

1° une épreuve orale,

2° une épreuve écrite.

Pour le premier échelon du premier degré (fédéral) un travail personnel du candidat comprenant :

1° un rapport d'arbitrage,

2° des observations et suggestions sur les règles et leurs applications.

*Art. 2.* — Pour les sept catégories d'arbitres prévues par le règlement, seul l'accès aux fonctions d'arbitre stagiaire, d'arbitre joueur et d'arbitre fédéral exige un examen obligatoire, passé devant une Commission spéciale. Pour l'accès aux autres catégories, la C.C.A. pourra dispenser d'examen tout candidat dont la compétence aura été reconnue dans la pratique.

*Art. 3.* — Tout candidat ne pourra postuler pour un grade dans la hiérarchie que s'il est titulaire à l'échelon précédent immédiatement le grade sollicité.

*Art. 4.* — Sauf en ce qui concerne le joueur en activité titulaire d'une licence d'arbitre, tout candidat reçu pourra postuler pour le grade supérieur à celui déjà obtenu.

*Art. 5.* — Toutes les questions posées au candidat devront figurer au présent code de l'arbitre édité sous le contrôle de la F.F.V.B.

*Art. 6.* — Pour le premier échelon du second degré, la première épreuve sera une épreuve orale éliminatoire. Elle comportera cinq questions tirées au sort dans une liste de quarante questions — liste variant à chaque examen.

*Art. 7.* — Sera éliminé définitivement tout candidat qui aura obtenu une note inférieure à 10/20 — cotation de l'épreuve coefficient 1.

*Art. 8.* — La seconde épreuve sera une épreuve écrite éliminatoire comportant deux questions cotées chacune de 0 à 10 — coefficient 1.

- 1° question sur les règles de jeu et leur application;
- 2° question sur les attributions et pouvoirs de l'arbitre.

*Art. 9.* — Sera éliminé tout candidat n'ayant pas obtenu une moyenne d'au moins 10/20 sur l'ensemble des deux questions — un zéro à l'une des deux questions provoquera également l'élimination.

*Art. 10.* — Les candidats reçus aux épreuves orales et écrites seront qualifiés pour participer à l'épreuve pratique. Les candidats qui auront échoué ne pourront se représenter qu'au cours d'une session de la saison suivante.

*Art. 11.* — Seule la Commission d'examen ou son délégué aura droit d'établir la liste type des questions qui devront être choisies sans aucune exception dans le code de l'arbitre.

*Art. 12.* — Le candidat aura droit de déposer une réclamation contre toute question hors programme qui aurait pu lui être posée, soit verbalement, soit par écrit, à l'absolue condition que cette question soit cause de son échec. Après enquête, la C.C.A. statuera sur la suite à donner.

*Art. 13.* — Toutes les questions devant servir de base à l'examen auront trait aux trois sujets suivants :

- a) les règles internationales du jeu et leur application;
- b) l'arbitre — pouvoirs — fonctions et attributions;
- c) réglementation générale de l'arbitrage : C.C.A.-C.R.A. — licence et examen d'arbitre.

## C. - LA LICENCE D'ARBITRE

Les arbitres officiellement reconnus par la F.F.V.B. ne peuvent exercer que s'ils sont titulaires de la licence d'arbitre de l'année en cours délivrée par la C.C.A.

Ces licences sont révisibles chaque année après examen par la C.C.A. des rapports des C.R.A.

Elles pourront être refusées provisoirement ou définitivement suivant les objections ou observations formulées par les C.R.A. contre les arbitres intéressés.

### ETABLISSEMENT DE LA LICENCE

Dès qu'un candidat aura été reçu à l'examen d'arbitre officiel par la Commission régionale d'examen, la C.R.A. intéressée transmettra à la C.C.A. une demande de licence. Celle-ci sera obligatoirement accompagnée de :

- a) compte rendu d'examen des examinateurs et signé du président de la C.R.A.;
- b) trois photographies d'identité récentes (3 cm.x3cm.);
- c) du montant du prix de la licence fixé chaque année par le Congrès fédéral sur proposition de la C.C.A.

### MOUVEMENT DES LICENCES D'ARBITRES

Avant le 15 décembre de chaque année, les Commissions régionales des arbitres adresseront à la C.C.A. :

- a) la liste des arbitres proposés à la radiation (avec rapports individuels);
- b) la liste des arbitres en activité (y compris les arbitres nouvellement promus).  
Signaler sur cette liste ceux qui ont, au cours de la saison précédente, obtenu un grade supérieur.

- c) la liste des arbitres candidats aux titres du premier degré.

Toutes les licences d'arbitres sont établies par la C.C.A. sur demande des C.R.A.

En conséquence, les demandes individuelles des postulants devront être exclusivement adressées aux Commissions régionales d'arbitres.

*LES ARBITRES DU SECOND DEGRE* sont placés sous l'autorité directe de la C.R.A. de la Ligue régionale de leur résidence.

Au point de vue technique et administratif, la C.R.A. relève elle-même de la C.C.A.

*LES ARBITRES DU PREMIER DEGRE* sont placés sous l'autorité directe de la C.R.A. En plus, ils sont inscrits sur les contrôles de la C.R.A. de la Ligue de leur résidence et sont invités à se tenir à sa disposition pour la direction des épreuves qu'elle organise, étant entendu que la C.C.A. a toujours priorité pour leur désignation lors des épreuves fédérales.

## QUESTIONNAIRE SUR LA REGLEMENTATION GENERALE DE L'ARBITRAGE

### *REGLEMENTS INTERIEURS DE LA C.C.A.*

1° *Comment est composée la C.C.A. ?*

La C.C.A. est composée de trois à douze membres majeurs, arbitres de la F.F.V.B. élus chaque année par le Comité directeur.

2° *Qui peut assister aux séances en dehors des membres élus ?*

Les Présidents des C.R.A. avec voix consultative.

3° *Quel est le rôle principal de la C.C.A. ?*

Veiller à la stricte application des lois du jeu et en donner une interprétation précise.

4° *Quelles sont ses attributions ?*

- a) organiser des cours et des examens d'arbitrage à l'échelon fédéral;
- b) désigner des arbitres pour les épreuves fédérales;
- c) proposer la nomination d'arbitres aux divers échelons;
- d) statuer en première instance ou en appel sur toutes réclamations concernant les lois du jeu;
- e) administrer le corps des arbitres.

5° *Quel est le pouvoir de la C.C.A. sur les C.R.A. ?*

La C.C.A. assure le contrôle des C.R.A. et doit veiller à leur marche sportive et administrative.

#### REGLEMENTS INTERIEURS DE LA C.R.A.

6° *Comment est composée la C.R.A. ?*

D'un maximum de cinq membres majeurs, arbitres de la F.F.V.B. et élus par le Comité de direction de la Ligue.

7° *La C.R.A. est-elle obligatoire ?*

Non. Elle peut être remplacée par un délégué régional à l'arbitrage.

8° *Quel est le rôle principal de la C.R.A. ?*

Veiller à la stricte application du jeu dans le cadre régional.

9° *Quelles sont ses autres attributions ?*

- a) organiser des cours et des examens d'arbitrage à l'échelon régional.
- b) désigner des arbitres pour les épreuves régionales;
- c) transmettre à la C.C.A. les dossiers en vue de nominations d'arbitres.

- d) statuer en première instance sur les réclamations régionales concernant les lois du jeu;
- e) administrer le corps régional des arbitres
- f) transmettre à tous les arbitres placés sous sa juridiction les directives de la C.C.A.

## EXAMENS ET NOMINATIONS

10° *Comment devient-on arbitre officiel ?*

En satisfaisant à un examen théorique et pratique.

11° *Quel titre obtient-on en cas d'admissibilité ?*

Celui d'arbitre stagiaire ou éventuellement celui d'arbitre-joueur si l'on est encore joueur pratiquant.

12° *Quelles sont les conditions minima pour passer arbitre de district ?*

Etre arbitre stagiaire depuis au moins six mois et avoir effectué à ce titre au moins quinze arbitrages.

13° *Quelles sont les conditions minima pour passer arbitre régional ?*

Etre arbitre de district depuis ou moins six mois et avoir effectué à ce titre au moins quinze arbitrages.

14° *Quelles sont les conditions minima pour passer arbitre fédéral ?*

Etre arbitre régional depuis au moins un an, avoir effectué à ce titre au moins vingt arbitrages et satisfaire à un examen théorique et pratique du premier degré.

15° *Comment sont choisis les arbitres internationaux ?*

Ils sont choisis parmi les meilleurs arbitres fédéraux en exercice.

16° *Ouelles conditions faut-il réunir pour être nommé arbitre honoraire ?*

- a) être âgé d'au moins quarante-cinq ans;
- b) être arbitre international et fédéral et avoir exercé pendant au moins dix ans;
- c) avoir rendu des services exceptionnels à la F.F. V.B..

### DES OBLIGATIONS ET DES PREROGATIVES DE L'ARBITRE

17° *Un arbitre régional peut-il arbitrer une rencontre fédérale ?*

Oui, s'il est désigné. mais cette désignation ne lui donne aucune prérogative spéciale.

18° *Un arbitre fédéral est-il tenu d'arbitrer un match d'intérêt régional ?*

Oui, s'il a été désigné officiellement par la C.R.A et s'il est libre d'obligations au point de vue fédéral.

19° *Un arbitre officiel peut-il exprimer une opinion sur l'arbitrage d'une rencontre ?*

Un arbitre officiel ne doit jamais critiquer l'arbitrage de ses collègues.

20° *Après un an d'inaction, un arbitre a-t-il le droit de diriger une partie ?*

Non, il devra passer un nouvel examen théorique et pratique.

21° *Qui paye les frais de déplacement et à quel moment ?*

Les organisateurs; immédiatement à la fin de la rencontre.

22° *Qui fixe les indemnités de déplacement et quand ?*

Le Congrès fédéral chaque année.

23° *La licence d'arbitre est-elle obligatoire ?*

Oui, elle est renouvelable chaque année.

24° *Quels avantages donne la licence ?*

L'accès gratuit aux réunions organisées par les Ligues pour les arbitres du second degré; sur tout le territoire pour les arbitres du premier degré.

25° *Un arbitre peut-il être récusé sur le terrain ?*

En aucun cas.

26° *Un club peut-il récuser un arbitre ?*

Oui, en adressant au minimum dix jours avant la rencontre une demande motivée et appuyée d'un droit à la Commission compétente.

27° *Dans quels cas un arbitre peut-il faire l'objet de sanctions ?*

- a) s'il est absent sans excuse valable à une réunion à laquelle il a été régulièrement convoqué.
- b) en cas de fausse interprétation des règlements.
- c) s'il est convaincu de fraude ou tentative de fraude
- d) s'il abandonne son poste (sauf cas de blessure ou indisposition) avant la fin de la partie.



DEUXIEME PARTIE

---

**Règles de jeu**  
**commentées**  
**avec Questionnaire**



# CODE D'ARBITRAGE DE VOLLEY-BALL

## CHAPITRE PREMIER

### LE MATERIEL

#### REGLE I. - LE TERRAIN DIMENSIONS - DEMARCATIIONS

*Article premier. — Dimensions. —* Le Volley-Ball se joue sur un terrain de jeu de forme rectangulaire, horizontal et plat. Ce terrain doit avoir les dimensions suivantes : 18 mètres de longueur sur 9 mètres de largeur. C'est sur un terrain de ces dimensions qu'ont lieu les matches officiels entre équipes masculines (seniors, juniors et cadets) ou féminines (seniors et juniors). Il doit autant que possible être orienté Nord-Sud.

Les dimensions du terrain sont réduites respectivement à 15 m. x 7 m. 50 pour les équipes masculines minimales et les équipes féminines cadettes et minimales. Aucun obstacle en dehors des poteaux maintenant le filet ne doit exister sur le terrain lui-même ni sur une zone de 3 mètres autour de celui-ci.

S'il s'agit d'un terrain couvert, il faut prévoir en hauteur un espace libre d'au moins 5 mètres mesurés à partir du sol, afin que le ballon ne soit pas gêné dans sa trajectoire.

Pour les salles et terrains couverts, l'espace libre minimum est ramené à 1 mètre autour du terrain.

*Art. 2. —* Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes droites bien visibles et nettement définies. Ces lignes auront 5 centimètres de largeur. Elles doivent être

marquées en blanc et tracées à l'intérieur du terrain. Les lignes de jeu limitant les grands côtés du terrain s'appellent « lignes de côté ». Les lignes de jeu limitant les petits côtés s'appellent « lignes de fond ».

La zone libre est également délimitée par des lignes appelées « lignes limites ».

Une ligne droite partage le terrain sur sa largeur en deux parties égales. Cette ligne s'appelle « ligne centrale ». Elle est supposée indéfinie au delà des lignes de côté et son tracé sera effectué jusqu'à l'intersection des lignes limites.

Pour guider les joueurs et officiels, des traits de 15 cm. de long et 5 cm. de large partageront la ligne centrale en trois tronçons égaux.

*Art. 3. — Emplacement de service.* — Deux traits de 15 cm. sur 5 cm. délimiteront l'emplacement de service ; le premier étant la continuation de la ligne du côté droit, le second situé à 3 mètres à gauche est perpendiculaire à la ligne de fond.

La profondeur de cette surface devra être de 2 mètres minimum. Chaque camp sera marqué de deux croix de 30 cm. de longueur qui indiqueront sa division en six rectangles égaux (voir fig. 1).

## COMMENTAIRES SUR LA REGLE I

### LE TERRAIN

#### 1° Dimensions de l'aire de jeu :

- a) *Surface* : dimensions variables : 18 m. x 9 m. pour les équipes masculines ou féminines seniors et juniors et les équipes masculines cadettes. 7 m. 50 x 15 m. pour les équipes féminines cadettes et les équipes masculines ou féminines minimes.
- b) *hauteur* : espace libre d'au moins 5 mètres dans tous les cas.

#### 2° Zone libre : dimensions variables :

- a) terrain de plein air : 3 mètres sur le pourtour.
- b) salle couverte de 1 mètre à 3 mètres.

Cette tolérance est destinée à permettre l'utilisation de certaines salles non conçues spécialement pour la pratique du Volley-Ball.

3° *Autres caractéristiques* : Le terrain doit être horizontal et plat. Pour les terrains de plein air, on doit tolérer une pente dans le sens de la longueur n'excédant pas 5 mm. par mètre, ce qui facilite l'écoulement des eaux.

*Nature du sol* : La règle ne la précise pas. On peut donc jouer en plein air ou en salle sur n'importe quel terrain dur. Sol naturel, stabilisé, cendrée, ciment et même gazon. En salle sur ciment, bois ou tout revêtement stable. Il découle de la règle (terrain horizontal et plat) que sont prohibés les terrains non stabilisés et tout particulièrement le sable mou.

4° *Terrains impraticables* : Les terrains sont contrôlés par une Commission spéciale qui procède à leur homologation. Toute rencontre doit être jouée sur terrain homologué. Le premier arbitre doit néanmoins contrôler avant chaque rencontre l'état du terrain. Il est maître absolu pour le déclarer jouable ou non.

Il déclarera le terrain impraticable :

1° Lorsque, par suite de pluie, une surface même partiellement couverte de boue sera devenue molle ou glissante.

2° Lorsque la pratique du jeu sera dangereuse : terrain durci (gel), terrain caillouteux présentant des aspérités comportant des risques de blessures, terrain recouvert de neige.

3° Lorsqu'un brouillard intense ou l'obscurité (chute du jour) empêchera la régularité de l'arbitrage.

En cas de violentes perturbations atmosphériques, qui contrarient la régularité du jeu : tempête, vent violent, forte averse, etc... il suspendra le jeu ou décidera de l'annulation de la rencontre.

Si le jeu a été suspendu au cours d'un set, il sera repris sur le même terrain au résultat acquis au set précédent, le set en cours étant annulé.

Si la reprise a lieu sur un terrain différent ou si le

match est remis à une date ultérieure, le résultat sera annulé et le match recommencé.

5° *Marquage* : Le traçage est obligatoire pour toutes les rencontres. Sur terrain de plein air, il doit être effectué soit avec du plâtre, soit avec de la chaux ou encore par incrustations blanches : briques ou ciment, à l'absolue condition que ces incrustations ne provoquent aucune aspérité sur le terrain.

En salle, le marquage doit être effectué avec de la peinture blanche en général ou du lait de chaux blanc gélatineux adhérent. Toutefois, si le revêtement du sol est blanc, on emploiera une teinte en vive opposition.

Les lignes doivent avoir 5 centimètres de largeur, celles du pourtour de l'aire de jeu strictement tracées à l'intérieur du terrain (voir croquis).

Le club recevant est toujours responsable du traçage.

Lorsque celui-ci n'aura pas été effectué ou l'aura été incomplètement, le premier arbitre exigera son exécution, consignera le fait sur la feuille de match et indiquera éventuellement le retard au coup d'envoi de la rencontre, causé par la réparation de cette négligence.

Si la négligence n'a occasionné aucun retard dans l'horaire des rencontres, elle sera néanmoins sanctionnée d'une amende.

Au cas où le retard occasionné excéderait trente minutes, l'arbitre pourra déclarer battue par forfait l'équipe recevante responsable du traçage.

## QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE I

### LE TERRAIN

1° *Comment doit être le terrain de jeu de Volley-Ball ?*

Plat et horizontal.

2° *Combien y a-t-il de grandeurs de terrains ?*

Deux grandeurs : 1° une pour les Seniors, Juniors, Cadets masculins et Seniors et Juniors féminins ? 2° une pour les Cadettes féminines et les Minimes (masc. et fém.).

3° *Quelles sont les dimensions d'un terrain normal Seniors-Juniors ?*

18 mètres de long sur 9 mètres de large.

4° *Quelles sont les dimensions d'un terrain réduit Cadets-Minimes ?*

15 mètres de long sur 7 m. 50 de large.

5° *Qu'appelle-t-on zone libre de jeu ?*

C'est une surface plane entourant tout le terrain de jeu et libre de tout obstacle en dehors des poteaux et de la chaise d'arbitre.

6° *Quelles sont les largeurs de cette zone ?*

3 mètres sur terrain de plein air.

1 mètre minimum en salle couverte.

7° *Y a-t-il une différence de largeur pour la zone libre des terrains Seniors-Juniors et celle des terrains Cadets-Minimes ?*

Non, c'est la même, soit 3 mètres en plein air et 1 mètre minimum en salle couverte.

8° *Y a-t-il une hauteur de plafond libre de tout obstacle imposée ? Laquelle ?*

Oui, la hauteur de plafond libre imposée sur la surface totale du jeu est de 5 mètres.

## LE TRAÇAGE

9° *Le traçage est-il obligatoire ? Pourquoi ?*

Le traçage est obligatoire pour tous les matches. Sans traçage, le jeu ne s'appuyerait que sur la loi de l'approximation, d'où irrégularité.

10° *Comment est exécuté le traçage ?*

Le traçage est marqué par des lignes rectilignes visibles et nettement définies, de 5 centimètres de largeur.

11° *Les lignes situant l'aire de jeu proprement dite ont-elles une désignation officielle ?*

Oui. Les lignes limitant *les grands côtés* du terrain s'appellent « *lignes de côté* ».

Les lignes limitant *les petits côtés* du terrain s'appellent *lignes de fond*.

12° *Qu'est-ce que la ligne médiane ?*

C'est une ligne droite partageant en deux le terrain sur sa longueur et se prolongeant à droite et à gauche jusqu'à la limite de la zone libre.

13° *Comment s'appelle l'ensemble des lignes délimitant la surface du jeu ?*

Les lignes de jeu.

14° *Outre la ligne médiane, existe-t-il d'autres lignes à l'intérieur de la surface du jeu ?*

Oui. 1° deux traits de 15 centimètres partageant la ligne médiane en trois parties égales.

2° quatre croix dont chaque branche a 15 centimètres, marquant la division de chaque camp en six rectangles égaux.

15° *Comment s'appellent les lignes bordant le pourtour de la zone libre ?*

Les lignes limites.

16° *Comment est délimité l'emplacement du service ?*

Par des traits de 15 centimètres dont l'un est le prolongement du côté droit et l'autre situé à 3 mètres à gauche est perpendiculaire à la ligne de fond.

17° *Qui est responsable du traçage ?*

Le club recevant.

18° *Avec quoi doit être effectué un traçage ?*

Sur terrain de plein air avec du plâtre ou de la chaux. En salle couverte avec de la peinture, lait de chaux, blanc gélatineux, etc...

19° *Le traçage par incrustation est-il permis ?*

Oui, à l'absolue condition qu'il ne provoque aucune aspérité sur le terrain.

20° *Lorsque le traçage est incomplet, que doit faire l'arbitre ?*

L'arbitre doit le faire exécuter et reculer d'autant l'heure du match, si cela est nécessaire.

21° *Dans quel cas l'arbitre peut-il infliger le forfait à l'équipe recevante responsable du traçage ?*

Au cas où le retard occasionné pour la remise en état excéderait trente minutes.

### TERRAINS IMPRATICABLES

22° *Par qui le terrain peut-il être déclaré impraticable ?*

Par l'arbitre, seul juge en la matière.

23° *Quand le terrain sera-t-il dangereux ?*

Lorsque la pratique du jeu sera rendue dangereuse par son état.

24° *Quelles sont les principales causes qui rendent un terrain impraticable ?*

1° Aspérités ou cailloux.

2° Lorsque par suite de pluie, il est couvert d'eau ou de boue partiellement ou non.

3° par suite de chutes de neige.

4° Par le gel qui le rend dur et glissant.

25° *Que doit faire l'arbitre lorsqu'avant la partie le terrain est recouvert d'eau ou de boue ?*

S'efforcer de le rendre praticable en le faisant balayer ou en faisant assécher les parties recouvertes d'eau.

26° *Quelles sont les causes qui peuvent le rendre momentanément inutilisable et provoquer l'arrêt momentané ou définitif de la partie ?*

Les perturbations atmosphériques : tempête, averses, vent violent, brouillard, etc...

27° *En cas de brouillard ou de brusque obscurcissement, quel fait déterminera la décision de l'arbitre d'arrêter la partie ?*

Celui de ne pouvoir assurer la régularité et le contrôle constant du jeu.

28° *En cas d'arrêt momentané de la partie au cours d'un set, que fait l'arbitre ?*

Il s'efforce de faire rejouer sur le même terrain et recommence le jeu en annulant le set au cours duquel la partie a été interrompue. S'il est obligé de changer de terrain, il fait recommencer entièrement la partie.

29° *En cas de remise d'un match, les résultats acquis sont-ils valables ?*

Non, la partie doit être entièrement recommencée.

## REGLE II

### LE FILET - LES POTEAUX

*Article 4.* — Au-dessus de la ligne centrale, un filet large de 90 centimètres et long de 9 mètres est suspendu à deux poteaux qui se trouvent à une distance de 1 mètre à l'extérieur des lignes de côté. Les poteaux, ronds de préférence, auront environ 0 m. 10 de diamètre et 2 m. 55 à 2 m. 60 de hauteur au-dessus du sol. Ils doivent être fixés ou scellés solidement et munis d'un système d'attache permettant de fixer le filet. (Voir fig. 2).

Celui-ci sera tendu énergiquement aux quatre coins de telle sorte que le bord supérieur se rapproche le plus possible de l'horizontale.

Un câble flexible tendra l'extrémité du filet en passant à l'intérieur d'une bande en double épaisseur de toile blanche de 5 centimètres de large cousue au sommet. Une bande de toile blanche de même largeur sera cousue aux

deux extrémités du filet qu'il délimitera : ces bandes devront être exactement à la verticale de l'intersection des lignes de côté et de la ligne centrale. Les mailles du filet seront droites et non obliques, elles auront 10 centimètres de côté.

Art. 5. — *Hauteur.* — Le filet sera placé au-dessus du sol :

Pour les équipes masculines Seniors et Juniors à 2 m. 43.

Pour les équipes féminines Seniors et Juniors à 2 m. 24.

Pour les équipes masculines et féminines Cadettes et Minimes à 2 m. 10 (hauteur mesurée au centre du terrain).

### SCHEMA D'INSTALLATION DU FILET ET DES POTEAUX

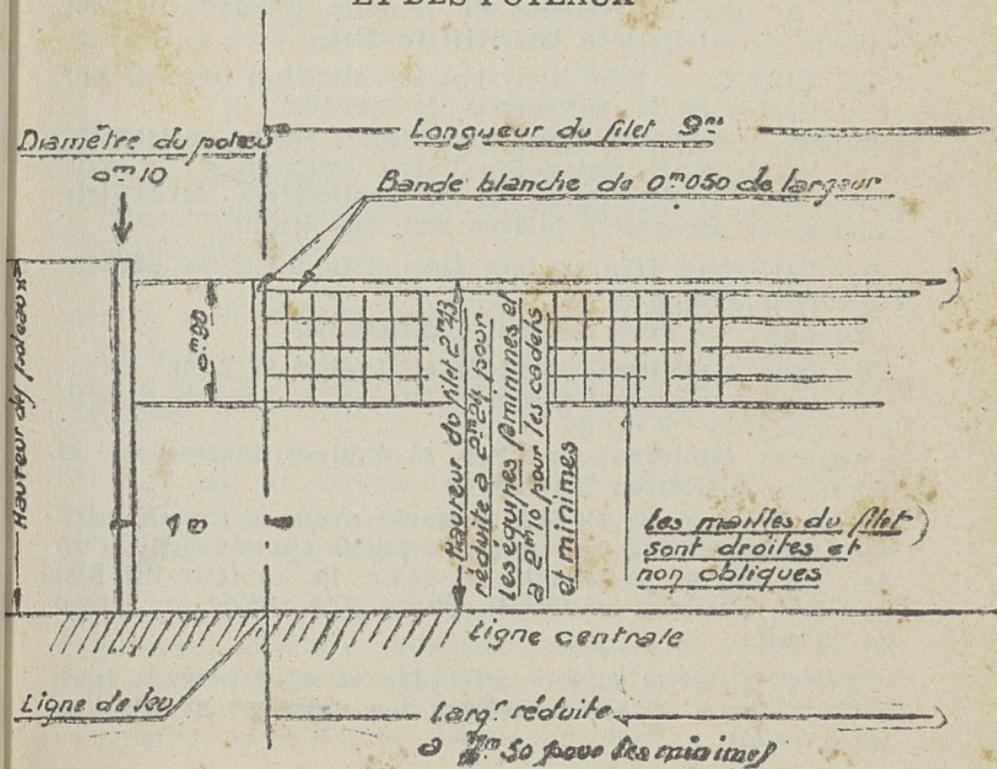


Fig. 2.

# COMMENTAIRES SUR LA REGLE II

## LE FILET - LES POTEAUX

**LES POTEAUX.** — Aucun type réglementaire, mais ronds de préférence, ne présentant aucune aspérité susceptible de blesser les joueurs. Ils seront peints en blanc. Leur hauteur a été déterminée de façon qu'ils puissent servir à fixer le filet aux différentes hauteurs imposées. Ils doivent se trouver à 1 mètre des lignes de côté et par conséquent être éloignés l'un de l'autre de 11 mètres. Des poteaux trop rapprochés des lignes de côté, gêneraient l'évolution des équipes. Les arbitres doivent veiller à ce que le système de tension permette à tout moment de modifier la hauteur du filet.

**LE FILET.** — Filet avec bandes blanches horizontales et verticales de 5 centimètres de largeur.

Veiller à ce que les bandes verticales soient exactement dans la perpendiculaire des lignes centrale et de côté. Pour cela, le filet large de 90 centimètres devra très exactement mesurer 9 mètres une fois tendu.

Le filet devra être en bon état, c'est-à-dire ne présenter aucun trou.

*Hauteur.* — Trois hauteurs différentes :

Equipes masculines Seniors et Juniors : 2 m. 43.

Equipes féminines Seniors et Juniors et équipes masculines Cadettes : 2 m. 24.

Equipes féminines Cadettes et équipes masculines et féminines Minimés : 2 m. 10.

Cette hauteur devra être mesurée avant le match, vérifiée à chaque set et en cours de partie chaque fois qu'un des arbitres en exprimera le désir, la hauteur du filet doit être mesurée au moyen d'une pique rigide au centre du terrain.

L'arbitre devra exiger cette pique et au besoin la faire confectionner. Il en contrôlera les marques avant d'en faire usage.

# QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE II

## LE FILET - LES POTEAUX

### LE FILET

1° *Où se trouve placé le filet ? Ses hauteurs possibles ?*

Au-dessus de la ligne médiane.

2 m. 43 pour les équipes Seniors et Juniors masculines.

2 m. 24 pour les équipes Seniors et Juniors féminines et Cadettes masculines.

2 m. 10 pour les équipes Cadettes féminines et Minimes masculines et féminines.

2° *Quelles sont les dimensions du filet ?*

9 m. x 0 m. 90.

3° *Comment doivent être les mailles du filet ? Quelles sont leurs dimensions réglementaires ?*

Elles doivent être droites et non obliques et avoir 10 centimètres de côté.

4° *Par quoi se trouve délimité le bord supérieur du filet ?*

Le bord supérieur du filet se trouve délimité par une bande de tissu blanc en forme de boyau de 5 centimètres de large dans laquelle coulissera le câble support.

5° *Par quoi se trouvent délimités les deux petits côtés du filet ?*

Par une bande de tissu blanc de 5 centimètres de large.

6° *A quoi servent les bandes blanches délimitant les côtés ?*

A situer le filet exactement au-dessus de l'aire de jeu. Les bandes blanches devront être strictement perpendiculaires au plan du terrain, exactement à l'intersection des lignes de côté et des lignes médianes.

7° *Comment doit être installé le filet ?*

Le filet doit être énergiquement tendu aux quatre coins de telle sorte que le bord supérieur se rapproche le plus possible de l'horizontale, et que chacun des petits côtés soit perpendiculaire au plan du terrain, à l'intersection de la ligne de côté et de la ligne médiane.

8° *Pourquoi l'arbitre doit-il exiger un filet en bon état ?*

Tout filet en mauvais état peut présenter :

- 1° des trous permettant le passage du ballon ;
- 2° une résistance insuffisante aux jets de ballon dans le filet ;
- 3° des poches sur sa surface qui peuvent retenir le ballon en cours de jeu.

## LES POTEAUX

9° *Comment doivent être placés les poteaux ?*

De chaque côté de la ligne médiane, et sur celle-ci à 1 mètre en dehors des lignes de côté.

10° *Quel principe essentiel doit-on respecter dans leur installation ?*

Les poteaux ne devront présenter aucun angle vif ni rugosité susceptible de provoquer des blessures par choc violent.

11° *Quelles sont les dimensions des poteaux ?*

Ils seront ronds de préférence avec une section d'environ 10 cm de diamètre et auront au-dessus du sol une hauteur de 2 m. 55 à 2 m. 60.

12° *Peut-on installer un système mécanique pour la tension du câble support de filet ?*

Oui, mais à condition qu'il ne puisse être une cause d'accident pour les joueurs.

## REGLE III

### LE BALLON LE TABLEAU D’AFFICHAGE LA CHAISE D’ARBITRE

Art. 6. — *Le ballon* doit être sphérique, avoir une circonférence de 0 m. 650 à 0 m. 685 et peser, avant le commencement de chaque set, de 250 à 300 gr. La pression de l’air à l’intérieur devra être entre 0,52 kgs-cm<sup>2</sup> et 0,58 kgs-cm<sup>2</sup>.

L’enveloppe extérieure sera en cuir souple (12 panneaux de préférence) recouvrant une vessie de caoutchouc. La fermeture ou le lacet fermant le ballon doit épouser la forme de celui-ci afin de ne pas blesser ou gêner les joueurs.

Art. 7. — *Un tableau d’affichage* portant deux séries de chiffres mobiles est nécessaire pour toute rencontre officielle. Il sera placé en dehors des lignes limites face au premier arbitre.

Art. 8. — *La chaise d’arbitre* d’une hauteur de 2 m. 20 à 2 m. 50 sera placée dans le prolongement de la ligne centrale à 0 m. 50 du poteau. Aucun type réglementaire, mais il est recommandé de choisir une chaise gênant le moins possible : plate-forme sans montants par exemple. En effet, une chaise placée à 0 m. 50 des poteaux, c’est-à-dire à 1 m. 50 de ligne de côté, a forcément des montants qui gênent l’évolution des joueurs dans la zone comprise entre cette ligne et la ligne limite (zone libre).

## COMMENTAIRES SUR LA REGLE III

### LE BALLON

Le diamètre, le poids et la pression du ballon sont très importants. En aucun cas le ballon ne devra dépasser 300 grs au début de la partie et s’il vient à s’alourdir par suite des intempéries, l’arbitre devra le faire changer.

Pour toutes rencontres importantes, l'arbitre exigera des ballons à valve et mesurera la pression intérieure au moyen d'un appareil spécial.

A noter que les fabricants ont maintenant étudié des formes de panneaux qui évitent au maximum la déformation. Il faut rejeter tout ballon dépassant 0 m. 685 et n'étant pas strictement sphérique.

## LE TABLEAU D'AFFICHAGE

De modèle non imposé, le tableau d'affichage devra comporter deux cases bien distinctes portant en haut le nom ou les initiales des formations en présence.

Afin de faciliter la compréhension de la marque, la disposition sur le tableau devra respecter la disposition des équipes sur le terrain, c'est-à-dire que la case de droite du tableau sera réservée à l'équipe occupant le côté droit du terrain en regardant le tableau.

Deux séries de chiffres mobiles de couleur opposée à celle du tableau sont nécessaires.

Le tableau obligatoire pour toute rencontre officielle doit être placé en dehors des lignes limites face au premier arbitre, de préférence dans le prolongement de la ligne médiane, mais dans tous les cas à la vue immédiate du premier arbitre.

Seul le marqueur qui se tient à côté du premier arbitre tient la marque officielle, les renseignements portés au tableau ne le sont qu'à titre indicatif. Ils ne peuvent donc servir de base à une réclamation.

## LA CHAISE D'ARBITRE

Il est important que le premier arbitre domine le filet d'assez près mais il ne faut pas que le pied de sa chaise puisse, soit blesser les joueurs, soit gêner leur évolution.

Aucun type de chaise n'étant imposée, il y a lieu de rechercher la construction d'un appareil présentant le minimum de base.

# QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE III

## LE BALLON. — LE TABLEAU D’AFFICHAGE LA CHAISE D’ARBITRE

### LE BALLON

1° *Faire une description technique du ballon.*

- 1° Enveloppe de forme sphérique en cuir souple.
- 2° Circonférence de 0 m. 650 à 0 m. 685.
- 3° Vessie de caoutchouc à l’intérieur (ordinaire ou à valve).
- 4° En cas de vessie ordinaire : fermeture à lacet.
- 5° Poids avant la rencontre : 250 à 300 grammes.
- 6° Gonflement à la pression de 0,52 kgs-cm<sup>2</sup> à 0,58 kgs-cm<sup>2</sup>.

2° *Qui doit fournir le ballon de la rencontre ?*

Chaque équipe doit présenter au choix de l’arbitre un ballon jouable avant la rencontre.

3° *Lorsque l’arbitre a choisi le ballon, que fait-il du second ?*

Il le garde près de lui afin de le mettre immédiatement en service en cas de défection du premier.

4° *Si par suite de pluie, boue, etc... le ballon s'alourdit exagérément, que doit faire l’arbitre ?*

Le remplacer à la première réclamation justifiée d’un des deux capitaines.

5° *Si par suite du jeu, le lacet du ballon se détache, que doit faire l’arbitre ?*

Changer de ballon ou permettre sa réparation.

6° *Comment doit être lacé le ballon ?*

De façon à ce que la fermeture épouse strictement la partie sphérique, c’est-à-dire ne présentant aucune aspérité pouvant blesser les joueurs.

## LE TABLEAU D'AFFICHAGE

7° *Le tableau d'affichage est-il obligatoire ?*

Oui. Pour chaque match officiel.

8° *Où doit se trouver placé le tableau d'affichage ?*

Face au premier arbitre, hors de la zone libre et de préférence dans le prolongement de la ligne médiane, mais de toute façon à portée immédiate de sa vue.

9° *Faites la description technique d'un tableau d'affichage ?*

1° Aucune dimension imposée.

2° Le tableau doit être divisé en deux parties sur sa largeur.

3° Chaque partie réservée à une des équipes en présence indiquée en haut de la case.

4° La partie de case restée libre doit être équipée pour recevoir deux séries de chiffres mobiles.

10° *Comment sur le tableau d'affichage doit-on exiger la position des noms des clubs ?*

Pour faciliter la compréhension de la marque, le tableau d'affichage doit être orienté de telle manière que la case de droite soit réservée à l'équipe occupant le côté droit du terrain en regardant le tableau d'affichage.

11° *Par qui est assuré l'affichage des scores ?*

Par un délégué qui doit obéir aux injonctions du marqueur officiel, ce dernier se trouvant à côté du premier arbitre.

12° *Qui doit assurer le contrôle officiel du tableau ?*

Le marqueur qui se place de l'autre côté du terrain, à côté du premier arbitre.

### LA CHAISE D'ARBITRE

13° *Quelles sont les caractéristiques essentielles d'une chaise d'arbitre ?*

Etre d'une hauteur suffisante pour permettre au premier arbitre de dominer le filet de 60 à 90 cm, avoir une base peu encombrante de façon à ne pas empêcher l'évolution des joueurs.

14° *Où placer la chaise d'arbitre ?*

Dans le prolongement de la ligne médiane à 0 m. 50 du poteau et face au tableau d'affichage.



CHAPITRE II  
LES EQUIPES  
REGLE IV  
MECANISME DU JEU  
LES REMPLACEMENTS  
NUMEROTAGE DES JOUEURS  
LEURS POSITIONS

*Article premier.* — *Les équipes.* — La partie se joue obligatoirement entre deux équipes de 6 joueurs quelles que soient les circonstances.

Une équipe complète avec remplaçants pourra comprendre un maximum de 12 joueurs. Quand, pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 6 joueurs, la partie sera gagnée par l'autre équipe.

*Article 2.* — *Remplaçants.* — Les remplaçants et entraîneurs se placeront hors des lignes limites face à l'arbitre principal.

*Article 3.* — *Números.* — Les joueurs doivent être numérotés de 1 à 12. Les números placés dans le dos auront une hauteur minimum de 15 cm avec un plein de 2 cm de large. Ils doivent être très visibles, de couleur claire sur maillot foncé et vice-versa ; ceux placés sur la poitrine auront 10 cm de hauteur minimum. Sous peine de forfait, les números sont obligatoires pour toutes rencontres officielles.

*Article 4.* — *Rotation.* — La rotation de l'équipe entière est toujours exigée : au début de chaque engagement les joueurs doivent se trouver dans leur rectangle respectif, mais aussitôt la balle servie ils peuvent se déplacer dans n'importe quelle partie du terrain et même sortir des lignes limites suivant les nécessités du jeu.

Toutefois, les changements délibérés de position entre avants et arrières sont interdits.

Au début d'une partie, le joueur placé à l'arrière droit (le plus près de la surface de service) porte le n° 1, son voisin de face le n° 2. C'est ce voisin qui occupera le carré de service au moment de la rotation (voir fig. 3).

# EMPLACEMENT DES JOUEURS AU DEPART DE LA PARTIE

*Joueurs sont  
n°rotés dans  
sens inverse des  
aiguilles d'une montre*

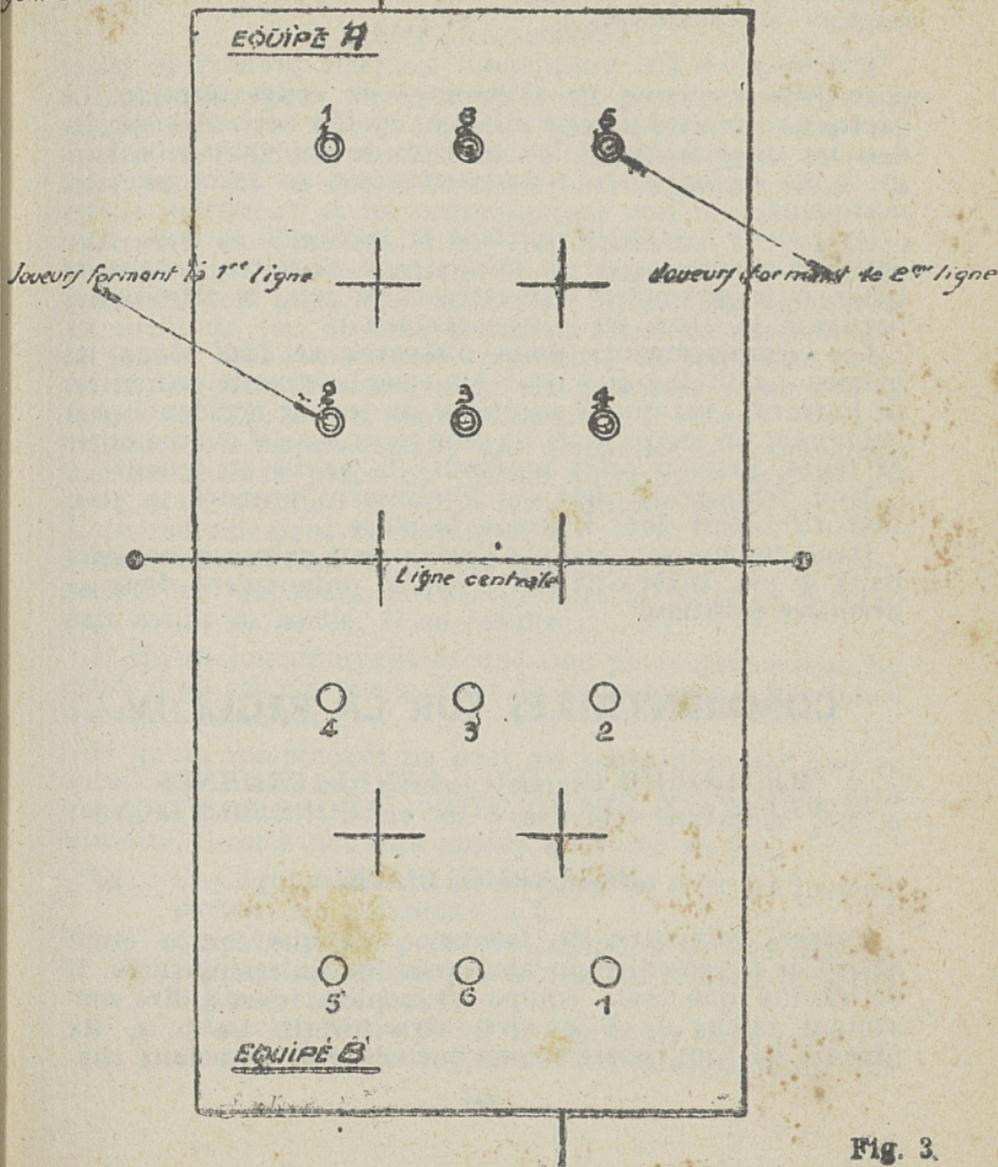


Fig. 3.

La numérotation se fait dans le sens contraire de la marche des aiguilles d'une montre.

*Note* : Après le service, les avants peuvent changer de position ainsi que les arrières (sauf pour ces derniers blocker ou smasher).

*Article 5.* — Un remplaçant ne peut prendre la place d'un joueur qu'une fois l'échange en cours terminé. Le capitaine ou l'entraîneur de son équipe doit d'abord demander au premier arbitre un arrêt de jeu. Quand l'échange a été autorisé, le remplaçant doit en faire part au marqueur.

Un joueur accidenté quittant le terrain à la suite d'un accident constaté par un médecin ou l'arbitre, sera remplacé à la première interruption de jeu, le remplaçant occupant la place du joueur accidenté.

Les remplacements pour blessures se font dans les mêmes conditions que pour les remplacements ordinaires de joueurs, sauf que le capitaine du joueur accidenté peut demander un temps mort de cinq minutes s'il estime après ce repos, pouvoir faire reprendre la partie au joueur.

Tout remplaçant doit obligatoirement prendre la position du joueur dont il prend la place.

Dans chaque set, chaque joueur peut entrer à nouveau dans le jeu, mais *une seule fois* et uniquement dans sa première position.

## COMMENTAIRES SUR LA REGLE IV

### MECANISME DU JEU - REMPLACEMENTS NUMEROTAGE DES JOUEURS.- LEURS POSITIONS

#### MECANISME DU JEU

*Nombre minimum de joueurs* : Chaque équipe étant autorisée à présenter un maximum de six remplaçants. Il en résulte que toute équipe incomplète, c'est-à-dire présentant moins de 6 joueurs, sera forfait. De plus, six joueurs devront constamment participer au jeu dans cha-

que camp. Un joueur quittant le jeu pour blessure, exclusion par l'arbitre ou tout autre cause devra sous peine de forfait être remplacé.

## REMPACEMENTS

Un joueur peut être remplacé en cours de partie sur simple demande faite à l'arbitre par le Capitaine ou l'entraîneur. L'arbitre autorisera le remplacement au premier échange en cours terminé. Le remplaçant doit aviser le marqueur et lui communiquer son numéro.

En cas de blessure d'un des joueurs, le capitaine pourra, après constatation de la blessure et avis du médecin, soit remplacer le joueur blessé, soit demander un arrêt de jeu de cinq minutes. Dans ce dernier cas, le joueur accidenté devra reprendre le jeu sous peine de faute (perte du service ou du point) et rapport à la C.C.A. ou C.R.A. qui sanctionnera.

Lorsqu'un remplacement est demandé, le remplaçant doit occuper la place du joueur quittant le jeu. On ne peut donc profiter de cette circonstance pour procéder à un remaniement de l'équipe.

Dans chaque set, le joueur sortant pourra à nouveau rentrer en jeu, mais devra reprendre la place qu'il occupait avant sa sortie. Il en résulte :

1° qu'un joueur ayant occupé une place quelconque au cours d'un set n'a pas le droit de jouer à une autre place durant tout le set ;

2° qu'un remplaçant ne peut au cours d'un set que se substituer à un seul joueur, même si après avoir joué quelques points et avoir été à son tour remplacé par le titulaire, il est à nouveau appelé à rentrer en jeu.

Ex. : Une équipe débute au premier set avec les joueurs portant les numéros 1 à 6.

Au troisième point, le capitaine sort le numéro 5 qui est remplacé par le numéro 8. Celui-ci prend la place entre 4 et 6.

Au cinquième point, le capitaine veut faire rejouer le numéro 5. Celui-ci devra alors remplacer

obligatoirement et uniquement le numéro 8 et reprendre place entre le 4 et le 6.

Le numéro 8 sort. Il aura droit de participer à nouveau au jeu à la condition expresse que ce soit à la place du numéro 5.

Par contre, le set terminé, le capitaine ou l'entraîneur pourra remanier son équipe et les remplaçants reprendre leur liberté. Le numéro 8 pourra être appelé au set suivant à remplacer un autre joueur que le 5, le mécanisme des remplacements étant indépendant d'un set au suivant.

### NUMEROS

Les numéros sont obligatoires, mais la règle n'impose à l'équipe une succession numérique 1, 2, 3, 4, 5, 6 qu'au début de la partie, cette succession pouvant être contrariée dès le premier set par le remplacement éventuel d'un ou plusieurs joueurs ou dans les sets suivants pour le remaniement autorisé de la formation.

Pour faciliter la succession numérique au départ, il est recommandé le port de numéros amovibles fixés sur le maillot par des boutons pression.

A noter que chaque joueur doit conserver le même numéro d'un bout à l'autre du match, ce numéro étant porté sur la feuille de match.

### ROTATION

Au premier set, le service est effectué par l'arrière droit qui porte le N° 1. Voici face en regardant le filet, les numéros des différents joueurs par rapport à leur place respective :

N° 2 avant droit

N° 3 avant centre

N° 4 avant gauche

N° 5 arrière gauche

N° 6 arrière centre

N° 1 arrière droit (serveur).

Le contrôle de la rotation et du numérotage des joueurs incombe au marqueur ou à son défaut au second arbitre.

On doit considérer deux positions des joueurs :

1° au moment du service, strictement dans leurs rectangles respectifs.

2° la balle une fois jouée, liberté de déplacement sur tout le terrain à condition toutefois de ne pas effectuer de changements délibérés de position.

### CHANGEMENTS DELIBERES DE POSITION

On entend par cette expression la permutation de place.

Exemple : le service étant à 1, en regardant le filet on a, de gauche à droite,

en avant : 4, 3, 2

en arrière : 5, 6, 1.

Le service étant effectué, le 6 monte au filet occuper la place du 3 qui se replie ; si à ce moment on suspend le jeu on obtiendra : première ligne : 4, 6, 2 ; deuxième ligne : 5, 3, 1.

Il y a donc changement délibéré de position des joueurs 3 et 6.

Toutefois, ceci n'implique pas l'interdiction des déplacements *momentanés* et tactiques. Ainsi sur un smash adverse, le contre pourra être effectué par des joueurs avants ayant permutés, mais ceux-ci devront reprendre l'ordre numérique l'échange terminé. Il s'en suit que l'application de cette règle importante est laissée en partie à l'appréciation de l'arbitre. Celui-ci ne devra jamais oublier que le règlement veut empêcher, non l'évolution tactique d'une équipe dans une phase de jeu donnée, mais l'emploi répété d'un joueur à une place que la rotation l'avait forcé de quitter.

## QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE IV

### LES EQUIPES. — LES REMPLAÇANTS

1° *Comment est composée une équipe ?*

Une équipe est composée de 6 joueurs et peut comprendre un maximum de 6 remplaçants.

2° *Dans quel cas une équipe peut-elle jouer à 5 joueurs ?*

Dans aucun cas.

3° *A quel moment un joueur peut-il être remplacé ?*

A n'importe quel moment de la partie mais uniquement lorsqu'un échange est terminé.

4° *Que doit exiger le premier arbitre d'un joueur qui rentre ou qui sort pendant le jeu ?*

Qu'il se présente et fasse noter par le marqueur le changement survenu dans la formation.

5° *Avant la reprise du jeu, que doit exiger l'arbitre du remplaçant ?*

Le remplaçant doit obligatoirement prendre la position du joueur qu'il remplace.

6° *Au cours du même set, le joueur remplacé peut-il à nouveau reprendre le jeu ?*

Oui, mais une fois seulement et strictement à la place qu'il occupait avant sa sortie.

7° *Dans ce cas, le remplaçant ainsi sorti peut-il remplacer un autre joueur ?*

Non au cours du même set, il a également droit de rentrer en jeu une nouvelle fois, mais uniquement à la place précédemment occupée par lui.

8° *Que doit faire l'arbitre si une équipe est incomplète au début d'une rencontre ?*

Attendre que le délai de retard prévu au règlement particulier de l'épreuve soit écoulé. Si à ce moment, l'équipe n'a pu être complétée, l'arbitre prononcera son forfait. Si des raisons de force majeure sont invoquées, l'arbitre les consignera sur la feuille de match et transmettra celle-ci avec avis à la Commission des Arbitres qui pourra, soit confirmer le forfait, soit faire rejouer la rencontre.

9° *Que doit faire un joueur retardataire pour prendre part au jeu ?*

Il attendra la fin d'un set et se présentera à l'arbitre qui contrôlera son inscription sur la feuille de match.

10° *Des joueurs étrangers peuvent-ils être incorporés dans une équipe ?*

Oui.

11° *Quel est le nombre de joueurs étrangers admis à participer au sein d'une même équipe ?*

Variable suivant le règlement particulier de l'épreuve.

12° *Un joueur étranger peut-il remplacer un joueur français ?*

Oui, à condition que malgré cette incorporation, le nombre d'étrangers présents simultanément sur le terrain ne dépasse pas le nombre prévu au règlement de l'épreuve.

13° *Un joueur exclu du terrain de jeu doit-il être remplacé ?*

Obligatoirement sous peine de forfait.

14° *Un joueur blessé doit-il être remplacé ?*

Obligatoirement sous peine de forfait.

15° *Un joueur quittant le jeu sans autorisation de l'arbitre peut-il à nouveau y rentrer ?*

Non.

16° *Doit-il être remplacé ?*

Obligatoirement sous peine de forfait.

17° *Si ce joueur revient reprendre le jeu, que doit faire l'arbitre ?*

L'exclure du terrain.

18° *Si une équipe ne peut remplacer un joueur exclu ou accidenté, que doit faire l'arbitre ?*

Arrêter la partie et la déclarer battue par forfait.

19° *Une équipe peut-elle changer de formation au cours d'un match ?*

Oui, mais uniquement entre deux sets et après en avoir référé à l'arbitre.

20° *Un remplaçant ayant participé momentanément au jeu à la place d'un joueur, peut-il remplacer un autre joueur ?*

Le remplaçant est solidaire du joueur qu'il remplace uniquement dans le set en cours ; le set terminé, il reprend sa liberté totale jusqu'à ce qu'il participe une autre fois au jeu.

21° *Dans quel cas un joueur titulaire ou remplaçant peut-il occuper des places différentes au cours d'un même set ?*

En aucun cas.

## LES NUMEROS

22° *Les numéros sur les maillots sont-ils obligatoires ?*

Oui pour toutes les rencontres officielles. Les joueurs devront porter un numéro sur le dos et le même numéro sur la poitrine.

23° *A quoi correspond ce numéro ?*

A la place qu'occupe le joueur dans l'équipe au début du match.

24° *Comment doivent être placés les joueurs par rapport aux numéros ?*

Au début de la rencontre, les 6 joueurs titulaires porteront les numéros 1 à 6. Ils seront placés sur le terrain dans l'ordre numérique suivant le sens de la rotation, les remplaçants portant les numéros 7 à 12.

25° *Cet ordre doit-il être respecté à chaque set ?*

Non, au premier seulement, les capitaines ou entraîneurs pouvant modifier leur formation à chaque set successif.

26° *Quelles sont les dimensions des numéros ?*

Dans le dos, hauteur minimum: 15 cm avec plein de 2 cm.  
Sur la poitrine, hauteur minimum: 10 cm avec plein de 2 cm.

27° *Que doit faire l'arbitre en cas d'absence de numéros ?*

L'arbitre doit déclarer l'équipe battue par forfait.

28° *Les numéros doivent-ils obligatoirement être cousus ou tissés dans le maillot ?*

Non. Ils peuvent être amovibles et notamment fixés à l'aide de boutons pression.

### L'EQUIPEMENT

29° *De quoi se compose l'équipement du joueur ?*

D'un maillot, d'une culotte et d'une paire de chaussons.

30° *Que doit faire l'arbitre au sujet de l'équipement avant la rencontre ?*

Examiner les équipes et exiger des joueurs un équipement correct et uniforme.

31° *Que doit-on interdire dans l'équipement ?*

Tout objet de matière dure pouvant devenir une cause d'accident pour le possesseur ou ses coéquipiers et notamment les verres optiques sans monture fixe.

32° *En cours de partie, un joueur a-t-il le droit de quitter son maillot ?*

Non; si le fait se produit, l'arbitre adressera un avertissement au joueur répréhensible et lui fera rectifier sa tenue. En cas de récidive, il l'exclura du terrain.

### LA ROTATION

33° *Dans quel ordre les joueurs doivent-ils se placer au début de la partie ?*

Dans leur rectangle respectif, c'est-à-dire face en regardant le filet :

- le n° 1 à l'arrière droit,
- le n° 2 à l'avant droit,
- le n° 3 à l'avant centre,
- le n° 4 à l'avant gauche,

le n° 5 à l'arrière gauche,  
le n° 6 à l'arrière centre.

34° *A quel moment et dans quel sens doit s'effectuer la rotation ?*

A chaque changement de service d'arrière en avant et de gauche à droite, c'est-à-dire dans le sens de la marche des aiguilles d'une montre.

35° *Dans quel cas une équipe n'effectue pas le mouvement de rotation ?*

Uniquement au premier service de chaque set. L'équipe qui joue la première balle n'effectue pas le mouvement de rotation.

36° *Cette règle est-elle applicable à l'équipe qui reçoit la première balle ?*

Non. L'équipe qui reçoit la première balle lorsqu'elle est parvenue à gagner son premier service doit *obligatoirement* exécuter un mouvement de rotation, avant d'effectuer celui-ci.

37° *Dans quel but a été conçu le mouvement de rotation ?*

Faire occuper alternativement les différentes places du jeu à chaque équipier.

38° *Quand un joueur exécute le service sans que son équipe ait effectué le mouvement de rotation, que fait l'arbitre ?*

Il siffle faute, fait rectifier la position de l'équipe fautive et fait exécuter le service par l'équipe adverse.

39° *A quel moment les joueurs doivent-ils obligatoirement se trouver dans leur rectangle respectif ?*

Uniquement au moment du service de la balle.

40° *D'une rotation à une autre, les joueurs peuvent-ils échanger leurs places ?*

Non. Les changements délibérés de position sont interdits.

41° *Qu'entendez-vous par changement délibéré de position?*

La permutation permanente de place qui permettrait par exemple à un joueur d'occuper une place qu'il avait avant la rotation.

42° *La permutation momentanée est-elle autorisée et dans quel cas ?*

Dans tous les cas d'attaque ou de défense aux conditions absolues que :

1° sitôt l'échange terminée les joueurs reprennent leur ordre numérique.

2° les arrières ne smashent pas ni ne participent pas aux contres.

43° *Quel est l'officiel plus particulièrement chargé de surveiller la rotation ?*

Le marqueur. En cas d'infraction, il doit immédiatement la signaler à l'arbitre.



## CHAPITRE III

### REGLE V.

#### LES OFFICIELS

#### LE JUGE ARBITRE - LE PREMIER ARBITRE LE DEUXIEME ARBITRE - LE MARQUEUR LES JUGES DE TOUCHE - LES PENALITES

*Article premier.* — Les officiels sont :

- Le juge arbitre,
- Le premier arbitre (referee),
- Le second arbitre (umpire),
- Le marqueur,
- Les deux juges de touche.

### REGLE VI. - DEVOIRS DES OFFICIELS

*Art. 2.* — Dans tous les tournois officiels (coupes, challenges ou championnats) un juge arbitre sera désigné soit par la Commission centrale, soit par la Commission régionale et aura les attributions suivantes :

1° Le juge arbitre prend contact avec les organisateurs ou officiels du club recevant, reçoit les capitaines d'équipe au plus tard dix minutes avant l'heure prévue pour la rencontre, vérifie les licences des joueurs avec pièces d'identité comportant une photographie.

2° Au cas où la C.C.A. ou la C.R.A. n'aurait pas désigné d'arbitre ou si les arbitres désignés n'étaient pas présents sur le terrain, le juge arbitre a qualité pour désigner les arbitres, il leur remet les licences vérifiées; les arbitres devront les conserver jusqu'à conclusion des rencontres;

3° Il désigne aux capitaines d'équipes le terrain (si le lieu de la rencontre en comporte plusieurs) et le tour de jeu de chacune des équipes;

4° Il centralise les feuilles de matches;

5° Il prend note et fait part à la Commission de Discipline des manquements observés sur la tenue des joueurs, des retards des équipes et de tous les écarts en général pour suite à donner;

6° Il statuera sur toutes les contestations pouvant survenir au cours de la réunion, autres que celles relatives à tout incident de jeu ou interprétation des règles de jeu.

A défaut du juge arbitre, toutes ces fonctions et attributions devront être remplies par le *premier arbitre*.

*Art. 3. — Le premier arbitre (referee) dirige le jeu. Ses décisions sont souveraines.*

Il a autorité sur tous les officiels (sauf le juge arbitre) depuis le début du match jusqu'à la fin. Ceci comprend les périodes pendant lesquelles le jeu est arrêté momentanément pour quelque raison que ce soit.

Il peut annuler les décisions des autres officiels, s'il juge que ceux-ci ont commis une erreur.

## FONCTIONS ET ATTRIBUTIONS

*A son arrivée sur le terrain.* — 1° Il se met immédiatement en rapport avec le juge arbitre ou en l'absence de celui-ci, prend contact avec les organisateurs officiels du club recevant.

2° Il examine le terrain et s'assure s'il est réglementaire; il vérifie l'état du matériel et particulièrement les dimensions et positions du filet.

*Avant le jeu.* — 1° Il se fait présenter les ballons des deux équipes. Il vérifie s'ils sont réglementaires et choisit celui avec lequel on jouera (chacune des équipes devra présenter un ballon en bon état sous peine de forfait). Si l'équipe qui reçoit ne présente pas de ballon jouable, elle sera, en outre, pénalisée d'une amende.

2° Il reçoit du juge arbitre les licences de chacun des joueurs. En cas d'absence du juge arbitre, il se les fait remettre directement par les capitaines d'équipes et vérifie celles-ci avec une pièce d'identité comportant une **photographie**.

3° Il s'assure que les licences portent bien le millésime ou le papillon de la saison en cours.

4° Il conserve les licences jusqu'à la conclusion du match.

5° Il rédige la feuille de match (noms, prénoms des joueurs, numéros des licences).

6° Il fait tirer au sort le service ou le terrain par les capitaines d'équipes.

7° Il se met en rapport avec le second arbitre (umpire) et désigne les juges de touches (à moins que ceux-ci aient été désignés par le juge arbitre).

8° Il fait évacuer toute personne se trouvant sur la surface de terrain comprise entre les lignes limites.

L'arbitre se tient sur un siège surélevé face au tableau d'affichage. Sauf le marqueur, aucune personne, joueur ou spectateur, ne doit se trouver à une distance de moins de deux mètres de la chaise d'arbitre.

*Pendant le jeu.* — 1° Il siffle au début du jeu, avant chaque service, à chaque faute et chaque fois qu'il le juge nécessaire.

2° Il annonce le score à haute voix chaque fois que l'équipe gagne un point ou le service et désigne en premier lieu le score de l'équipe serveuse.

3° Il autorise les arrêts de jeu (time out).

4° Il s'abstient de toute discussion avec les joueurs, les officiels ou toute personne se trouvant autour du terrain.

Toute observation de sa part doit s'adresser aux capitaines.

*Après le jeu.* — 1° Il complète la feuille de match (libellé administratif) à remplir et résultat complet de la partie) et la signe.

2° Il porte toute observation utile ou demande de pénalité. Il fait porter par les officiels ou les capitaines d'équipes toute réclamation déposée conformément au chapitre XI des présents règlements.

3° Il retient et envoie à la Commission Centrale ou à

la Commission Régionale des Arbitres les licences des joueurs pénalisés par lui et rend les autres à leur capitale.

*Art. 4. — Le deuxième arbitre (umpire) se place du côté opposé au premier arbitre.*

1° Il siffle tout franchissement de la ligne centrale sous le filet, et tout contact avec le filet.

2° Il prend note de la durée des interruptions du jeu (time out).

3° Il contrôle les entraîneurs et remplaçants restés sur la touche et autorise les changements de joueurs.

4° Il assiste le premier arbitre dans tout ce que celui-ci peut lui demander et attire particulièrement son attention sur tout geste anti-sportif qui pourrait se produire.

*Art. 5. — Le marqueur qui se place à côté du premier arbitre :*

1° doit établir la feuille de score.

2° indiquer les interruptions de jeu demandées.

3° prendre avant le jeu :

a) le nom des joueurs et de leurs remplaçants.

b) l'ordre de rotation.

Pendant le jeu, il veille à ce que la rotation s'effectue correctement. En cas d'absence de marqueur, ces fonctions sont remplies par le second arbitre.

*Art. 6. — Les juges de lignes. — Au nombre minimum de deux, les juges de lignes se posteront aux coins opposés du court, de manière que chacun ait une vue ininterrompue d'une ligne terminale et d'une ligne latérale. Les juges de lignes suivront attentivement le jeu afin de pouvoir répondre à toute question posée par l'arbitre. Sur demande, ils lui fourniront tout renseignement.*

Tout ballon joué correctement et touchant n'importe quel endroit d'une ligne de côté ou de fond sera jugé « Bon ».

Les juges de lignes doivent observer soigneusement le jeu

et être toujours prêts à aider le premier arbitre dans ses décisions.

Si les juges de lignes se mêlent inutilement au jeu ou ne jugent pas correctement, l'arbitre peut les remplacer immédiatement. Il devra faire figurer sa décision sur la feuille de match.

Tout coup de sifflet interrompt la partie, mais seules les décisions du premier arbitre sont souveraines.

*Art. 7. — Pénalités.* — Un arbitre peut pénaliser un joueur gravement répréhensible (voies de fait, injures graves, etc...) en l'excluant du terrain de jeu, pour un set ou pour le match.

L'équipe pénalisée devra remplacer immédiatement le joueur fautif sous peine de forfait.

---

— LES COMMENTAIRES ET QUESTIONS SUR LES REGLES 5 ET 6 ONT ETE TRAITÉES DANS LE CHAPITRE DE L'ARBITRE, PAGES 23 A 45 (S'Y REPORTER).

**REGLE VII. - DEFINITION DES TERMES**

- 1° *Terrain.* Le terrain occupé par une équipe sera son terrain celui occupé par les adversaires : le terrain adverse.
- 2° *Ordre de service.* — L'ordre dans lequel les équipes doivent servir est appelé « ordre de service ».
- 3° *Rotation.* — Le changement de place des joueurs, au moment du changement de service, est appelé « rotation ».
- 4° *Service.* — Un service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit qui « frappe » celui-ci avec une main (ouverte ou fermée) pour l'envoyer par-dessus le filet dans le camp adverse. Jusqu'à ce que le ballon soit frappé, les pieds du serveur doivent se trouver dans l'emplacement du service *derrière la ligne de fond* (il est indispensable que l'un des pieds touche le sol pendant le service, la position des pieds derrière la ligne s'applique aussi à la position du pied qui ne toucherait pas le sol durant le service).
- 5° *Point.* — Un point sera accordé à l'équipe servant le ballon si son adversaire n'a pu réglementairement renvoyer la balle.
- 6° *Changement de service.* — Un changement de service est ordonné lorsque l'équipe serveuse aura commis une faute.
- 7° *Balle « morte ».* — La balle est morte après un point, un changement de service ou toute décision du premier arbitre suspendant temporairement le jeu.
- 8° *Balle jouée.* — Un joueur touchant la balle ou bien étant touché par la balle lorsque celle-ci est en jeu sera considéré comme jouant la balle.

- 9° *Balle « out »*. — La balle est « out » lorsqu'elle touche toute surface, objet, sol, hors des limites du terrain de jeu. Une balle touchant une des ligne de fond ou de côté est bonne.
- 10° *Balle tenue*. — Lorsque le ballon vient à rester momentanément dans les mains ou entre les bras d'un joueur, celui-ci sera considéré comme tenant la balle. Le ballon doit être nettement *frappé*. S'il est accompagné, soulevé, poussé, porté, il sera considéré comme *balle tenue*.
- 11° *Double*. — Ballon touché plus d'une fois par le même joueur à l'aide de n'importe quelle partie du corps, sans qu'aucun autre joueur ne l'ait touché entretemps.
- 12° *Retarder le jeu*. — Acte quelconque d'un joueur qui, dans l'esprit du premier arbitre, tend à retarder le jeu. Cet acte doit être sanctionné.
- 13° *Le block*. — Action qui consiste à tenter d'arrêter l'attaque adverse dès le passage du ballon par-dessus le filet, à l'aide d'une partie du corps située au-dessus de la ceinture.  
Il peut être exécuté par tous les avants.  
Si la balle touche un ou plusieurs équipiers effectuant le block, il ne sera compté *qu'une seule touche*, mais dans ce cas, aucun de ceux-ci n'aura le droit de retoucher la balle avant qu'un autre joueur adverse ou coéquipier (n'ayant pas participé au block) n'ait fait une autre touche de balle. Tout block ne sera considéré comme tel que si tous les joueurs y participant sont bien groupés; en conséquence, un joueur placé à un minimum de 1 mètre d'un ou des blockers ayant touché la balle aura le droit de rattraper celle-ci. *Il est interdit à un arrière de venir effectuer le block au filet.*

# COMMENTAIRES SUR LA REGLE VII

## DEFINITION DES TERMES

Aucun commentaire sur les trois premiers paragraphes, le texte étant suffisamment explicite.

4° *Service*. — Le texte se borne à faire la description du geste individuel. Précisons qu'au moment du service, les douze joueurs doivent occuper leur rectangle respectifs. Le service s'effectue derrière la ligne de fond, soit les deux pieds reposant par terre, soit en appui sur un seul pied, ce qui interdit le service en position de saut. D'autre part, si le serveur sert appuyé sur une jambe, en aucun cas l'autre jambe ne devra dépasser le plan de la ligne de fond.

*Frappe de la balle*. — La balle doit être frappée, soit avec la main plate, soit avec le poing. Elle peut à ce moment, soit reposer sur l'autre main, soit être lancée et frappée durant la course.

5° *Point*, 6° *Changement de service*, 7° *Balle morte*. — Aucun commentaire.

8° *Balle jouée*. — Le texte est net : lorsque la balle est en jeu, aucune distinction entre la touche volontaire et la touche involontaire. Dans les deux cas, la touche doit être jugée suivant le paragraphe 10° de cette règle.

9° *Balle out*. — Nous avons vu que les lignes de jeu étaient tracées à l'intérieur du terrain. En conséquence, une balle sera jugée « out » dans les deux cas suivants :

1° lorsqu'elle tombera en dehors des lignes de jeu (lignes de fond ou de côtés).

2° lorsqu'elle aura passé par-dessus le filet à l'extérieur des 9 mètres délimités par les bandes blanches verticales de celui-ci.

10° *Balle tenue*. — La balle doit être frappée très franchement; naturellement il est difficile de définir la

frappe et ce point très important des règles est malheureusement laissé à l'appréciation de l'arbitre. Nous recommandons une très grande sévérité dans cette appréciation ; *il faut siffler toute balle dont la frappe est douteuse* et veiller particulièrement à la touche de balle lors des amorties et des balles basses. Précisons qu'il faut qu'il y ait *choc* entre les mains du joueur ou autre partie du corps et le ballon.

- 11° *Double.* — Les doublés s'entendent mieux qu'ils ne se voient. Ils sont beaucoup plus fréquents dans la réception et la passe (balle jouée le plus souvent des deux mains) que dans le smash, mais il existe quand même des possibilités de commettre un doublé d'une seule main au moment du smash (talon de la main et bouts des doigts). Ne pas omettre de les siffler.
- 12° *Retarder le jeu.* — Il s'agit là de sanctionner un acte manifeste et calculé, temporisation volontaire au moment du service par exemple. Cet acte peut revêtir divers aspects imprévisibles dépendant de l'imagination de son auteur. Il est naturellement laissé à l'appréciation de l'arbitre.
- 13° *Le block.* — Le block a fait l'objet d'une réglementation très précise qu'il importe de respecter dans tous les cas.
- 1° Aucun arrière n'a le droit de participer au block.
  - 2° Un joueur ayant participé au block n'a pas le droit de retoucher la balle si celle-ci, à la suite du block, est restée dans son propre camp; ce qui implique que les joueurs du block sont solidaires. Il restait un point à définir : la constitution du block. Le block parfait est celui de joueurs contrant épaule contre épaule; mais très souvent dans la pratique, les joueurs sont légèrement espacés, le règlement a fixé cet espacement à 1 mètre maximum. Là encore, cette distance n'est qu'approximative et il appartient au premier arbitre de l'estimer. Cette estimation doit être faite dans l'esprit de la règle. Il va de soi qu'un arbitre doit se

rendre compte si un joueur *situé à moins d'un mètre*, participe au block ou effectue un geste individuel de défense. Précisons également que lors de la formation du block, les avants ont le droit de permuter à condition qu'une fois la phase de jeu terminée, ils regagnent la place qui leur est imposée par la rotation.

## QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE VII

### DEFINITION DES TERMES

N. B. — Le questionnaire sur les fautes de jeu figure après le chapitre VI règle X : Principales fautes sanctionnées (page 123) :

1° *Qu'appelle-t-on rotation ?*

Le changement de place des joueurs avant chaque service.

2° *Qu'est-ce que le service ?*

La remise en jeu effectuée par l'arrière droit d'une des deux équipes.

3° *Comment s'effectue le service ?*

L'arrière droit, placé derrière la ligne de fond, dans l'emplacement délimité, envoie la balle par-dessus le filet, dans le camp adverse en la frappant d'une main ouverte ou fermée; un ou les deux pieds du serveur touchent le sol pendant l'exécution du geste.

4° *Dans quel cas une équipe peut-elle marquer un point ?*

Uniquement lorsque son adversaire commet une faute sanctionnée alors qu'il n'est pas en possession du service.

5° *Quand y a-t-il changement de service ?*

Lorsque l'équipe serveuse commet une faute sanctionnée.

6° *Qu'est-ce qu'une balle morte ?*

C'est la balle entre les arrêts provisoires du jeu, notamment après un point ou changement de service et le service suivant et après toute décision de l'arbitre suspendant temporairement le jeu.

7° *Qu'est-ce qu'une balle jouée ?*

C'est la balle touchée par un joueur au cours de la partie.

8° *Qu'est-ce qu'une balle out ?*

C'est une balle touchant le sol ou tout autre objet ou personne étrangère au jeu, située hors des lignes limites, pendant le déroulement normal de la partie.

9° *Qu'est-ce qu'une balle tenue ?*

C'est une balle qui n'est pas nettement frappée par le joueur.

10° *Qu'est-ce qu'un doublé ?*

C'est une balle touchée deux fois ou plusieurs fois consécutivement à la réception par le même joueur.

11° *Qu'entend-on par retarder le jeu ?*

Un acte intentionnel quelconque d'un joueur qui, de l'avis du premier arbitre, retarde le jeu sans nécessité.  
Ex. ne pas servir au coup de sifflet.

12° *Qu'est-ce qu'un block ?*

Un groupe de deux ou trois joueurs contrant simultanément, épaule contre épaule, pour empêcher l'attaque adverse.

13° *Qui peut participer à la formation du block ?*

Uniquement les trois avants.

14° *Dans quel cas un contreur n'est-il pas considéré comme faisant partie du block ?*

a) Lorsqu'il est seul à contrer.

b) Lorsqu'il contre simultanément avec un ou deux partenaires, mais à une distance de ceux-ci au moins égale à 1 mètre.

15° *De quel avantage bénéficie le block ?*

Il est considéré comme un tout, c'est-à-dire que si la balle touche simultanément plusieurs joueurs formant le block, il ne sera compté qu'une seule touche de balle.

16° *Quelle est la contre-partie de cet avantage ?*

Après une première touche, aucun des joueurs formant le block n'aura le droit de retoucher la balle immédiatement; si la balle a été projetée dans le camp adverse, ils devront attendre une touche de leurs adversaires et si la balle est restée dans leur propre camp, ils devront attendre une touche d'un de leurs partenaires n'ayant pas participé au block.



## CHAPITRE V

### MANIEMENT DU BALLON - BUT DU JEU CHOIX DU TERRAIN ET DU SERVICE CHANGEMENT DE TERRAIN REPOS - DECOMPTE DES POINTS

## REGLE VIII - LE TERRAIN ET LE SERVICE LA ROTATION

*Article premier.* — *But du jeu.* — Chaque équipe en se conformant aux règles de jeu doit s'efforcer d'envoyer par-dessus le filet le ballon dans le camp adverse et lui faire toucher le sol à l'intérieur des lignes de jeu en évitant le même sort dans son propre camp.

*Art. 2.* — *Choix du terrain et service.* — Avant le commencement de la partie, l'arbitre fait tirer au sort par les deux capitaines le choix du terrain ou du service, le vainqueur choisissant l'un ou l'autre avantage.

*Art. 3.* — *Mise en jeu.* — La mise en jeu doit être effectuée par le joueur en position d'arrière droit.

Au coup de sifflet de l'arbitre, de l'emplacement du service, l'arrière droit effectue le service comme prévu à la règle VII, art. 4 (1).

Le ballon doit passer d'un seul jet par-dessus le filet sans toucher les poteaux, le filet (y compris les câbles le soutenant) ni aucun joueur de l'équipe servante.

*Art. 4.* — *Changement de service.* — Le même joueur continue à servir tant que lui ou son équipe n'a pas commis de faute ou a été mis en défaut. Dans le cas contraire, le service passe au camp adverse, à ce moment l'équipe qui bénéficie du service accomplit un mouvement de rotation.

*Art. 5.* — *La rotation.* L'équipe recevant le ballon doit, avant d'effectuer un service, accomplir un mouvement de rotation dans le sens de la marche des aiguilles d'une montre, c'est-à-dire : si l'arrière droit porte le

---

(1) Voir page 93.

n° 1, il va se placer au centre arrière précédemment occupé par le numéro 6, celui-ci allant à l'arrière gauche occupé précédemment par le numéro 5. etc... Alors le numéro 2, précédemment avant droit, effectue le service. Il en est ainsi à chaque changement de service et à ce moment-là seulement.

Ainsi chaque joueur occupe donc alternativement toutes les différentes places du jeu.

*Art. 6. — Maintien de position.* — Une fois la rotation effectuée, la position des joueurs reste fixée à partir de la balle de service. *La permutation délibérée de position est interdite.* Toutefois, dès que le service a été effectué, les joueurs peuvent librement se déplacer sur tout le terrain. Mais il est formellement interdit aux arrières de venir délibérément prendre position auprès du filet pour smasher ou contrer, ceci pour empêcher l'utilisation systématique d'un bon attaquant qui « monopoliserait » ainsi le jeu, et pour encourager le jeu d'équipe.

Cette règle cependant ne doit pas être interprétée comme empêchant un arrière de venir rattraper une balle hors de sa propre zone. Il peut, en effet, s'il se trouve par exception dans la zone avant, soit faire une passe, soit renvoyer directement le ballon chez l'adversaire, à condition toutefois de ne pas le faire en smashant.

*Art. 7. — Changement de terrain après un set.* — Après chaque manche, les deux équipes changent de côté de terrain. Le service passe à l'équipe qui a perdu le set précédent.

*Art. 8. — Changement de position au début d'un set.* — Les joueurs peuvent changer totalement de position par rapport au set précédent, mais le capitaine devra communiquer le changement de formation au marqueur.

*Art. 9. — Changement de terrain au milieu d'un jeu.* — Quand deux équipes sont à égalité au dernier set, l'équipe qui a le score le plus bas du moment peut demander à changer de camp dès que l'équipe adverse a totalisé huit points, mais le service continue à être assuré par l'équipe qui a fait le huitième point.

# COMMENTAIRES SUR LA REGLE VIII

## LE TERRAIN - LE SERVICE

*Article premier.* — *But du jeu.* — Au cours du jeu, en aucun cas, le rebond d'une balle au sol n'est autorisé. Par contre, sauf au service, la balle peut toucher le filet. Ce contact n'a aucune influence sur le déroulement normal du jeu.

*Art. 2.* — *Choix du terrain ou du service.* — L'équipe gagnant le sort choisit à son gré le service ou le terrain. Dans de très nombreux cas (terrain mal orienté) le choix du terrain constitue un avantage plus grand que celui du service.

*Art. 3.* — *Mise en jeu.* — La mise en jeu se fait au coup de sifflet de l'arbitre. Le joueur n'a pas le droit d'attendre, même si un de ses équipiers n'occupe pas, au coup de sifflet, l'emplacement qui lui est assigné ou s'il n'est pas prêt à participer au jeu.

Tout retard volontaire du serveur doit être sanctionné comme prévu à la règle VII, paragraphe 12° (1). Le ballon doit passer d'un seul jet par-dessus le filet sans rencontrer d'obstacle; il en résulte que la balle touchant le sommet du filet avant de passer dans le camp adverse est *mauvaise* (balle let).

*Art. 4.* — *Changement de service.* Avant tout service, une équipe doit effectuer un mouvement de rotation. En conséquence, au début d'un set, seule l'équipe qui engage la première balle garde sa position initiale. Dès que cette équipe aura fait une faute, son adversaire avant d'effectuer son premier service, devra accomplir le mouvement de rotation prévu.

*Art. 5.* — *Rotation.* — Au premier set seulement, les règles obligent les joueurs à se placer dans l'ordre de leur numéro. Dès le second set, rien dans les règles n'oblige l'équipe à respecter cet ordre. Toutefois, si cet

---

(1) Voir page 94.

ordre n'est pas respecté, le marqueur doit obligatoirement en être averti et noter les changements effectués.

Il est obligatoire, pour chaque capitaine d'indiquer au marqueur avant chaque set l'ordre de numérotation de leur équipe respective. (Règle IV, art. 4) (1).

*Art. 6. — Maintien de position.* — Cette règle interdit après le service, la *permutation systématique*, qui permet de faire réoccuper à un ou plusieurs joueurs les places qu'ils avaient avant la rotation. Par contre, les mouvements tactiques des équipes ne doivent jamais être contrariés. L'application de cette règle est donc très délicate. Elle doit retenir l'attention particulière des arbitres et du marqueur chargé par le règlement de contrôler l'ordre de rotation. L'interdiction faite aux arrières de contrer et smasher nécessite également une grande vigilance de la part des officiels.

Un arrière peut, par exception, renvoyer directement la balle dans le camp adverse, mais jamais d'une façon systématique; le premier arbitre a donc intérêt, dès le deuxième renvoi direct non smashé d'un arrière se trouvant dans les lignes avant, d'adresser avertissement au joueur et en cas de récidive de le pénaliser de la perte d'un point ou du service pour renvoi systématique.

*Art. 8. — Changement de position après un set.* — Les capitaines ont le droit de changer leur formation après un set, mais toute nouvelle formation doit être communiquée au marqueur *avant le début du jeu*.

*Art. 9. — Changement de terrain au milieu d'un jeu.* — Ce changement n'est autorisé qu'en cas d'égalité au dernier set, c'est-à-dire au troisième set pour une partie disputée au meilleur des trois sets, au cinquième pour une partie disputée au meilleur des cinq sets.

Ce changement est accordé sur demande à l'équipe qui a le score le plus bas, mais seulement dès que l'équipe adverse a totalisé huit points *et à ce moment-là seulement*. Ce changement de terrain n'amène pas un changement de service, ni arrêt de jeu.

L'arbitre vérifiera soigneusement si la position des joueurs est restée constante malgré le changement de terrain.

---

(1) Voir page 76.

# QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE VIII

## LE TERRAIN - LE SERVICE

- 1° *Une balle peut-elle toucher le filet en cours de jeu ?*  
Oui, sauf au service.
- 2° *Ce contact a-t-il une influence sur le déroulement normal du jeu ?*  
Aucune.

## CHOIX DU TERRAIN OU DU SERVICE

- 3° *Que fait le premier arbitre avant le commencement de la partie ?*  
Il procède à un tirage au sort entre les deux capitaines.
- 4° *Qui choisit le toss, autrement dit, qui répond pile ou face ?*  
Le capitaine de l'équipe visiteuse ou si le match a lieu sur terrain neutre, le capitaine de l'équipe qui a effectué le plus long déplacement.
- 5° *Quels sont les avantages du capitaine qui a gagné le tirage au sort ?*  
Il choisit soit le terrain soit le service.

## MISE EN JEU

- 6° *Qui fait la première mise en jeu et à quel moment ?*  
L'arrière droit de l'équipe qui a le service, au coup de sifflet de l'arbitre.
- 7° *De quel endroit doivent être effectués tous les services ?*  
De la zone de service à l'angle droit de chaque côté du terrain en regardant le filet.
- 8° *Le serveur a-t-il le droit de retarder son envoi pour permettre à ses partenaires d'être prêts et d'occuper leurs rectangles respectifs ?*

Non. Le serveur doit jouer au coup de sifflet de l'arbitre. Tout retard intentionnel doit être sanctionné par un changement de service.

9° *Qu'est-ce qu'une balle let ?*

C'est une balle qui frôle le filet avant de pénétrer dans le camp adverse.

10° *Une balle let peut-elle être remise en jeu ?*

Non. Toute balle let est mauvaise.

### CHANGEMENT DE SERVICE - MOUVEMENT DE ROTATION

11° *Que doit faire l'équipe bénéficiaire du service avant d'exécuter la frappe de la balle ?*

Obligatoirement accomplir un mouvement général de rotation.

12° *A quel moment du jeu une équipe n'a pas à effectuer avant de servir un mouvement général de rotation ?*

Uniquement l'équipe qui sert la première balle de chaque set n'a pas à effectuer le mouvement de rotation, mais dès que le service a changé de camp, l'équipe adverse doit l'exécuter avant de frapper son premier service.

13° *Dans quel sens doit s'effectuer la rotation ?*

D'arrière en avant, de gauche à droite, c'est-à-dire dans le sens de la marche des aiguilles d'une montre.

14° *Y a-t-il faute si un joueur exécute un service sans que son équipe ait effectué son mouvement de rotation ?*

Il y a faute et le ballon est remis en service par le camp adverse.

15° *Dans quel but a été conçu le mouvement général de rotation d'une équipe ?*

Dans celui de permettre à chaque joueur d'occuper successivement les différentes places du jeu.

## MAINTIEN DE POSITION

16° *D'une rotation à une autre rotation, les joueurs peuvent-ils permuter de place ?*

La permutation systématique de place est absolument interdite.

17° *Qu'entendez-vous par permutation systématique de place ?*

Celle qui permettrait par exemple à un joueur de réoccuper la place qu'il avait avant la rotation.

18° *Dans quel cas les joueurs ont-ils le droit de permuter de place ?*

Lorsqu'ils exécutent une combinaison tactique, mais cette permutation doit être momentanée et la combinaison achevée, les joueurs doivent réoccuper la place imposée par la rotation.

19° *Un arrière peut-il jouer la balle dans la zone avant ?*

Oui, il peut alors, soit faire une passe, soit exceptionnellement renvoyer directement dans le camp adverse, mais à condition qu'il ne s'agisse pas d'un smash.

20° *Que doit faire l'arbitre s'il s'aperçoit qu'un arrière placé dans la zone avant renvoie intentionnellement la balle chez l'adversaire ?*

Il doit, soit pénaliser immédiatement le joueur, si l'intention est manifeste, soit, si un doute subsiste dans son esprit, adresser un avertissement au joueur fautif. Après un avertissement, en cas de récidive, l'arbitre pénalisera toujours le renvoi direct d'un arrière se trouvant dans les lignes avants.

## CHANGEMENT DE TERRAIN APRES UN SET

21° *A quel moment les équipes doivent-elles changer de terrain ?*

Obligatoirement après chaque set.

22° *Si les deux capitaines d'équipes sont d'accord et demandent de ne pas changer de terrain, que fait l'arbitre ?*

Il refuse et fait appliquer le règlement.

23° *Dans quelles circonstances spéciales un capitaine d'équipe peut-il exiger un changement de terrain au cours d'un set ?*

Uniquement au cours du dernier set du match prévu lorsque les deux équipes sont à égalité de set un contre un, pour les matches en trois sets, deux contre deux pour ceux en cinq sets, à condition que son adversaire soit arrivé le premier à marquer son huitième point.

24° *Si après le huitième point acquis par l'adversaire, le capitaine de l'équipe en retard a négligé de demander le changement, peut-il réparer sa négligence au cours du set ?*

Non, le changement de terrain au dernier set doit être demandé après le huitième point et à ce moment-là seulement.

## REGLE IX

### PENDANT LE JEU

### MANIEMENT DU BALLON

Art. 10. — Pour renvoyer ou passer le ballon, celui-ci doit être frappé et non tenu, bloqué, poussé, porté, jeté ou lancé. Il peut être frappé ou touché avec une ou les deux mains, le ou les poings, la tête ou toute autre partie du corps au-dessus de la ceinture. Lorsqu'il est frappé des deux mains ou des deux poings ou qu'il touche un nombre quelconque d'endroits (à partir de la ceinture), la frappe ou la touche doit être simultanée et non alternative, sous peine d'être pénalisée comme « doublé ».

Le ballon doit être repris de volée et non au rebond.

Art. 11. — *Retour de balle d'un camp à l'autre.* — Le ballon doit toujours passer au-dessus du filet dans la limite des lignes de côté. Pourtant, une balle passant *en partie* au-dessus des lignes de côté est bonne.

Art. 12. — *La passe.* — Pour renvoyer le ballon dans le camp adverse, l'équipe dispose de deux passes, c'est-à-dire que trois partenaires peuvent toucher le ballon (trois mains). Le premier joueur réceptionnaire (première main) a le droit de passer le ballon à un second équipier (deuxième main), ce dernier peut effectuer une seconde passe à un troisième partenaire (troisième main) qui, lui, doit obligatoirement le renvoyer dans le camp adverse. Pourvu que la règle du « doublé » ne soit pas violée, un joueur pourra toucher deux fois le ballon dans un échange en première et troisième main. Le premier ou le second joueur peuvent renvoyer le ballon dans le camp adverse sans faire de passe (sauf cas règle VIII, art. 6) (1).

*Le contact du filet et du ballon* ne constitue pas une passe, le joueur ayant projeté le ballon dans le filet n'a pas le droit de toucher le ballon avant que l'un de ses partenaires ne l'ait joué auparavant.

Si deux joueurs de la même équipe touchent simultanément la balle, cette double touche comptera pour une passe (deux mains) et aucun des deux joueurs n'aura le droit de toucher la balle une seconde fois.

Précisons que le ballon doit être effectivement touché par les deux joueurs pour constituer une passe. Si, sur deux joueurs se précipitant sur le ballon, un seul a réussi à le toucher, ce geste ne comptera que pour une main, même s'il y a eu lutte ou bousculade pour la possession du ballon. Par conséquent, le joueur qui n'a pas réussi à le toucher aura le droit de le reprendre (exception règle VII, art. 13, le block) (2).

Art. 13. — *Les échanges.* — Lorsque le ballon a été touché au-dessus du filet en même temps par deux adversaires, le camp vers lequel a été projeté le ballon a droit à nouveau à deux passes (trois mains). Il faut en effet admettre que l'équipe du camp adverse a touché le ballon la dernière. Cependant, si un tel contact amène un tenu de part et d'autre, le point sera à rejouer.

---

(1) Voir page 101.

(2) Voir page 94.

Sur échange, lorsque le ballon tombe hors du terrain de jeu après contact avec le filet, la faute incombe à la dernière équipe qui a touché le ballon; par contre, quand le ballon tombe à l'intérieur du terrain de jeu, la faute incombe à l'équipe sur le terrain de laquelle le ballon est tombé.

## COMMENTAIRES SUR LA REGLE IX

### PENDANT LE JEU - MANIEMENT DU BALLON

#### MANIEMENT DU BALLON

Art. 10. — Le maniement de la balle doit tout particulièrement attirer l'attention des arbitres. La frappe doit être franche et nette. *Toute balle douteuse doit être impitoyablement sifflée.* La sévérité du jugement en cette matière ne peut que faciliter l'amélioration générale de la technique du jeu. Précisons qu'il faut qu'il y ait choc entre les mains du joueur et une autre partie du corps et le ballon.

Une balle peut toucher à la fois plusieurs parties du corps, mais la touche doit être simultanée sous peine de « doublé ».

A ce sujet, les doublés s'entendent beaucoup mieux qu'ils ne se voient. Un joueur peut doubler la balle d'une seule main (paume de la main et bout des doigts).

Art. 11. — Retour de balle d'un camp à l'autre. — Le filet est délimité par des bandes blanches verticales pour permettre aux arbitres et juges de lignes de juger si la balle passe le filet dans la limite des lignes de côté.

Art. 12. — *La passe.* — Aucune grosse difficulté d'arbitrage, sauf pour la touche simultanée de la balle par deux partenaires : il faut juger double touche si la balle a été *effectivement* touchée par les deux joueurs.

La lutte et la bousculade dans le même camp pour la possession du ballon constitue déjà un préjudice suffisant à l'équipe sans qu'il y ait lieu de la pénaliser par

une sanction injustifiée; il faut donc éviter de compter *systématiquement* double touche lorsque deux partenaires se précipitent *ensemble* vers le ballon.

Le filet ne joue aucun rôle dans la passe, il sert uniquement d'obstacle et délimite les deux parties du terrain.

Toute balle envoyée dans le filet et *reprise par le même joueur constitue un doublé.*

*Art. 13. — Les échanges. —* Lorsque le ballon est touché au-dessus du filet par deux adversaires, très souvent un tel contact amène un tenu de part et d'autre, car le ballon se trouve bloqué. Il y a alors double faute : balle à remettre. Mais si le ballon *frappé* franchit le filet, le camp vers lequel il aura été projeté aura droit à nouveau à trois touches de balle (deux passes). Remarquons que si l'un des deux adversaires peut reprendre aussitôt la balle qui tombe dans son camp, *il n'y a pas doublé mais première touche.*

Sur échange après contact avec le sommet du filet, ce contact ne joue pas dans la décision, il s'en suit que si la balle est « out » la faute incombe à la dernière équipe qui l'a touchée; si elle tombe sur le terrain de jeu la faute incombe à l'équipe sur le terrain de laquelle le ballon est tombé.

## QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE IX

### PENDANT LE JEU

#### MANIEMENT DU BALLON

1° *Comment doit-on envoyer ou renvoyer le ballon ?*

En frappant nettement la balle.

2° *Quelles sont les touches de balle admises ?*

Seule la frappe nette du ballon est admise.

3° *Le ballon peut-il être frappé avec les poings ?*

Oui, il peut être frappé avec le ou les poings, comme avec une ou deux mains.

4° *En dehors des mains, quelles sont les parties du corps qui peuvent être touchées par le ballon ?*

La tête ou toute autre partie du corps au-dessus de la ceinture.

5° *Comment doit être frappé le ballon avec les deux poings ou les deux mains ?*

Simultanément; en cas contraire, il y a faute : doublé.

6° *Le ballon peut-il être repris après rebond au sol ?*

Non. Il doit toujours être repris de volée.

## RETOUR D'UNE BALLE D'UN CAMP A L'AUTRE

7° *A quel moment le passage du ballon par-dessus le filet doit-il être considéré comme mauvais ?*

Lorsque le ballon n'a pas passé au-dessus de la partie de filet comprise entre les deux bandes blanches verticales délimitant les côtés.

## LA PASSE

8° *De combien de touches franches dispose une équipe pour renvoyer le ballon ? Les décrire.*

Chaque équipe dispose d'un maximum de trois touches franches ou trois mains.

Première touche : par le joueur réceptionnaire.

Deuxième touche : par un second joueur qui réceptionne la balle du premier joueur.

Troisième touche : par un troisième joueur (ou le premier joueur) qui doit alors obligatoirement renvoyer le ballon dans le camp adverse.

9° *Les trois touches de balle sont-elles obligatoires dans chaque échange ?*

Non. Elles constituent un maximum. Le premier ou le second joueur peuvent renvoyer directement le ballon

dans le camp adverse lorsqu'ils y ont intérêt et à condition de ne pas commettre de faute de position.

10° *A quel moment l'arbitre doit-il compter « double touche » ?*

Lorsque deux joueurs de la même équipe touchent simultanément le ballon.

11° *A quel moment l'arbitre doit-il éviter de compter double touche ?*

Lorsque sur deux joueurs se précipitant ensemble sur le ballon, un seul a réussi à le toucher, même s'il y a lutte et bousculade, il n'y a pas double touche.

12° *Une balle lancée dans le filet par un joueur et reprise immédiatement par lui est-elle bonne ?*

Non, il y a doublé, car le filet ne joue aucun rôle dans la passe.

13° *Un joueur peut-il reprendre une balle lancée dans le filet ?*

Oui, si ce n'est pas lui qui l'a lancée et si à ce moment il y a moins de trois touches de balle.

### LES ECHANGES

14° *Lorsqu'après un échange le ballon qui a été touché simultanément par deux adversaires est projeté vers un camp, les équipiers de ce camp ont-ils le droit de le reprendre ?*

Oui, s'il n'y a pas eu tenu sanctionné par l'arbitre au moment de la touche simultanée. Ils ont à nouveau droit à trois touches franches, car l'équipe adverse est considérée comme ayant touché la dernière.

15° *Après un échange, le ballon tombe à l'intérieur d'un camp, pour qui est la faute ?*

Après un échange, quand le ballon tombe à l'intérieur d'un camp, la faute incombe à l'équipe sur le terrain de laquelle le ballon est tombé.

16° *Après un échange, le ballon tombe hors du terrain de jeu, pour qui est la faute ?*

. Après un échange lorsque le ballon tombe hors du terrain de jeu, la faute est pour l'équipe qui a touché le ballon la dernière.

17° *La balle étant frappée simultanément au-dessus du filet par deux adversaires, tombe hors des lignes de jeu, contre qui siffle-t-on la faute ?*

S'il n'y a pas eu tenu au moment de la touche simultanée, l'avantage reste à l'équipe vers le terrain de laquelle le ballon est tombé. Il y a faute de son adversaire, car on considère qu'il a été le dernier à toucher le ballon.

18° *Lors d'une passe ou d'un envoi mal assuré la balle passe dans le camp adverse avec l'aide du filet, que fait l'arbitre ?*

Il laisse continuer le jeu, le contact du filet est permis.

19° *Sur échange de passes, le ballon tombe hors du terrain de jeu après contact avec le filet, à quelle équipe incombe la faute ?*

A la dernière équipe qui a touché le ballon.



## CHAPITRE VI

### REGLE X

# PRINCIPALES FAUTES SANCTIONNEES PAR UN POINT OU CHANGEMENT DE SERVICE

*Article premier.* — Les fautes de jeu sont sanctionnées par la perte du service ou le gain du point. L'équipe serveuse perd son service ou marque un point selon qu'elle-même ou son adversaire commet les fautes suivantes :

*Art. 2. — Fautes de service :*

- 1° Ne pas servir correctement (règle VII, art. 4) (1).
- 2° Service d'une balle touchant ou non le filet passant à l'extérieur des lignes de côté.
- 3° Service dans ou sous le filet.
- 4° Service d'une balle hors des limites du camp adverse (sortie).
- 5° Service d'une balle passant le filet avec l'aide d'un tiers ou touchant un partenaire, un objet quelconque avant de pénétrer dans le camp adverse.
- 6° Erreur de serveur : un joueur n'a pas servi à son tour.
- 7° Balle touchant les poteaux ou le filet.

*Art. 3. — Notes sur les fautes de service :*

- a) une balle de service touchant le sommet du filet au-dessus du terrain et tombant dans le terrain adverse est mauvaise (balle let).
- b) quand le service est effectué sans attendre le coup de sifflet du premier arbitre, il est annulé et recommencé sans pénalité.
- c) dès son service effectué, le joueur peut rentrer immédiatement en jeu et ses partenaires peuvent se déplacer sur toute la surface du terrain.

---

(1) Voir page 95.

- d) pendant le service, les joueurs des deux camps doivent occuper leur rectangle respectif. Les permutations de places sont interdites.
- e) si, simultanément à une faute de service, un joueur adverse touche le filet, le coup sera considéré comme nul et le service remis (double faute).

*Art. 4. — Fautes à la réception :*

- 1° le ballon touche le sol.
- 2° le ballon touche un joueur au-dessous de la ceinture.
- 3° le ballon est tenu, bloqué, lancé, porté, accompagné et non frappé.
- 4° un joueur a touché le ballon deux fois consécutivement (doublé). On compte coup double lorsque le joueur touche deux fois le ballon de suite même involontairement ou sans son intervention.
- 5° L'équipe a effectué plus de deux passes (plus de trois touches de balle).

*Art. 5. — Notes sur les fautes à la réception :*

- a) la sortie d'un équipier en dehors des lignes de jeu ou des limites pour rattraper le ballon est permise mais uniquement du côté de son propre camp.
- b) si, après avoir été touché simultanément sans aucun tenu par deux adversaires, le ballon tombe à terre, la faute en incombe à l'équipe sur le terrain de laquelle le ballon est tombé.
- c) si, par contre, le ballon après avoir été touché simultanément, sans aucun tenu, par deux adversaires, tombe en dehors des lignes de jeu, l'équipe en direction de laquelle le ballon aura été projeté bénéficiera de la décision arbitrale (il faut en effet admettre que l'équipe adverse aura touché le ballon la dernière).
- d) en cas de block de plusieurs avants, si la balle touche un ou plusieurs équipiers formant block (c'est-à-dire contrant à moins de 1 mètre l'un de

l'autre) il ne sera compté qu'une touche de balle, mais dans ce cas, aucun des joueurs participant au block n'aura droit à toucher à nouveau la balle avant qu'un autre joueur (n'ayant pas participé au block) ait lui-même touché la balle.

- e) si deux adversaires commettent simultanément une faute, le point ne sera compté à aucune des deux équipes et le ballon devra être remis en jeu par le joueur qui servait au moment de la faute.

*Art. 6. — Fautes au filet :*

- 1° Un joueur touche le filet.
- 2° Un joueur passe la main au-dessus du filet.
- 3° Un joueur dépasse sous le filet et touche la balle ou un joueur adverse *lorsque le ballon est en jeu dans le camp adverse.*
- 4° Gêner l'adversaire en entrant dans son terrain.
- 5° Toucher le sol de l'autre côté de la ligne centrale (celle-ci étant supposée prolongée indéfiniment de chaque côté).
- 6° Le ballon passe par-dessous le filet.

*Art. 7. — Notes sur les fautes du filet :*

a) le contact avec n'importe quelle partie du filet, y compris le câble supérieur, la corde du bas, etc... avec n'importe quelle partie du corps et à n'importe quel moment, sauf lorsque le ballon est « mort » constitue une faute.

b) lorsque le ballon est envoyé dans le filet avec une force telle qu'il repousse celui-ci sur un joueur adverse, si celui-ci est touché par le filet, il sera crédité d'une faute comme s'il avait touché le filet lui-même.

Pourtant, s'il s'agit d'une troisième et dernière touche de balle et que celle-ci ne reste pas en jeu en franchissant le filet, un tel contact ne constituera pas une faute pour l'adversaire.

c) lorsque le ballon est en jeu dans son propre camp,

il est permis de dépasser sous le filet avec une ou deux mains, à condition de garder les deux pieds dans son propre camp.

- d) pénétrer sur le terrain adverse avant le coup de sifflet de l'arbitre, même si la balle a touché le sol, est une faute.
- e) au filet, le jeu des joueurs ne peut être considéré comme terminé que lorsque ceux-ci ont retrouvé leur position normale sur le terrain.
- f) pendant le jeu, si deux joueurs d'équipes opposées touchent le filet simultanément avec une partie quelconque du corps, aucun point ne sera marqué (double faute). Le même joueur servira à nouveau le ballon.
- g) le passage de la main au-dessus du filet est toujours considéré comme faute, aussi bien dans le cas de l'attaque (smash, balle placée) que dans le cas de la défense (contre) même lorsque le joueur n'a pas touché le filet.

Art. 8. — *Fautes de position (hors jeu) (1) :*

- 1° Pénétrer dans le terrain adverse pour recouvrer le ballon.
- 2° Changer délibérément de position (règle IV, Art. IV).
- 3° Changer illégalement un joueur (règle IV, Art. V).
- 4° Participation d'un arrièrè au block (règle VII, Art. XIII).
- 5° Attaque directe d'un arrièrè au filet (règle VIII, Art. VI).

Art. 9. — *Notes sur les fautes de position :*

- a) il est absolument interdit aux arrièrès de permuter avec les avants; la formation au départ d'un set doit rester identique jusqu'au set suivant.
- b) l'arrièrè ne peut ni participer au block ni smasher. Il peut toutefois aider la défense et effectuer des passes dans la zone avant. Pourtant, si par exception, il se trouve dans cette zone, il pourra soit

---

(1) Voir règle IV, pages 76 et 78; règle VII, page 94, et règle VIII, page 103.

passer, soit renvoyer la balle directement dans le camp adverse, mais ne pourra utiliser le smash comme moyen de renvoi.

Précisons que le renvoi systématique dans ces conditions doit être sanctionné après avertissement de l'arbitre.

- c) quels que soient les cas de remplacement, les remplaçants doivent obligatoirement occuper la place de leurs prédécesseurs.

*Art. 10. — Fautes diverses :*

- 1° le ballon est servi ou envoyé hors des limites de jeu (out).
- 2° le ballon touche un objet en dehors des lignes limites du terrain.
- 3° un joueur se sert ou utilise un objet quelconque pour frapper le ballon (les gants spéciaux ou non sont formellement interdits).
- 4° recevoir durant le jeu les conseils délibérés de l'entraîneur.
- 5° retarder le jeu d'une manière persistante.
- 6° quitter le terrain pendant une interruption de jeu sans la permission de l'arbitre.
- 7° frapper fortement et systématiquement des pieds par terre ou faire de grands gestes inutiles avec l'intention d'effrayer l'adversaire.
- 8° interrompre le jeu en dehors des cas réglementés (règle XI, article premier) (1).

*Art. 11. — Notes sur les fautes diverses :*

- a) le ballon qui tombe en dehors des lignes de jeu est considéré comme sorti (out), mais le ballon tombant sur les lignes de jeu est considéré comme bon (les lignes de jeu étant tracées à l'intérieur du terrain).
- b) si le ballon touche un spectateur ou un objet quelconque en dehors des lignes limites, la faute est im-

---

(1) Voir page 182.

putable à l'équipe qui a touché le ballon la dernière. Par contre, si le ballon touche un objet quelconque ou un spectateur entre les lignes de jeu et les lignes limites, la balle sera remise. Pour éviter cet incident, il importe que l'arbitre fasse évacuer la zone comprise entre les lignes limites et les lignes de jeu.

Si le ballon touche un objet quelconque à moins de cinq mètres au-dessus du terrain, la balle sera remise.

Dans tous les cas, une balle qui touche un des poteaux est perdue, pour la dernière équipe qui a touché le ballon.

## COMMENTAIRES SUR LA REGLE X

### PRINCIPALES FAUTES SANCTIONNEES PAR UN POINT OU UN CHANGEMENT DE SERVICE

*Art. 2. — Faute de service.* — C'est le coup de sifflet de l'arbitre qui commande le service. Au coup de sifflet le serveur doit se trouver derrière la ligne à l'emplacement du service et les onze autres joueurs à l'intérieur de leurs rectangles respectifs. Dès le service effectué, les joueurs peuvent librement évoluer et le serveur rentrer immédiatement en jeu sans attendre que la balle ait franchi le filet. Les joueurs peuvent reprendre la balle en dehors de toutes limites du jeu, mais uniquement dans leur camp.

Comme pour la passe, la balle de service doit être *frappée*. Toute balle douteuse doit être sanctionnée. Toute balle touchant les poteaux ou le filet est mauvaise.

Le fait de servir avant le coup de sifflet ne constitue pas une faute, la balle est à remettre, mais l'arbitre devra donner un avertissement. En cas de récidive, immédiate, il n'hésitera pas à le pénaliser en se basant sur la règle VII, article 12 : retarder le jeu (1).

(1) Voir page 96.

**Art. 4. — Fautes à la réception.** — Siffler toute touche de balle paraissant douteuse. La frappe du ballon doit toujours être nette. Attention à la montée des arrières au filet et à leur participation au smash et à la formation du block *formellement interdites*.

Le doublé du block est fréquent, il doit toujours être sanctionné; aucune autre alternative n'est laissée à l'arbitre. Les doublés même involontaires doivent être pénalisés. La touche simultanée du ballon au-dessus du filet par deux adversaires amène fréquemment un tenu de part et d'autre (double faute).

**Art. 6. — Fautes au filet.** — Au cours des smashes et contres, le passage de la main par-dessus le filet sans le toucher, est fréquent tant en attaque qu'en défense, *faute à toujours siffler*. Plus le smash est court, c'est-à-dire plus il se rapproche de la verticale en formant un angle aigu entre la ligne médiane et son point de chute, plus grandes sont les possibilités de fautes.

Très souvent, contreurs et smasheurs passent les mains simultanément (remettre le service — double faute). Pour les fautes de filet, désigner de la main le ou les fautifs.

Attention au retour au sol des smasheurs et contreurs.

Précisons que la moitié de la ligne médiane 25 mm. fait partie de chaque camp, il n'y a donc faute que lorsque *l'extrémité des pieds* d'un des joueurs dépasse cette ligne.

D'autre part, lorsque la balle se trouve dans *son* propre camp, le joueur peut, pour rattraper sa balle, dépasser sous le filet avec les mains; mais en aucun cas ce geste ne doit gêner l'adversaire, en l'effectuant le joueur doit garder les deux pieds dans son propre camp.

Au filet, le jeu n'est considéré comme terminé que lorsque le geste des joueurs est complètement achevé. Il s'ensuit que lorsqu'un smasheur ou un contreur ont joué la balle et ont réussi à lui faire toucher le sol *si après cette chute du ballon*, ils accrochent le filet ou franchissent la ligne au moment où ils retombent à terre, il y a faute.

**Ballon envoyé dans le filet.** — Si le ballon est envoyé avec force dans le filet et qu'il touche un adversaire, deux

**cas :**

- 1° il s'agit d'une dernière balle qui ne franchit pas le filet et dans ce cas, rien ne doit être sanctionné puisque ce choc n'a aucune influence sur le jeu.
- 2° il s'agit d'une première ou deuxième balle et ce choc même involontaire risque de dévier une balle qui peut encore être reprise. Il y a donc faute à siffler pour touche du filet.

En aucun cas, les joueurs n'ont le droit d'anticiper sur le coup de sifflet de l'arbitre, notamment en pénétrant sans attendre sur le terrain adverse avant la fin d'un set ou un arrêt de jeu, ce geste doit être sanctionné par la perte du service ou du point.

#### Art. 8. — *Fautes de position :*

Cette règle est celle qui soulève les plus grandes difficultés d'arbitrage. En effet, il faut se garder de confondre les infractions avec l'évolution des joueurs pour le développement tactique. Certains points sont nets sans équivoque. *Aucun des trois arrières n'a le droit de smasher ni de contrer.*

Par contre, seule une attention soutenue de la part des officiels permettra de constater dans le placement des joueurs au cours de la partie s'il y a permutation ou évolution tactique. De même pour les balles renvoyées directement par des arrières se trouvant dans la zone avant. Les arbitres devront décider s'il s'agit d'un renvoi provoqué par la maladresse ou la difficulté ou s'il s'agit d'un renvoi intentionnel. En cas de doute l'arbitre devra adresser un avertissement au joueur fautif.

*Remplacements.* — Le mécanisme des remplacements a été expliqué dans les commentaires de la règle IV : *s'y reporter* (1).

Art. 10. — *Fautes diverses.* — Les juges de lignes devront apporter une particulière attention aux balles tombant à proximité des lignes de jeu. En cas de doute, l'arbitre pourra remettre la balle, mais cette décision ne doit jamais être systématique parce qu'elle fruste un ou l'autre adversaire d'un *avantage acquis*.

(1) Voir page 79.

Si le ballon touche un objet quelconque au-dessus de cinq mètres ou en dehors de la zone libre, la faute incombe toujours à l'équipe qui a touché le ballon la dernière.

Pratiquement, en dehors de la chaise d'arbitre, rien, ni personne ne doit se trouver à l'intérieur de la zone libre. Pourtant, si la balle touche à l'intérieur de cette zone un objet quelconque ou un officiel elle sera rejouée. De même si elle touche un objet placé à moins de cinq mètres au-dessus de cette zone (lampadaires, galeries) — en cas de courts couverts notamment.

Toute balle touchant l'un des poteaux est perdue pour l'équipe qui a joué la balle la dernière.

Dès le début de la partie et jusqu'à la fin, les entraîneurs ne doivent pas pénétrer sur le terrain de jeu ni adresser à haute voix des conseils et renseignements à leurs joueurs. Ils ont la possibilité : 1° de demander des temps morts; 2° au cours des arrêts de jeu de convoquer sur la touche le capitaine de leur équipe pour lui donner des directives. Toute infraction à cette règle doit être sanctionnée par l'arbitre : 1° par la perte d'un point ou du service à l'équipe fautive avec avertissement à l'entraîneur; 2° en cas de récidive, par l'expulsion de l'entraîneur du lieu de la rencontre.

Au moment des arrêts de jeu, les joueurs pourront obtenir de l'arbitre l'autorisation de quitter momentanément le terrain. Si un joueur s'absente sans solliciter cette autorisation, l'arbitre pénalisera son équipe par la perte d'un point ou du service. De plus, l'arbitre pourra soit adresser un avertissement au joueur, soit exiger son remplacement. Frapper des pieds ou faire de grands gestes inutiles doivent être pénalisés s'ils sont intentionnels. Par gestes inutiles, il ne faut pas comprendre les feintes de jeu, notamment la feinte de smash, mais les gestes effectués principalement par des joueurs qui ne participent pas directement à l'action en cours. De même un joueur en déséquilibre pourra être amené à frapper des pieds pour rétablir sa position. Il est très facile de juger cette faute et seule compte l'appréciation de l'arbitre. Le jeu ne doit être interrompu que par le coup de sifflet de l'arbitre, tout autre arrêt doit être sanctionné.

# QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE X

## PRINCIPALES FAUTES SANCTIONNEES PAR UN POINT OU UN CHANGEMENT DE SERVICE

1° *Les fautes de jeu sont sanctionnées de quelle façon ?*  
Par la perte du service ou le gain d'un point.

2° *Combien y a-t-il de genre de fautes ?*

Les fautes sont divisées en cinq genres :

- 1° fautes de service,
- 2° fautes de réception,
- 3° fautes de filet,
- 4° fautes de position,
- 5° fautes diverses.

### FAUTES DE SERVICE :

3° *Enumérez le plus grand nombre de fautes de service possibles (sept étant prévues au Code d'arbitrage — (Voir le Code d'arbitrage, règle X, art. 2) (1).*

4° *Le serveur frappe la balle en sautant. Y a-t-il faute ?*  
Oui, car au moins un pied doit rester au sol au moment du service.

5° *Le serveur frappe la balle en tournant le dos au filet. Y a-t-il faute ?*

Non, car le serveur peut exécuter sa frappe suivant sa technique personnelle.

6° *Le serveur peut-il empiéter sur la ligne de fond ?*

Non, les deux pieds doivent rester derrière la portion de ligne comprenant le tiers droit du terrain délimité par les lignes de service.

7° *Un joueur a-t-il le droit de remplacer un co-équipier pour le service ?*

Non, cela est contraire à la loi de la rotation.

---

(1) Voir page 114.

8° *Dans quelles circonstances un joueur peut-il servir plusieurs fois de suite ?*

Uniquement après tout nouveau point gagné par son équipe.

9° *Si le ballon passe entre une ligne verticale du filet (bande blanche) et le poteau, y a-t-il faute ?*

Il y a faute, la balle doit être sifflée out.

10° *Un joueur peut-il tenir la balle d'une main et la frapper de l'autre pour servir ?*

Oui.

11° *Si la balle de service franchit le filet mais tombe hors des limites du camp adverse, y a-t-il faute ?*

Oui, la balle doit être sifflée « out ».

12° *Sur jet de service trop faible, un équipier peut-il aider à faire passer par ricochet la balle au-dessus du filet ?*

Non, il y a faute. La balle doit aller d'un seul jet jusqu'au camp adverse.

13° *Au cours d'un service, la balle touche un objet au-dessus des cinq mètres de plafond réglementaires, doit-on recommencer le service ?*

Non, il y a faute car la zone prévue comme suffisante est dépassée.

14° *Dans un service, la balle touche un obstacle au-dessous des cinq mètres de plafond réglementaires, doit-on recommencer le service ?*

Oui, il n'y a pas faute, la balle ayant été arrêtée par un obstacle dans une zone que le règlement fait prévoir comme « libre ».

15° *Qu'est-ce qu'un service let ?*

Un service est let lorsque la balle a passé dans le camp adverse après avoir touché le filet.

16° *Un service let est-il bon ?*

Non; tout contact de la balle avec le filet au service constitue une faute et le service change de camp.

17° *Simultanément, sur faute de service, un adversaire touche le filet. Le service doit-il être recommencé ?*

Il y a double faute, donc jeu annulé et le même serveur recommence le service.

18° *Un joueur, après avoir servi entre en jeu avant que la balle ait franchi le filet, y a-t-il faute ?*

Non, dès son service effectué, le joueur peut participer immédiatement au jeu.

19° *Au moment du service, la balle frappe un poteau et pénètre ensuite dans le camp adverse, y a-t-il faute ?*

Oui, cette faute est sanctionnée par un changement de service.

20° *Où doivent se trouver les joueurs au moment du service ?*

Sauf le serveur, les joueurs doivent occuper leur rectangle respectif, sous peine de perdre, soit le service, soit un point.

#### FAUTES A LA RECEPTION :

21° *Énumérez le plus grand nombre de fautes possibles à la réception (cinq étant prévues par le Code).*

(Voir Code d'arbitrage, règle X, art. 4) (1).

22° *Un joueur réceptionne une balle qui, par la suite, touche le sol. Y a-t-il faute ?*

Toute balle qui touche le sol directement ou indirectement constitue une faute.

23° *Un joueur frappe la balle avec la cuisse. Est-il en faute ?*

Oui, la balle ne peut être touchée que par une partie du corps au-dessus de la ceinture.

24° *Un joueur pousse la balle au lieu de frapper, que fait l'arbitre ?*

Il siffle faute, toute balle doit être frappée nettement.

---

(1) Voir page 115.

25° *Si un joueur a doublé involontairement la balle, l'arbitre doit-il siffler la faute ?*

Oui, aucun motif n'est valable pour le doublé.

26° *Un joueur placé à proximité des lignes limites bloque une balle « out » pour éviter d'aller la chercher, que fait l'arbitre ?*

Il siffle faute, toute balle n'est considérée comme « out » que lorsqu'elle a touché le sol.

27° *Y a-t-il faute lorsque le ballon tombe sur une des lignes de jeu ? Pourquoi ?*

Oui, car les lignes de jeu sont tracées à l'intérieur du terrain.

28° *Est-il permis à un joueur de sortir de la zone libre pour reprendre le ballon ?*

Oui, il peut réceptionner ou rattraper le ballon mais uniquement du côté de son propre camp.

29° *Si le ballon touché simultanément au-dessus du filet par deux adversaires tombe hors des lignes de jeu, que fera l'arbitre ?*

a) Il s'assurera qu'aucun tenu n'a été commis car, dans ce cas, il doit d'abord le sanctionner soit par faute contre le coupable, soit par double faute si le « tenu » a été effectué simultanément par les deux adversaires.

b) dans la négative, l'équipe en direction de laquelle le ballon aura été projeté bénéficiera de sa décision.

30° *Sur échange, deux adversaires commettent simultanément une faute, que doit faire l'arbitre ?*

Il y a double faute, il fait refaire une remise en jeu par le joueur au service au moment de la faute.

31° *Si la balle touche un officiel à l'intérieur des lignes limites, que fait l'arbitre ?*

Il fait remettre le service.

32° *En troisième touche, deux équipiers touchent simultanément la balle. Qu'arrive-t-il ?*

L'arbitre siffle faute pour quatre touches de balle.

33° *En troisième touche, deux partenaires se bousculent, luttent pour la balle et un seul parvient à la toucher et la passer par-dessus le filet, que fait l'arbitre ?*

Il laisse continuer le jeu, le ballon devant être effectivement touché, il n'y a eu que trois touches de balle.

#### FAUTES AU FILET ET FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE CENTRALE :

34° *Énumérez le plus grand nombre de fautes possibles au filet (six étant prévues au Code).  
(Voir Code d'arbitrage, Loi X, art. 6) (1).*

35° *Un joueur bien que ne participant pas à la phase de jeu engagée touche le filet. Y a-t-il faute ?*

Oui, un joueur ne doit pas toucher le filet à n'importe quel moment du jeu et avec n'importe quelle partie du corps.

36° *Un joueur a-t-il le droit d'arrêter le ballon chez l'adversaire en passant la main par-dessus le filet ?*

Non, il doit attendre que le ballon soit juste au-dessus du filet ou complètement dans son propre camp.

37° *Un joueur peut-il passer les mains sous le filet quand le ballon est dans le camp adverse ?*

Non, il y a faute.

38° *Un joueur peut-il passer les mains sous le filet quand le ballon se trouve dans son propre camp ?*

Oui, pour reprendre la balle à condition que ses pieds restent dans son propre camp.

39° *Un joueur ne franchit pas mais pose le pied sur la portion de ligne médiane comprise dans son propre camp, y a-t-il faute ?*

---

(1) Voir page 116.

Non. Pour qu'il y ait faute, les pieds doivent avoir mordu sur le terrain adverse, donc il faut que la ligne médiane soit franchie.

40° *Si deux adversaires commettent simultanément une faute de filet ou de franchissement, que fait l'arbitre ?*  
Il fait remettre la balle. Il y a double faute.

41° *Après un smash ou un contre réussi, le joueur accroche le filet ou franchit la ligne en retombant, que fait l'arbitre ?*

Il siffle faute, même si la balle est déjà retombée au sol. Au filet le jeu des joueurs ne peut être considéré comme terminé que lorsque ceux-ci ont retrouvé leur position normale sur le terrain.

42° *Si le ballon est envoyé dans le filet avec une telle force qu'il touche un adversaire placé de l'autre côté, que fait l'arbitre ?*

Deux cas sont à considérer :

- a) il y a eu une ou deux touches de balles ou si après la troisième touche, le ballon a franchi le filet, il y a faute contre le joueur touché.
- b) le contact a lieu après la troisième touche et la balle ne franchit pas le filet. Il y a faute contre l'équipe qui a renvoyé la balle dans le filet.

#### FAUTES DE POSITIONS (hors-jeu) :

43° *Énumérez le plus grand nombre possible de fautes de position (cinq étant prévues au Code).*

(Voir Code d'arbitrage, règle X, art. 8) (1).

44° *Au cours d'un set un joueur peut-il pénétrer dans le camp adverse pour recouvrer le ballon ?*

Non, il y a faute.

45° *Sur balle de set, le ballon ayant touché le sol, un joueur pénètre dans le camp adverse sans attendre le coup de sifflet, y a-t-il faute ?*

---

(1) Voir page 117.

Oui, dans aucun cas le joueur ne peut anticiper sur la décision de l'arbitre.

46° *Au début d'un nouveau set, une équipe change la disposition de sa formation première, y a-t-il faute ?*

Non, si elle en a avisé le marqueur ou le second arbitre.  
Oui, dans le cas contraire.

47° *Un arrière peut-il être pénalisé de la perte du service ou d'un point s'il se déplace en avant ?*

Oui, s'il permute d'une façon permanente avec un avant.  
Non, s'il s'agit d'un déplacement tactique nécessité par le jeu.

48° *Un arrière vient smasher ou contrer à l'avant, y a-t-il faute ?*

Oui, dans tous les cas.

49° *Un arrière peut-il renvoyer directement une balle dans le camp adverse et dans quel cas ?*

- a) dans tous les cas, s'il se trouve dans sa propre zone.
- b) exceptionnellement s'il se trouve dans la zone avant (maladresse, troisième touche de balle, etc...).

50° *Lorsqu'un arrière renvoie de la zone avant intentionnellement une « balle placée » chez l'adversaire, que fait l'arbitre ?*

Il siffle faute sans avertissement préalable.

51° *Dans quel cas l'arbitre donne-t-il un avertissement pour une balle directe d'un arrière placé dans la zone avant ?*

Lorsque, dans son esprit, il y a doute sur l'intention, mais alors il siffle faute en cas de récidive.

52° *Changer illégalement un joueur.*

(Voir questionnaire après la règle IV) (1).

---

(1) Voir pages 82 et 83.

## FAUTES DIVERSES :

52° *Enumérez le plus grand nombre de fautes diverses possibles (huit étant prévues au Code).*

(Voir Code d'arbitrage, règle X, art. 10 (1).

53° *Le ballon a touché un objet en dehors des lignes limites, à qui incombe la faute ?*

A la dernière équipe ayant touché le ballon.

54° *Un joueur réceptionne une balle qui vient de passer entre le bord limite du filet et le poteau, a-t-il commis une faute ?*

Non, la faute est à l'équipe adverse pour balle « out ».

55° *Le ballon, après avoir touché un des poteaux tombe dans le camp adverse. A qui incombe la faute ?*

La faute incombe à la dernière équipe qui a touché le ballon.

56° *Dans l'enceinte des lignes limites, un joueur est gêné par un spectateur ou un objet quelconque, que doit faire l'arbitre ?*

Il fera remettre la balle en jeu par le joueur qui servait précédemment.

57° *Dans quel cas cette phase de jeu peut-elle entraîner la perte du service ou d'un point ?*

Dans aucun cas.

58° *Hors des lignes limites, un joueur gêné par un spectateur ne peut reprendre une balle, peut-il demander une remise en jeu ?*

Non, la balle est perdue.

59° *Après avoir touché un officiel ou un objet quelconque dans la zone libre, la balle est néanmoins reprise par un joueur, que fait l'arbitre ?*

Il arrête le jeu et fait remettre le service par le joueur qui avait exécuté le service précédent.

60° *Un joueur au service retarde volontairement sa frappe malgré le coup de sifflet de l'arbitre, y a-t-il faute ?*

---

(1) Voir page 418.

Oui, pour arrêt volontaire du jeu et désobéissance à l'arbitre.

61° *Pendant un arrêt normal du jeu, un joueur s'absente sans solliciter l'autorisation de l'arbitre, y a-t-il faute et que peut faire l'arbitre ?*

Il y a faute. A la reprise du jeu, l'arbitre peut : soit adresser un avertissement au fautif, soit exiger son remplacement.

62° *Pendant le match, un entraîneur signale les fautes tactiques de l'équipe adverse et conseille ses joueurs, que fait l'arbitre ?*

Il siffle faute contre l'équipe conseillée et adresse un avertissement à l'entraîneur.

En cas de récidive, il l'oblige à quitter le lieu de la rencontre.

63° *Sans motif plausible, un joueur fait de grands gestes ou frappe le sol dans le but de détourner l'attention de l'adversaire, que fait l'arbitre ?*

Il adresse un avertissement au fautif et siffle faute contre son équipe.

64° *Avant ou après un smash ou un contre, un joueur frappe le sol à plusieurs reprises pour rétablir son équilibre, que fait l'arbitre ?*

Il laisse continuer le jeu, aucune faute n'ayant été commise.

65° *Un joueur feinte du droit et smashe du gauche, doit-on classer son premier mouvement comme geste inutile et le pénaliser ?*

Non, il s'agit d'un geste tactique et tous les gestes et déplacements tactiques sont autorisés.

## CHAPITRE VII

### INTERRUPTIONS DE JEU

#### REGLE XI

#### TIME OUT OU TEMPS MORT

*Article premier.* — *Repos entre les sets.* — Un repos de trois minutes maximum sera accordé par le premier arbitre après chaque set. Il pourra être supprimé ou écourté par accord des deux capitaines.

*Art. 2.* — *Temps mort.* — Un temps mort ne peut être accordé que par le premier arbitre sur demande d'un des deux capitaines ou de l'entraîneur. Celui-ci devra spécifier s'il s'agit d'un repos ou d'un changement de joueur. Si le capitaine omet cette spécification, le temps mort sera accordé *pour repos*.

Le temps mort pour repos pourra être accordé à deux reprises par set à chaque équipe sur demande exclusive des capitaines ou de l'entraîneur.

Les temps morts accordés pour remplacement de joueurs ou en raison de blessure ne seront pas comptés comme temps de repos.

Le ballon doit toujours rester en jeu jusqu'au coup de sifflet d'un des deux arbitres indiquant le début du temps mort.

*Art. 3.* — *Durée du temps mort.* — La durée du temps mort pour repos ne devra pas dépasser une minute, elle pourra être écourtée sur demande du capitaine qui l'aura préalablement sollicitée.

En cas de blessure d'un des joueurs, si celui-ci est capable de reprendre le jeu, elle pourra atteindre un maximum de cinq minutes.

*Art. 4.* — *Ballons pour entraînement.* — Pendant le temps mort *pour repos*, les équipes pourront avoir un ballon et s'entraîner mais uniquement dans leur camp.

Pendant le temps mort *pour remplacement*, les nou-

veaux joueurs pourront se servir d'un ballon pour s'échauffer, ce qui peut impliquer l'utilisation du terrain entier (9 m. x 18 m.).

## COMMENTAIRES SUR LA REGLE XI

### INTERRUPTIONS DE JEU

Il résulte de la règle que le repos entre chaque set est facultatif et dépend des deux capitaines.

Deux temps morts pour repos par set et par équipe peuvent être demandés par les capitaines ou les entraîneurs. Ils devront attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour interrompre la partie.

Ces temps morts sont d'une durée maximum d'une minute, ils peuvent être écourtés sur demande du capitaine ou de l'entraîneur qui a sollicité le temps mort.

Durant le temps mort, les joueurs doivent rester dans leur propre camp, ils pourront s'entraîner avec un ballon.

L'entraîneur n'aura pas le droit de pénétrer sur le terrain, mais après en avoir averti l'arbitre, le capitaine d'équipe pourra se rendre sur la touche et recevoir les consignes de l'entraîneur.

La durée du temps mort pour remplacement est au maximum de une minute, sauf demande expresse du capitaine, l'arbitre fait reprendre la partie sitôt le remplacement effectué.

En cas de blessure, le joueur accidenté sera remplacé à moins qu'il ne fasse demander par son capitaine un repos de cinq minutes. Passé ce laps de temps, il devra reprendre la partie, s'il ne pouvait le faire, il serait alors remplacé mais son équipe devra être pénalisée d'une faute par l'arbitre (retarder inutilement le jeu).

# QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE XI

## INTERRUPTION DE JEU

1° *Quelle est la durée maximum du repos après chaque set ?*

Trois minutes.

2° *Est-il strictement obligatoire ?*

Non. Il peut, soit être écourté, soit être annulé, si les deux capitaines sont d'accord.

3° *Qu'est-ce qu'un temps mort ?*

C'est un arrêt de jeu en cours de set.

4° *Combien y a-t-il de sorte de temps morts ?*

Trois :

1° les temps morts pour repos,

2° les temps morts pour remplacement de joueur,

3° les temps morts en cas de blessure d'un joueur.

5° *Qui a le droit de demander un temps mort ?*

Les capitaines et entraîneurs officiels des équipes en présence.

6° *De combien de temps morts pour repos peut-on bénéficier par set ?*

De deux temps morts par équipe.

7° *Quelle est la durée du temps mort pour repos ?*

Au maximum une minute, elle peut être réduite sur la demande de celui (capitaine ou entraîneur) qui a sollicité le temps mort.

8° *Quelle est la durée du temps mort pour remplacement ?*

Une minute maximum. Mais, sauf sur demande expresse du capitaine, l'arbitre fait reprendre le jeu aussitôt le remplacement effectué.

9° *Dans quel cas un temps mort de cinq minutes peut-il être accordé ?*

Lorsqu'un joueur blessé demande un repos de cinq minutes avant de reprendre la partie.

10° *Que fait l'arbitre si après ce laps de temps le joueur ne peut reprendre la partie ?*

Il fait remplacer le joueur et pénalise son équipe de la perte d'un point ou du service.

11° *Les joueurs peuvent-ils s'entraîner durant les temps morts ?*

Oui, dans leur propre camp pendant les temps morts pour repos, sur tout le terrain durant les temps morts pour remplacement.

12° *L'entraîneur peut-il pénétrer sur le terrain pendant les temps morts ?*

En aucun cas.

13° *Les capitaines peuvent-ils consulter leur entraîneur durant les temps morts et comment ?*

Uniquement durant les temps morts pour repos en se rendant sur la touche après en avoir averti l'arbitre.

14° *Qui détermine le début du temps mort ?*

Le coup de sifflet de l'arbitre.



REGLE XII

DECOMPTE DES POINTS  
GAIN DE LA PARTIE

*Article premier.* — Lorsqu'une équipe qui reçoit le ballon commet une faute, l'équipe serveuse marque un point.

Lorsque l'équipe qui sert le ballon commet une faute, l'équipé recevant le ballon gagne le service.

*Art. 2.* — *Gain d'un jeu* : Chaque jeu se joue en quinze points. Lorsque dans une manche on arrive à 15 points contre 14, il est nécessaire de prolonger le jeu jusqu'à ce qu'il y ait un écart de deux points (16-14, 17-15, 18-16, etc...).

*Nombre de jeux* : La partie se joue en trois ou cinq sets, selon les modalités du règlement de chaque épreuve ; mais toute rencontre internationale se joue en cinq sets.

Le gain de deux manches sur trois ou de trois manches sur cinq donne match gagné. En conséquence, la partie est terminée lorsqu'une équipe gagne deux manches consécutivement ou trois manches consécutives ou non, suivant que le match se joue en trois ou cinq sets.

COMMENTAIRES SUR LA REGLE XII

Les rencontres masculines importantes et notamment tous les matches internationaux se jouent au meilleur des cinq sets. Tous les matches officiels doivent se jouer soit au meilleur des trois sets, soit au meilleur des cinq sets.

## QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE XII

### DECOMPTE DES POINTS — GAIN DE LA PARTIE

1° *Dans quelles circonstances une équipe peut-elle marquer un point ?*

Lorsqu'elle est en possession du service et que son adversaire a commis une faute.

2° *Dans quel cas une équipe ne peut-elle gagner un point sur faute de l'adversaire ?*

Lorsque l'équipe adverse, en possession du service commet une faute, l'équipe gagne alors le service.

3° *En combien de points se joue un set ?*

En 15 points à condition qu'il existe entre les deux équipes un écart de deux points. Dans le cas contraire, le jeu se poursuit jusqu'à ce que cet écart se produise.

4° *En combien de sets se joue un match officiel ?*

Au meilleur des trois ou des cinq sets.

5° *Le jeu doit-il toujours se poursuivre jusqu'à la limite des sets prévus ?*

Non. On doit l'arrêter dès le résultat acquis ; c'est-à-dire dès qu'une équipe a gagné deux sets s'il s'agit d'un match au meilleur des trois sets, où trois sets s'il s'agit d'une rencontre au meilleur des cinq sets.



REGLE XIII

CONDUITE DES JOUEURS REMPLAÇANTS  
ET ENTRAINEURS

*Article premier.* — Le premier arbitre a le droit de donner un avertissement, de déclarer changement de service ou point, de disqualifier pour la durée du match tout joueur violant le code sportif de la façon suivante :

- 1° faire des observations ou commettre des actions susceptibles d'influencer la décision des officiels ;
- 2° adresser des remarques personnelles et désobligeantes à l'arbitre, aux adversaires, etc...;
- 3° parler aux officiels (seul le capitaine de l'équipe peut demander à l'arbitre les raisons de ses décisions) mais toute réclamation au sujet de l'arbitrage devra être consignée sur la feuille de match, celle-ci sera transmise à la C.R.A. ou à la C.C.A. qui statuera;
- 4° rentrer en jeu après avoir été disqualifié ou exclu du jeu. Suivant la qualité de la faute, la Commission des Arbitres pourra transformer toute expulsion d'un match en suspension ou en radiation du joueur fautif.

*Art. 2. — Entraîneurs.* — La règle ci-dessus s'applique aux remplaçants et entraîneurs qui ne participent pas au jeu.

Aucun conseil ni indication ne pourront être donnés aux joueurs par les entraîneurs officiels, remplaçants et spectateurs se trouvant hors du terrain de jeu.

*Art. 3. — Remplacement.* — Tout joueur exclu du terrain doit être immédiatement remplacé.

## COMMENTAIRES SUR LA RÉGLE XIII

### CONDUITE DES JOUEURS, REMPLAÇANTS ET ENTRAÎNEURS

L'arbitre exigera toujours une stricte obéissance des joueurs placés sous son contrôle. Il n'admettra en aucun cas les gestes ou attitudes incorrects et réprimera les observations des joueurs.

Par contre, sur la demande du capitaine, il lui donnera les raisons de ses décisions mais il coupera court à toute discussion. En cas de contestation, les capitaines d'équipe peuvent, après le match, confirmer par écrit les réserves techniques formulées au cours de partie.

Toute exclusion d'un joueur devra faire l'objet d'un rapport sur la feuille de match et si le motif est grave, d'un second rapport personnel de l'arbitre.

L'arbitre interdira aux entraîneurs et remplaçants placés sur la touche tout conseil ou indication concernant le jeu.

Il pourra, après avertissement, les exclure du lieu de la rencontre et pénaliser l'équipe bénéficiaire.

L'arbitre devra exiger des organisateurs l'exclusion de tout spectateur qui se signalerait par une attitude trop partielle.

## QUESTIONNAIRE SUR LA RÉGLE XIII

### CONDUITE DES JOUEURS, REMPLAÇANTS ET ENTRAÎNEURS

1° *Pendant le match, un joueur s'adresse avec persistance aux officiels au sujet de leurs décisions, que fera l'arbitre ?*

Même s'il s'agit du capitaine de l'équipe (et dans ce cas sauf pour demande motivée d'explication de décision) il lui adressera un avertissement et en cas de récidive le fera remplacer.

2° *Un joueur se rend coupable d'acte désobligeant ou d'action tendant à influencer les décisions des officiels. que doit faire l'arbitre ?*

Faire remplacer le joueur, signaler le fait sur la feuille de match et sur son rapport personnel qu'il adressera à la Commission des Arbitres.

3° *De la touche, l'entraîneur ou un des remplaçants conseille les joueurs ou leur donne des indications sur le jeu de leurs adversaires, que fait l'arbitre ?*

Il pénalise l'équipe bénéficiaire des conseils par la perte d'un point ou du service et adresse un avertissement à l'entraîneur ou au remplaçant responsable.

4° *Celui-ci récidive, que fait alors l'arbitre ?*

Il le fait exclure du lieu de la rencontre et pénalise l'équipe bénéficiaire de ses conseils par la perte d'un point ou du service.

5° *Un spectateur se montre particulièrement incorrect, soit envers lui, soit envers les officiels, soit envers les joueurs, que fait l'arbitre ?*

Il exige son exclusion du lieu de la rencontre.

6° *Qui est chargé de cette exclusion ?*

Les organisateurs de la réunion.

## REGLE XIV

### REFUS DE JOUER

Art. 4. — Sans préjudice des sanctions ultérieures, toute équipe refusant de jouer après avoir reçu l'ordre du premier arbitre, sera déclarée forfait (score 15-0).

### COMMENTAIRES SUR LA REGLE XIV

Si à la suite de décisions contestées une équipe refuse de reprendre le jeu, le premier arbitre la déclarera bat-

tue par forfait, il rédigera un rapport qu'il adressera avec la feuille de match à la Commission des Arbitres compétente.

## QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE XIV

### REFUS DE JOUER

1° *Une équipe refuse d'admettre une décision de l'arbitre et ne veut pas reprendre le jeu, que fait l'arbitre ?*

Dans tous les cas :

1° il la déclare battue par forfait;

2° il adresse un rapport à la Commission des Arbitres compétente.



## CHAPITRE X

### DECISIONS

## REGLE XV

### DECISIONS ET RECLAMATIONS

*Article premier.* — Les décisions des officiels en ce qui concerne les faits sont définitives et souveraines.

*Art. 2. — Interprétation.* — Les capitaines d'équipe en cas de contestation sur l'interprétation des règles doivent en aviser immédiatement l'arbitre qui seul décide sur-le-champ et donne explication de sa décision.

*Art. 3. — Réclamations.* — Lorsque l'explication d'une décision prise par l'arbitre n'aura pas été jugée satisfaisante par le capitaine et que celui-ci manifestera l'intention de la porter devant une autorité supérieure, le jeu continuera, la réclamation sera déposée ultérieurement par écrit sur la feuille de match et le premier arbitre établira un rapport sur les faits incriminés.

### COMMENTAIRES SUR LA REGLE XV

#### DECISIONS ET RECLAMATIONS

Aucun appel ne peut être accepté sur une décision. Seule l'interprétation des faits peut être discutée par le capitaine d'équipe.

Celui-ci peut toujours demander à un arbitre les raisons d'une décision quelconque. Si les raisons données ne lui paraissent pas satisfaisantes, il fera des réserves verbales qu'il confirmera après le match sur la feuille de match.

L'arbitre pourra consigner sa propre version des faits sur la feuille de match et même s'il le juge utile établir un rapport personnel.

La Commission compétente d'arbitrage sera saisie par l'arbitre et après examen du dossier donnera une décision sur la réclamation.

Les Commissions compétentes sont :

- 1° matches régionaux : Commission régionale d'arbitrage,
- 2° matches fédéraux : Commission centrale d'arbitrage,
- 3° matches internationaux : Commission d'arbitrage de la F.I.V.B.

## QUESTIONNAIRE SUR LA REGLE XV

### DECISIONS ET RECLAMATIONS

1° *Peut-on faire appel sur une décision sans motiver cet appel ?*

Non, les décisions en ce qui concerne les faits sont souveraines. Une réclamation doit uniquement porter sur l'interprétation des faits.

2° *Qui peut déposer une réclamation ?*

Uniquement le capitaine d'équipe.

3° *A quel moment la réclamation doit-elle être formulée ?*

Verbalement, immédiatement après les explications de décision données par l'arbitre et confirmée par écrit sur la feuille de match.

4° *Que fait l'arbitre en cas de réclamation ?*

Il consigne sa propre interprétation des faits sur la feuille de match et au besoin par rapport séparé fait signer la réclamation du capitaine plaignant et la fait viser du capitaine de la seconde équipe, il transmet feuille de match et dossier à la Commission des arbitres compétente.

5° *Quelles sont les commissions d'arbitres qui jugent les réclamations ?*

1° pour les matches régionaux : les Commissions régionales,

2° pour les matches fédéraux : la Commission centrale,

3° pour les matches internationaux : la Commission d'arbitrage de la Fédération internationale.



## CHAPITRE XI

### REGLEMENTS GENERAUX FEDERAUX SUR LES RECLAMATIONS

*Article premier.* — *Extrait de l'article 61 des règlements généraux.* — Les réclamations visant la qualification des joueurs devront, pour suivre leurs cours, être précédées de réserves nominales et motivées, formulées par écrit, avant la rencontre sur la feuille de match. Ces réserves devront être communiquées au capitaine de l'équipe adverse.

Les Ligues régionales pourront, dans leur règlement, se réserver le droit d'évoquer le cas de fraude avant l'homologation des matches.

*Art. 2.* — Les réclamations autres que celles prévues à l'article premier, notamment en ce qui concerne l'application des règles de jeu, devront être consignées sur la feuille de match immédiatement après la fin de la rencontre.

*Art. 3.* — Les dispositions ci-dessus devront être insérées dans les règlements des épreuves régionales en prévoyant le délai d'appel. Toute réclamation doit être appuyée d'un droit minimum de 500 francs variable suivant l'importance de l'épreuve. Cette somme ne sera remboursée que si la réclamation est reconnue fondée.

L'appel n'est suspensif qu'en matière d'amende. Il n'arrête jamais l'exécution d'un calendrier en cours.

*Art. 4.* — Les officiels, c'est-à-dire les arbitres, les juges de touches, marqueurs de la rencontre, membre de la Ligue régionale ou du Comité de direction fédéral pourront éventuellement faire consigner leurs observations sur la feuille de match.

Toute feuille de match portant, soit une observation, soit une réclamation et toute feuille de match incomplète sera immédiatement transmise pour examen aux Commissions compétentes.

## Quelques conseils

---

### SIGNAUX AVEC LES MAINS

Encourageons les arbitres à s'accoutumer à la pratique adoptée déjà par bon nombre de juges en France : LES SIGNAUX AVEC LES MAINS.

*Point marqué.* — Bras droit levé, index tendu, bras gauche désignant l'équipe marquante.

*Changement de service.* — Bras tendus horizontalement, index pointé vers la zone de service, bras droit pour l'équipe droite et vice versa.

*Main au-dessus du filet.* — Après avoir indiqué de l'index le joueur fautif, faire le geste d'une main passant par-dessus l'autre présentée horizontalement.

*Faute de filet.* — Désigner le fautif et faire suivre par un geste des deux mains en « griffes de chat » qui descendront rapidement.

*Faute de pied sur la ligne médiane.* — Indiquer d'une main le fautif, de l'autre son propre pied. Même geste pour faute de pied au service.

*Double, quatre passes.* — Deux doigts ou quatre doigts levés indiqueront très facilement les fautes sifflées.

*Double faute.* — Croiser les deux mains avec les index dirigés dans les deux sens.

*Balle tenue ou poussée.* — Figurer la faute par une pression des deux doigts fermés pour le premier cas ou les deux se lèvent simultanément vers la verticale très lentement pour le deuxième.

Ainsi, par la pratique, chaque arbitre pourra « parler avec ses mains » et l'habitude acquise, le jeu sera plus rapide, arrêts et explications seront réduits au minimum.

## CE QU'UN ARBITRE DOIT FAIRE...

- 1° Subir un examen médical avant et pendant la saison.
- 2° Etudier soigneusement les règles et pratiquer le CODE DE SIGNALISATION en usage.
- 3° Répondre immédiatement à toute convocation.
- 4° Noter sur un carnet les dates des convocations et les adresses des terrains et des salles.
- 5° Assister régulièrement aux réunions et conférences concernant l'arbitrage.
- 6° Se faire inscrire à une association officielle.
- 7° Discuter les questions importantes et douteuses avec les arbitres expérimentés.
- 8° Acquérir suffisamment d'expérience en arbitrant des rencontres sans importance avant de prétendre arbitrer un grand match.
- 9° Porter une tenue différente de celle des deux équipes en présence. S'il n'y a pas de tenue officielle, les couleurs les plus pratiques sont : chemise grise, blanche ou rayée noir et blanc, pantalon gris.
- 10° Tenue toujours nette et correcte.
- 11° Agir toujours discrètement et correctement, se rappeler qu'il est « en public » et que sa conduite et son langage doivent servir d'exemple aux joueurs.
- 12° Ne pas divulguer les combinaisons des équipes.
- 13° Arriver à temps pour étudier l'état du terrain.
- 14° Une fois en tenue, se reposer une demi-heure avant le match.
- 15° Examiner les questions importantes et les conditions de la partie avec les personnes responsables.
- 16° Consulter les managers pour le temps à accorder pour la mise en train des équipes.
- 17° S'assurer que le ballon est réglementaire et gonflé à la pression convenable.

- 18° Garder la seconde balle, pendant la partie, la rendre à qui de droit en fin de partie.
- 19° S'entendre, avant la partie, avec le marqueur et le deuxième arbitre au sujet de la signalisation, etc...
- 20° Réunir les deux capitaines et leur expliquer toute règle particulière ou tout détail utile.
- 21° Accorder toujours à un joueur le bénéfice du doute.
- 22° Rester toujours ferme mais conduire le jeu d'une façon aimable et amicale, de manière à ne pas énerver les joueurs.
- 23° Soyez REGULIER, la première faute est aussi importante que la dernière.
- 24° Signifiez vos décisions d'une façon nette et claire, qu'elles soient toujours justes et conformes au sens commun.
- 25° Prévenez les joueurs ou rappelez-leur les règles à l'occasion pour éviter des fautes.
- 26° Coopérez avec le second arbitre, ne cherchez pas à le contrer ou le minimiser.
- 27° Lors d'un arrêt de jeu, rappelez-vous bien à qui revient la balle.
- 28° Si le jeu tend à devenir heurté, arrêtez la partie et avertissez les équipes. Un appel à leur sportivité peut donner un bon résultat.
- 29° Pénétrez-vous de l'ESPRIT des règles aussi bien que de leur application pratique.
- 30° Un bref coup de sifflet, un prompt signal doit marquer la nette notification de votre décision.
- 31° Si vous estimez qu'il y a faute, indiquez votre décision : changement de service ou point.
- 32° S'il y a confusion à l'occasion d'une sortie, gardez la balle morte jusqu'à ce que les deux équipes aient bien compris la décision et soient correctement en place.
- 33° Si vous n'avez pas vu une sortie, voyez si un des juges de ligne ne vous fait pas signe.

- 34° Exigez le changement des juges de ligne s'ils ont fait preuve d'incapacité ou de manque de correction. Ils peuvent signaler à faux. Mais faites ceci à bon es-sent.
- 35° Vérifiez la feuille de marquage entre chaque set.
- 36° Lorsque des remplaçants entrent en jeu, reconnaissez-les et remettez en route rapidement.
- 37° Soyez toujours attentif au jeu; vous pouvez souvent éviter une faute par un avis fait à propos ou une re-marque sans méchanceté.
- 38° N'oubliez pas d'avertir les équipes lorsqu'elles ont demandé leurs deux temps morts pour repos.
- 39° Indiquez clairement le numéro du joueur fautif (de la voix ou du geste).
- 40° A la fin du temps mort, soyez prêt pour la reprise du jeu.

## **CE QU'UN ARBITRE NE DOIT PAS FAIRE**

- 1° Ne pas essayer d'arbitrer étant souffrant, avertir à temps pour qu'on puisse vous remplacer.
- 2° Ne refusez pas d'arbitrer un match parce que vous craignez qu'il ne soit « dur »; ou pour accepter une offre plus agréable ou plus intéressante.
- 3° N'arbitrez pas « en fantaisie », les règles sont précises, il suffit de les appliquer.
- 4° Ne pas arbitrer plusieurs matches de suite.
- 5° Ne pas arbitrer trop souvent pour une équipe; vous pourriez être accusé de partialité.
- 6° Ne vous « gonflez » pas parce qu'on vous demande sou-vent.
- 7° Ne discutez pas, en public, avec d'autres arbitres, sur les parties en cours.
- 8° Ne vous lancez pas dans de longues discussions avec les managers des équipes.

- 9° Ne faites pas d'effort inutile ou exagéré.
- 10° Ne « mettez pas en boîte » le manager vaincu ; ne félicitez pas le vainqueur.
- 11° N'anticipez pas les fautes, mais seulement la direction que va prendre la partie.
- 12° Ne vous contentez pas de suivre la balle; ayez l'œil partout.
- 13° Ayez le courage de votre opinion.
- 14° Ne tolérez aucune « singerie », (le joueur qui, lorsqu'on lui siffle une faute prend un air indigné ou fait tout autre geste anti-sportif).
- 15° Ne « dramatisez » pas vous-même, c'est inutile. Les spectateurs sont venus pour admirer le jeu et non l'arbitre.
- 16° Sans vous « laisser faire », n'affirmez pas trop brutalement votre autorité.
- 17° Ne vous laissez pas influencer par un manager ou par des spectateurs trop chauvins.
- 18° Si vous commettez une erreur, ne cherchez pas à discuter ou à vous en excuser. Vous n'êtes pas infallible.
- 19° Ne prenez pas l'attitude de « celui qui sait tout ».
- 20° Ne « brodez » pas sur vos décisions; signalez rapidement pour éviter toute confusion.
- 21° Ne « laissez pas aller » si la partie paraît « courue ».
- 22° Prenez en considération les avis de votre deuxième arbitre.
- 23° Ne discutez pas, pendant la partie, avec les joueurs, managers ou spectateurs.
- 24° Ne tentez pas d'expliquer ou d'excuser une décision « à la touche » pendant un temps mort ou après chaque set.
- 25° N'annoncez pas une décision le sifflet à la bouche.
- 26° Ne cherchez ni excuse ni alibi vis-à-vis de l'autre arbitre.

- 27° Ne vous vexe pas si votre deuxième arbitre n'est pas de votre avis sur une décision.
- 28° N'empiétez pas, sans nécessité, sur la décision du deuxième arbitre.
- 29° Ne perdez pas votre sang-froid si vous vous trouvez du côté où sont le remplaçant et le manager.
- 30° Ne ralentissez pas le jeu, lors d'un changement de joueur à moins qu'il n'en rentre un grand nombre à la fois. Dans ce cas, contrôlez strictement les remplacements.
- 31° Après un temps mort, attendez que les deux capitaines aient entendu le signal pour remettre la balle en jeu.
- 32° Ne sifflez pas des « semblants de fautes » pour prouver votre valeur. Vous l'affirmerez par votre jugement sûr et la façon dont vous contrôlerez le jeu, mais non par le nombre de fautes sifflées.
- 33° N'hésitez pas à pénaliser les joueurs. Si vous ne les dressez pas, dès le début, ils continueront à jouer incorrectement.
- 34° Ne laissez pas toute la responsabilité au deuxième arbitre; sachez en prendre votre part.
- 35° Restez toujours impartial et gardez votre sang-froid, même si vous avez à vous plaindre d'un manque de correction de la part d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe. Une fois les fautifs pénalisés, ne rendez pas le reste de l'équipe responsable de leurs erreurs.
- 36° Ne vous laissez jamais aller à des écarts de langage; votre calme et votre attitude correcte démontreront votre supériorité vis-à-vis d'un joueur ou d'un manager incapable de conserver son sang-froid. Vous éviterez ainsi souvent une altercation toujours regrettable.

*Adapté de « Basket Magazine » (mars 1948).*

## CONCLUSION

Nous avons étudié en détail dans les différents chapitres tous les genres de fautes et de sanctions à appliquer.

Pourtant, dans certains cas qui n'exigeaient ni questions techniques ni examen approfondi, nous nous sommes contentés d'un simple exposé.

Il reste certains cas imprévus. Devant ceux-ci, l'arbitre prendra une décision sportive et logique et signalera à la Commission dont il dépend, les faits et leurs conditions aux fins d'étude.

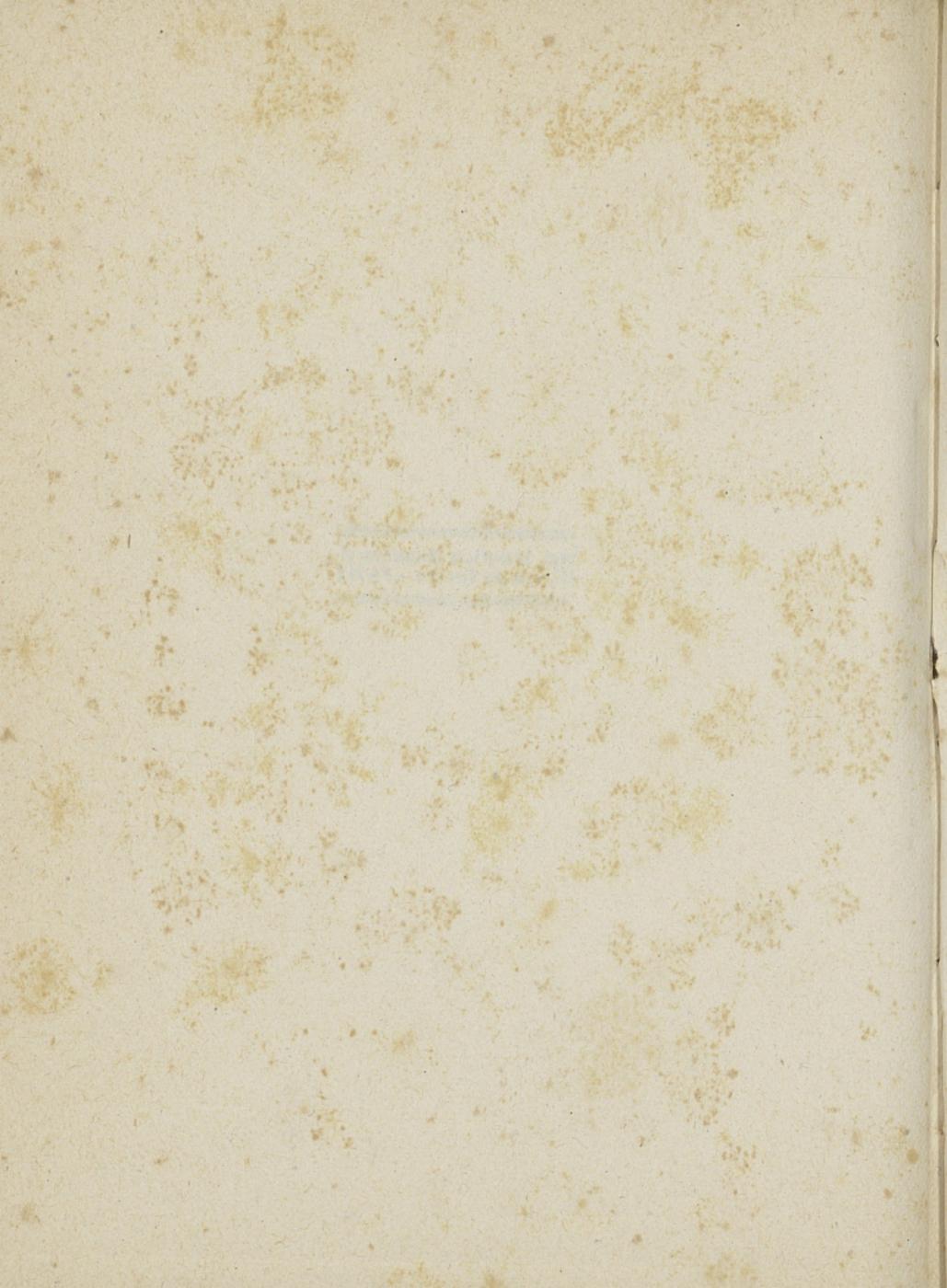
Chaque arbitre en possession de son titre officiel devra connaître son Code, étudier très souvent dans les moindres détails les règlements et les questions techniques. Il ne devra pas se fier uniquement à sa mémoire.

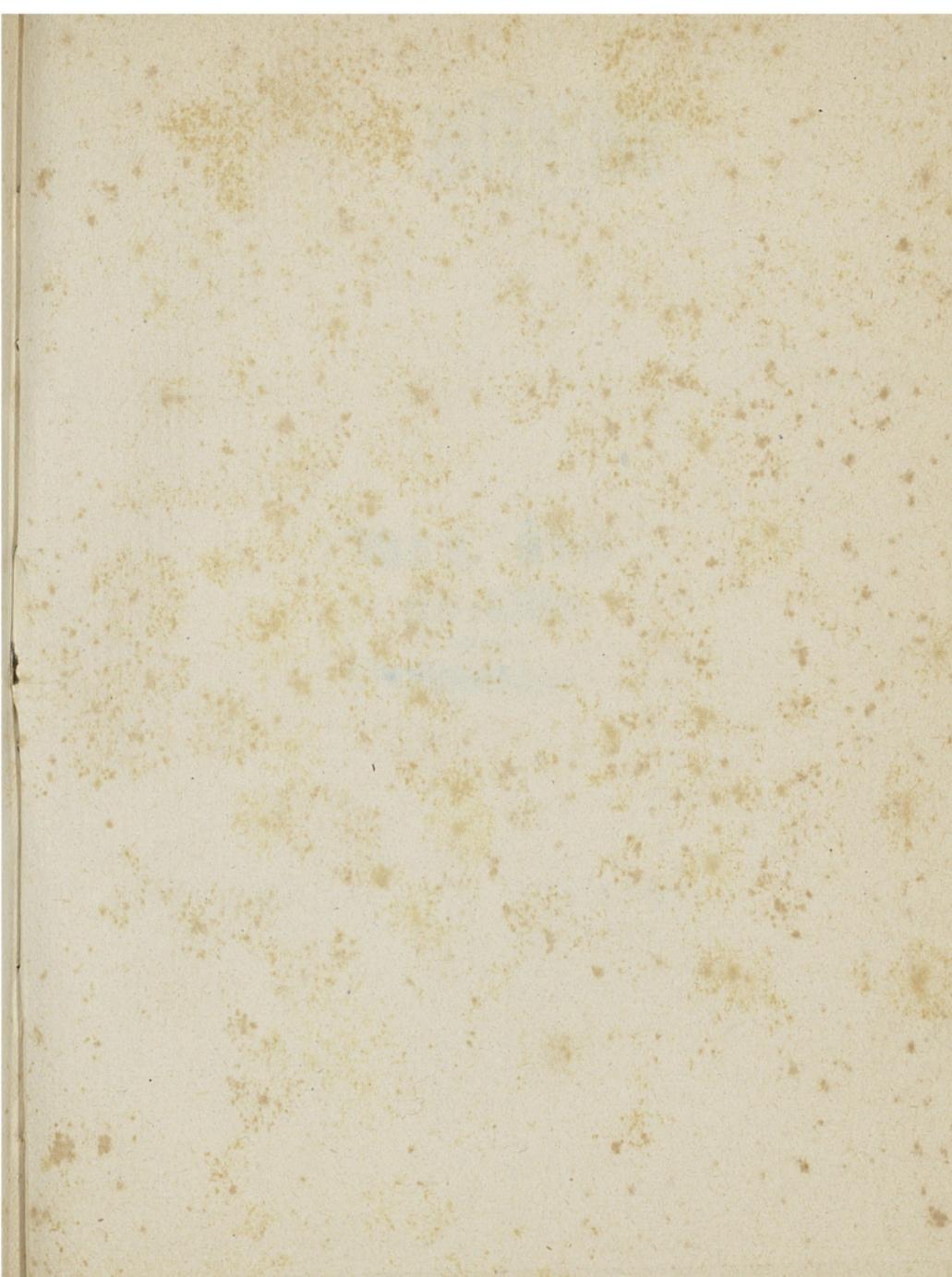
Il lui faudra arbitrer très souvent et essayer après les matches une auto-critique qui lui permettra de se corriger et de s'améliorer.

Chaque arbitre doit également savoir que les Commissions régionales d'arbitrage sont à sa disposition pour lui faciliter son travail, en toutes circonstances. Qu'il garde donc un étroit contact avec elles.



Imp. Maurice Blanchard  
15, rue du Louvre - PARIS







FSSEP - LILLE 2



008 898

**UNIVERSITÉ** EPS  
**de Lille**  
*Bibliothèque*

SCIENCE DU SPORT  
EDUCATION PHYSIQUE  
LILLE 2  
UNIVERSITE

Prix n° :  
100 €

