

Le VOLLEY BALL

Guide de l'arbitre de volley

Version 1.01 du 5 octobre 2023

1

SOMMAIRE

1. CARACTERISTIQUES DU JEU
2. INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS
3. ZONES ET AIRES
4. LES EQUIPES
5. LE MATCH
6. LE CORPS ARBITRAL
7. SITUATIONS DE JEU
8. AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS
9. CONCLUSION

INTRODUCTION

DEVENIR ARBITRE C'EST :

- Apprendre à faire des choix et s'y tenir;
- Prendre des décisions pertinentes (sécurité, équité, loyauté) et justifier ses choix;
- Mesurer les conséquences de ses actes;
- Prendre et assumer des responsabilités.

CARACTERISTIQUES DU JEU

Le Volley Ball est un sport joué par **2 équipes de 6 joueurs**, sur un terrain de 9 m x 18 m, divisé en 2 parties par un filet.

Le but du jeu est d'envoyer le ballon par-dessus le filet afin qu'il retombe dans le camp adverse en 3 touches de balles maximum (en plus du contact effectué par le contre) ou inciter l'adversaire à faire une faute.

La balle est en jeu à partir du coup de sifflet du 1^{er} arbitre autorisant la frappe de service.

Chaque fois qu'une équipe gagne l'échange, elle marque un point et gagne le service. Chaque joueur passe au service en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

La première équipe à gagner 3 sets de 25 points avec 2 points d'écart gagne le match.

En cas d'égalité à 2 sets partout, un set décisif aura lieu en 15 points avec 2 points d'écart.

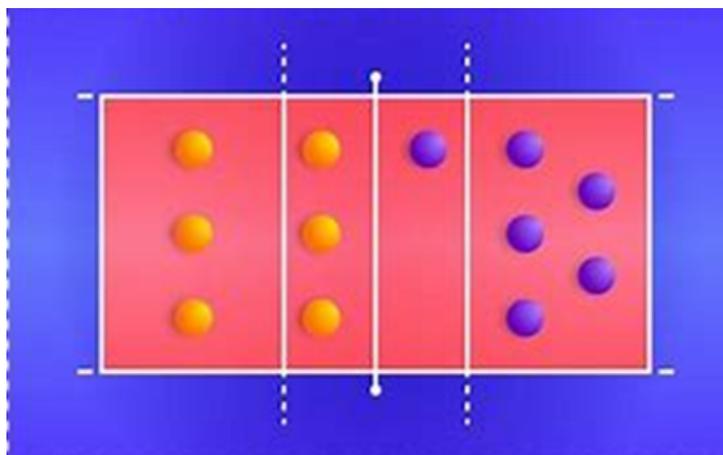
Les équipes changent de camp à chaque set.

Au cours du 5^{ème} set, les équipes changent de camp dès que la 1^{ère} atteint le score de 8 points.

INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

► LE TERRAIN

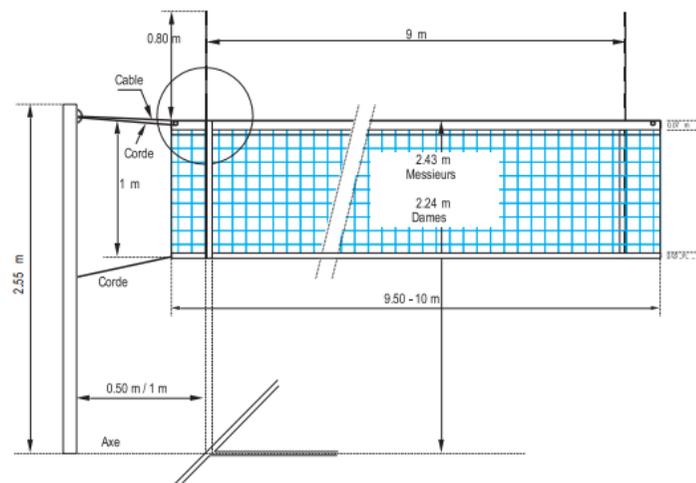
- Le terrain est un rectangle de 18 m x 9 m plat et horizontal délimité par des lignes (de côté et de fond) de 5 cm de largeur. Il est entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur tous les côtés. Le terrain et la zone libre constituent l'aire de jeu.
- Une ligne centrale sépare le terrain en 2 camps égaux de 9 x 9 m.
- Chaque camp est départagé en 2 zones, avant et arrière, par une ligne d'attaque de 5 cm de largeur, dont le bord extérieur est situé à 3 m de l'axe de la ligne centrale.



INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

► LE FILET

- Le filet mesure de 9,50 à 10 m de long, sur 1 m de hauteur.
- Il est situé juste au-dessus de l'axe de la ligne centrale.
- Deux bandes de côté sont positionnées verticalement au-dessus des lignes de côtés, auxquelles s'ajoutent des antennes de 1,80m de hauteur, délimitant ainsi l'espace de passage du ballon.
- Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.



INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

► LE FILET

- Différentes hauteurs de filet en fonction des catégories :

CATÉGORIE	GARÇONS	FILLES
SENIORS	2.43 m	2 24 m
M20	2.43 m	2 24 m
M17	2.35 m	2 24 m
M15	2 24 m	2 10 m
M13	2 10 m	2 10 m
M11 ET M9	2 m	2 m



INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

▶ LES BALLONS

- Les ballons, de forme sphérique, doivent avoir un poids compris entre 260 et 280 g pour une circonférence de 65 à 67 cm et une pression intérieure de 0,30 à 0,325 kg/cm². (Données différentes pour les catégories M13 et M11)



ZONES ET AIRES

► Les zones

➤ Zone avant:

- Dans chaque camp, il y a une zone avant, qui est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord extérieur de la ligne d'attaque des 3 mètres.

La zone avant se prolonge au-delà des lignes de côté, jusqu'à la fin de la zone libre.

➤ Zone de service :

- Il s'agit de la zone de 9 m de large située derrière chaque ligne de fond. Elle est limitée latéralement par des traits de 15 cm de long tracés dans le prolongement des lignes de côtés. Ces traits font partie de la zone de service.

➤ Zone de remplacement :

- Elle est délimitée par le prolongement des deux lignes d'attaque jusqu'à la table du marqueur.

➤ Zone de changement du Libéro :

- C'est la partie de la zone libre située du côté des bancs d'équipe, limitée par le prolongement de la zone d'attaque et la ligne de fond.

Schéma suivant

ZONES ET AIRES

► Les aires

- **Aire de jeu :**

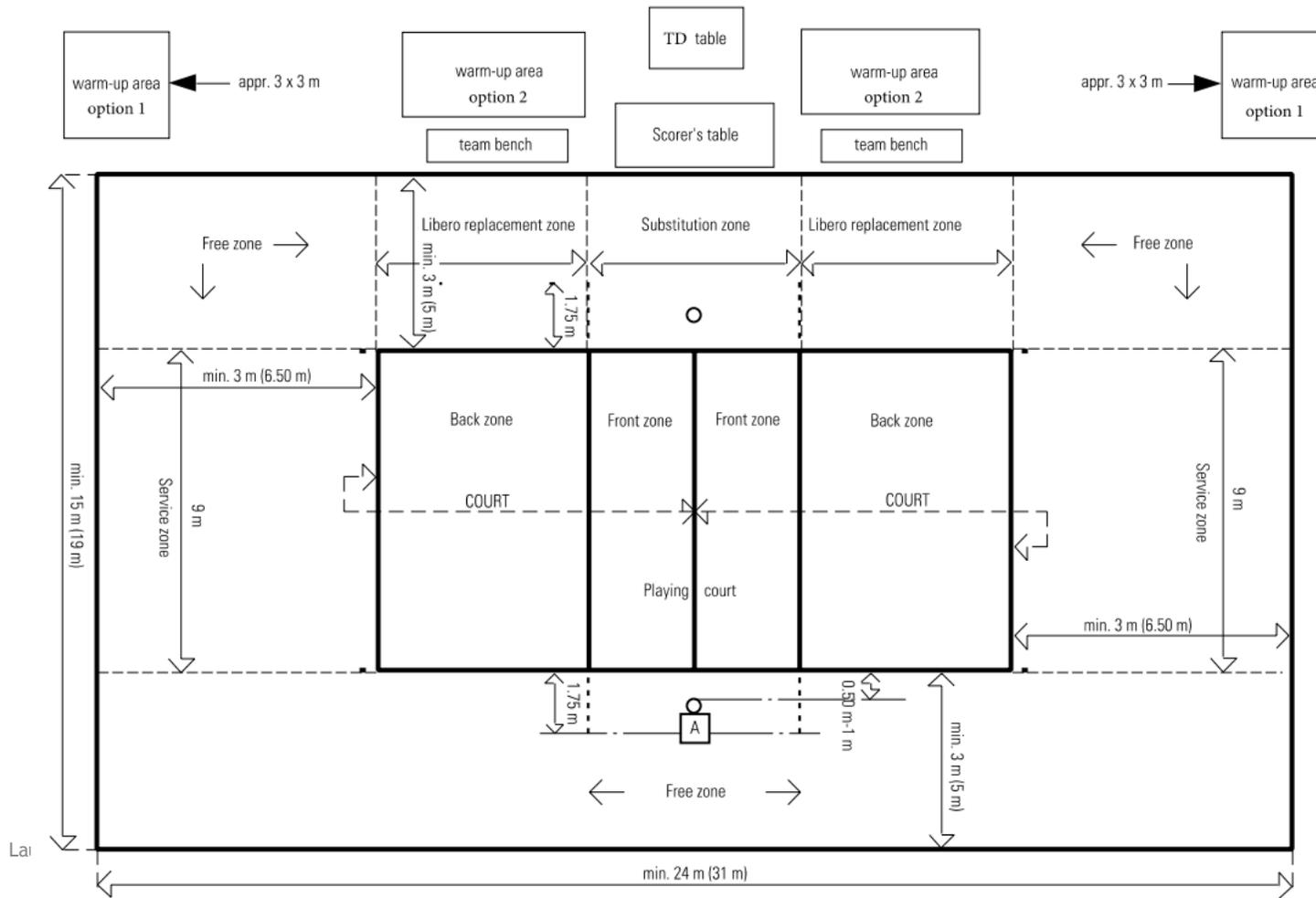
L'aire de jeu comprend le terrain de jeu (rectangle de 18x9 m) entouré de la zone libre (minimum 3 m de large sur tous les côtés), elle doit être rectangulaire et symétrique.

- **Aires d'échauffement :**

Les aires d'échauffement, d'une taille d'environ 3x3m, sont situées dans les deux coins du banc, en dehors de la zone libre, ou derrière le banc de l'équipe, où elles n'obstruent pas la vue des spectateurs.

Schéma suivant

ZONES ET AIRES



LES EQUIPES

Les équipes peuvent être composées, sur une feuille de match, de :

- 12 joueurs ; 1 entraîneur ; Jusqu'à 2 entraîneurs adjoints ; 1 médecin ; 1 soigneur.

Seuls les membres inscrits sur la feuille de match sont autorisés à être présents dans l'aire de compétition.

Les joueurs non présents sur le terrain peuvent être soit assis sur le banc soit debout dans leur zone d'échauffement.

Les autres officiels sont assis sur le banc, à l'exception du coach qui peut se lever et circuler le long de la ligne de côté, à partir de la ligne d'attaque.

Les joueurs doivent porter des maillots identiques et de couleurs uniformes (à l'exception des libéros) numérotés de 1 à 20 (nombres inscrits au centre du maillot, sur la poitrine et dans le dos).

Chaque équipe est représentée au tirage au sort par un capitaine d'équipe, identifié par une barrette de 8x2 cm positionnée sous le numéro de la poitrine.

Lorsque le capitaine d'équipe n'est pas en jeu, il est remplacé dans ses fonctions par un capitaine au jeu.

Il est le seul joueur autorisé à s'adresser aux arbitres, uniquement pour leur demander une explication sur l'application/l'interprétation des règles, ou pour vérifier la position des équipes, ou le matériel tel que le ballon, le sol....

En ce sens, il est important que l'arbitre identifie toujours le capitaine en jeu.

L'entraîneur décide des positions des joueurs en début de set, et pendant le match, il gère les remplacements et demande les temps morts. Son interlocuteur direct est le 2^{ème} arbitre. Par ailleurs, il est responsable de l'identité de ses joueurs inscrits sur la feuille de match.

LE MATCH

- ▶ Le match commence et s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre.
 - ❖ Tirage au sort :
 - Le tirage au sort se fait 15 minutes avant le début du match en présence des capitaines, le 1^{er} se place du côté du camp A et le 2nd du côté du camp B, face à la marque.
 - Le gagnant a les choix suivants : le choix du terrain (option 1) ou le choix de recevoir ou de servir (option 2). Le perdant obtient le choix restant.
 - Les capitaines signent la feuille de match ainsi que les entraîneurs qui précisent s'il y a un libéro. Les entraîneurs remettent la fiche de position 12 minutes avant le début du match. Une fois signée par les capitaines et les entraîneurs, la feuille de match ne peut plus être modifiée.
- ▶ Les joueurs se mettent en place sur le terrain en fonction de la fiche de position fournie par l'entraîneur.
- ▶ L'arbitre veille à ce qu'il y ait toujours un capitaine en jeu dans chaque équipe, car c'est le seul joueur habilité à parler aux arbitres.
- ▶ Le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets.
- ▶ En cas d'égalité de sets 2-2, le 5^{ème} set décisif est joué en 15 points, avec un écart minimum de deux points.

LE CORPS ARBITRAL

► LES FONCTIONS DU CORPS ARBITRAL

- Le corps arbitral est composé du 1^{er} arbitre, du 2nd arbitre (lorsqu'il y en a un), du marqueur, des juges de ligne (lorsqu'il y en a).
- Le corps arbitral n'est pas là pour se montrer sinon pour accompagner le jeu, afin de le rendre agréable et spectaculaire. Il doit rendre compréhensibles ses décisions en informant les équipes et le public, par la gestuelle correspondante, de la nature de la faute et l'équipe fautive.
- Le 1^{er} et 2nd arbitres ont un rôle distinct, définis ci-après.



LE CORPS ARBITRAL

➤ LE 1er ARBITRE



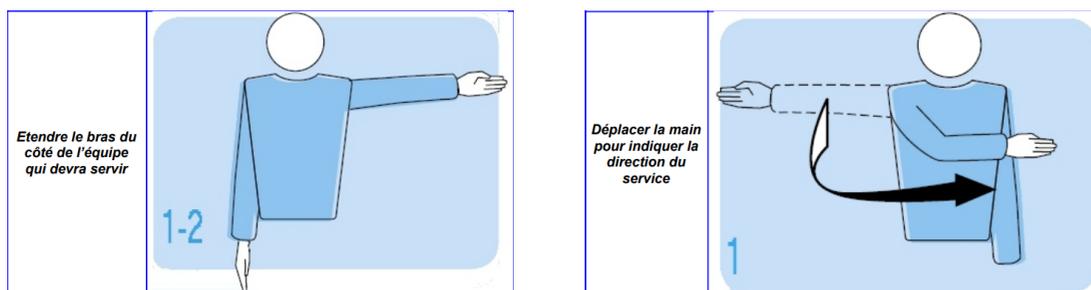
- Il se trouve en hauteur sur le podium d'arbitrage, à une extrémité du filet, près du poteau et à l'opposé de la table de marque.
- C'est lui qui dirige le match, et ses décisions sont souveraines tout au long du match.
- **Avant le match :**
 - ❖ Il inspecte l'aire de jeu et autres équipements (terrain, filet, ballons) ;
 - ❖ Il vérifie la composition des équipes, que chaque personne est bien inscrite sur la feuille de match (FDM) ;
 - ❖ Il vérifie l'identité des personnes inscrites sur la FDM et la mention de sur-classement si nécessaire ;
 - ❖ Il effectue le tirage au sort en présence du 2nd arbitre et des deux capitaines d'équipe ;
 - ❖ Il fait signer la feuille de match par les capitaines et les entraîneurs ;
 - ❖ Il contrôle l'échauffement officiel des équipes.

LE CORPS ARBITRAL

► LE 1ER ARBITRE

- Pendant le match :

Il donne l'autorisation de servir à l'équipe concernée (fig. 2) : il siffle puis fait la gestuelle correspondante (fig.1).



Lorsqu'il siffle la fin de l'échange, il indique d'abord le camp qui sert, puis la nature de la faute, la gestuelle correspondante est toujours effectuée avec le bras du côté de l'équipe fautive.

Si la faute est sifflée par le 2ème arbitre, il indiquera le camp qui sert après que le 2ème arbitre a indiqué la nature de la faute.

C'est lui qui avertit et sanctionne les joueurs, verbalement ou via les cartons.

LE CORPS ARBITRAL

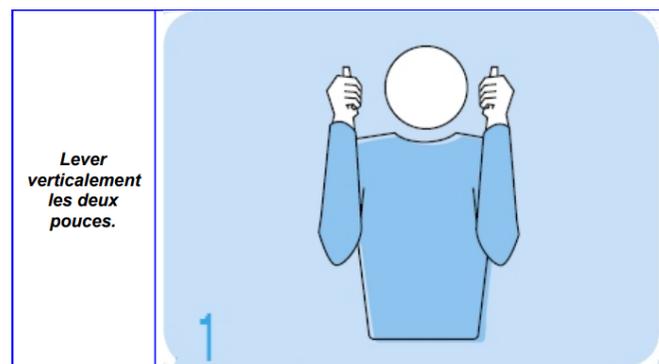
► LE 1ER ARBITRE

▪ Pendant le match, il juge :

- Des fautes du serveur et vérifie les positions de l'équipe au service, y compris l'écran ;
- Des fautes de touche de ballon (4 touches, ballon tenu, ballon doublé, touche assistée) ;
- Des fautes au-dessus du filet, et le contact fautif du joueur avec le filet ;
- Des attaques fautives du Libéro ou des joueurs arrières ;
- De la frappe d'attaque faite sur un ballon entièrement au-dessus du filet, venant d'une passe haute à dix doigts effectuée par le Libéro dans la zone avant ;
- Du franchissement complet par le ballon de l'espace inférieur situé sous le filet ;
- Du contre effectif d'un joueur arrière ou d'une tentative de contre du Libéro ;
- Le ballon qui traverse le plan du filet en dehors de l'espace de passage ou qui touche l'antenne de son côté, ou tout objet ou personne extérieur au jeu.

LE CORPS ARBITRAL

Il peut aussi remettre la balle, lors d'une interférence ou d'une double faute.



Le 1^{er} arbitre doit toujours coopérer avec les autres officiels de la rencontre. Il doit leur permettre d'agir en fonction de leurs compétences et de leurs responsabilités.

Après avoir sifflé la fin d'un échange, il doit immédiatement regarder le 2nd arbitre, pour prendre les informations, avant de rendre sa décision.

A la fin du match, il vérifie la feuille de match et la signe.

LE CORPS ARBITRAL

► LE 2nd ARBITRE

Il se trouve entre la table de marque et près du poteau, à l'opposé du 1er arbitre.

- **Avant le début des sets :**
 - Il vérifie les plaquettes de changement (s'il y en a),
 - Il vérifie le filet en compagnie du 1^{er} arbitre,
 - Il récupère les feuilles de position des équipes auprès des entraîneurs, qu'il remet au marqueur,
- **Au début de chaque set :**
 - Il contrôle que la position des joueurs sur le terrain corresponde à celle de la fiche de position.
 - Il se met toujours du côté de l'équipe en réception avant chaque service pour vérifier la position des joueurs.

LE CORPS ARBITRAL

► LE 2nd ARBITRE

Pendant le match :

- Il se place toujours du côté du contre ;
- Il siffle les fautes de filet, les pénétrations des joueurs sous le filet, le contre effectif d'un arrière, le ballon qui touche ou passe hors antenne de son côté ;
- Il siffle la faute, indique sa nature, et indique le camp qui doit servir, une fois que le 1er arbitre l'a fait ;
- Il gère les demandes d'interruption de jeu (temps morts et remplacements) et refuse les demandes non fondées ;
- Il contrôle les membres des équipes sur les bancs et dans l'aire d'échauffement, et que l'espace devant les bancs est libre de tout danger ;
- Il indique au 1^{er} arbitre puis à l'entraîneur lorsque celui-ci a pris ses 2 temps morts, ainsi que le 5^{ème} et 6^{ème} remplacements ;
- Il vérifie le travail du marqueur et s'assure que celui-ci ait suffisamment de temps pour enregistrer ses tâches : enregistrement des positions, des sanctions, des remplacements, des temps morts, ou tout autre événement interférant lors de la rencontre ;
- Il gère les cas de blessure ou re-désignation du Libéro ;
- Il pourra signaler des fautes relevant de la compétence du 1^{er}, sans insister ;
- Au contraire, il pourra siffler une balle qui touche le sol ou un objet extérieur que le 1er arbitre n'aura pas vue.

A la fin du match, il vérifie et signe la feuille de match.

LE CORPS ARBITRAL

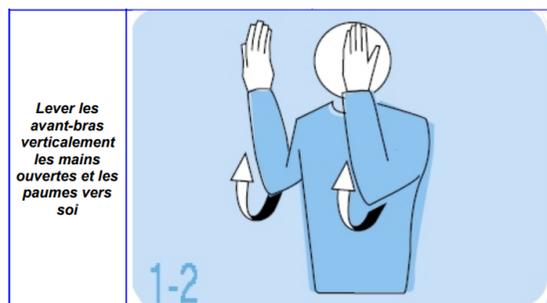
► LE MARQUEUR

- **Avant le début du match :**
 - Il remplit la feuille de match (données du match et des équipes, nom et numéro du/des libéro/s et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs). Il enregistre les formations de chaque équipe au début de chaque set.
- **Pendant le match :**
 - Il enregistre les points marqués, contrôle l'ordre de rotation des joueurs au service et signale toutes les erreurs immédiatement au second.
 - Il inscrit les remplacements des joueurs et les temps morts en contrôlant leur nombre.
 - Il enregistre les sanctions et les demandes non fondées et tout autre événement selon les instructions du 2nd arbitre.
- **A la fin du match :**
 - Il inscrit le résultat final, peut inscrire une réclamation ou une déclaration d'incident avec l'autorisation du 1er arbitre.
 - Il signe la feuille de match et fait signer les capitaines et enfin les arbitres.

SITUATIONS DE JEU

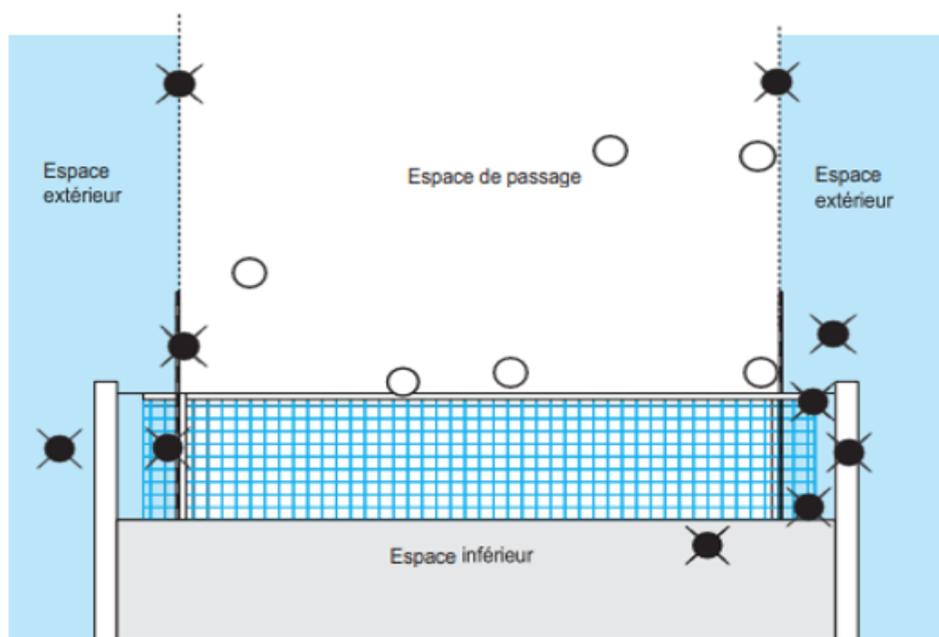
► Le ballon est « faute » (out) quand :

- Toute partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors du terrain (aucun contact avec les lignes de délimitations) ;
- Il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu ;
- Il traverse le plan vertical du filet, totalement ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage (sauf une exception) ;
- Il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet à l'extérieur des bandes de côté ou que les arbitres perdent le ballon de vue ;
- Il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.



SITUATIONS DE JEU

Ballon traversant le plan vertical du filet en direction du camp adverse



LIGUE REGIONALE DE

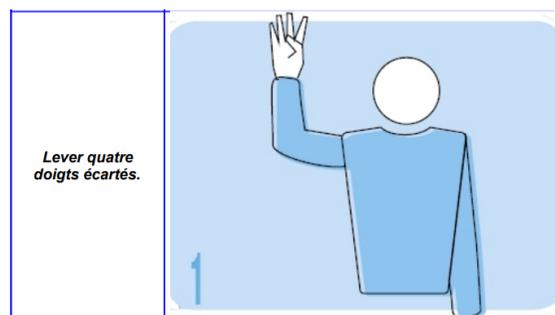
- ⊗ = Faute
- = Passage correct

SITUATIONS DE JEU

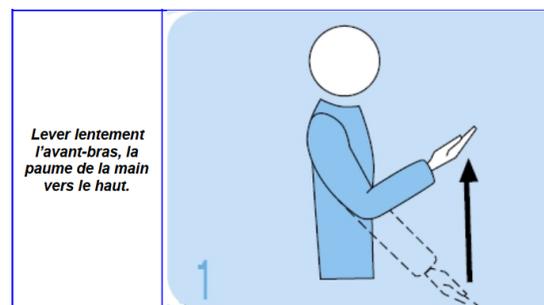
- ▶ **Le service** doit toujours être une balle non tenue, mais frappée avec n'importe quelle partie du bras ou de la main. Il est interdit de servir avec le pied alors que durant les autres actions de jeu toutes les parties du corps peuvent toucher le ballon.
- ▶ **Une attaque** est le fait d'envoyer le ballon dans le camp adverse, à partir de son propre camp (à l'exception du service et du contre).
 - Après la frappe d'attaque, il est permis de finir son geste dans l'espace adverse à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.
 - Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire voire de toucher le terrain de l'adversaire avec ses pieds si ceux-ci sont en contact avec la ligne centrale.
 - Si le pied du joueur pénètre entièrement dans le camp adverse, il faut siffler une faute de pénétration.
- ▶ **Le contre** est l'action des joueurs avant pour intercepter le ballon provenant du camp adverse, en dépassant le haut du filet.
 - Si l'action a lieu en dessous, c'est une touche de balle incluse dans le cadre des 3 touches de balle. Le contre, même à plusieurs, ne compte pas comme une touche d'équipe.

SITUATIONS DE JEU

- ▶ Une équipe fait **plus de 3 touches de balle**.

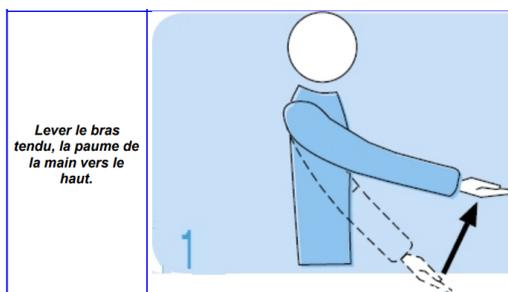


- ▶ Un joueur qui **ne frappe pas le ballon** mais l'attrape, l'accompagne, le porte ou le pousse.



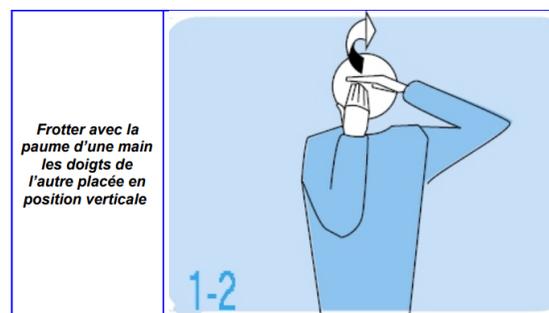
SITUATIONS DE JEU

- ▶ Un joueur qui **colle le ballon** ou ne le lance pas pendant le service ou dépasse les 8 secondes pour servir.

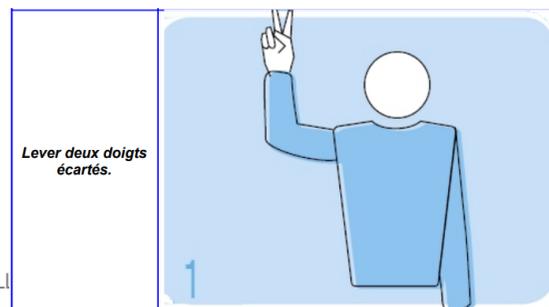


SITUATIONS DE JEU

- ▶ **Un ballon est déclaré touché** quand un joueur envoie le ballon en dehors du côté de son propre camp.

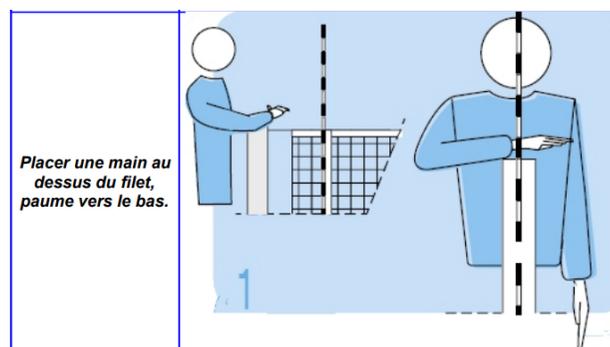


- ▶ Un joueur **qui touche 2 fois la balle consécutivement** lors de la 2ème ou 3ème touche de balle.

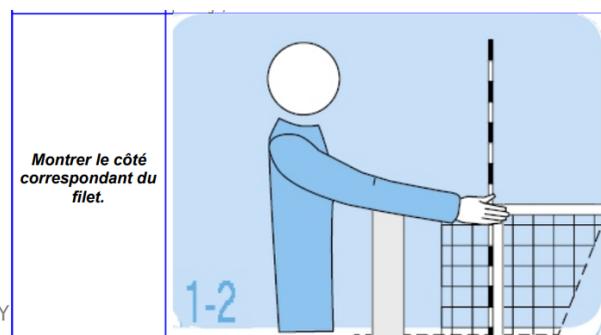


SITUATIONS DE JEU

- ▶ Un **joueur qui gêne le jeu en prenant le ballon chez l'adversaire** avant ou pendant la frappe d'attaque de celui-ci ou qui touche physiquement son adversaire au-dessus du filet.

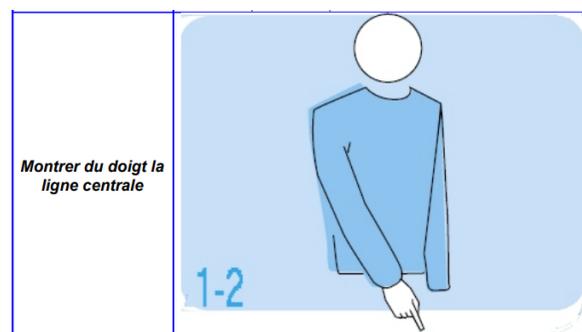


- ▶ Un **joueur qui touche le filet ou les antennes.**

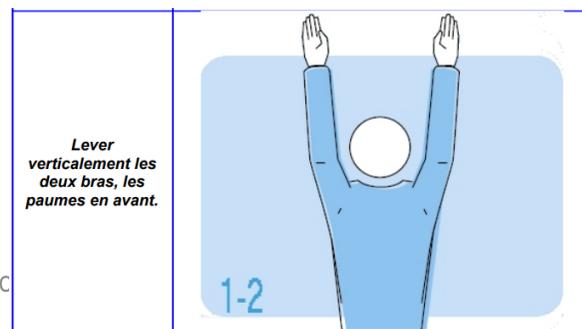


SITUATIONS DE JEU

- ▶ Un **joueur qui a complètement le pied chez l'adversaire**, qui mord la ligne au service ou qui finit son attaque en venant toucher physiquement son adversaire sous le filet (indiquer la ligne concernée).



- ▶ Un joueur **qui fait écran** pour empêcher les adversaires de voir le serveur et la trajectoire de balle.

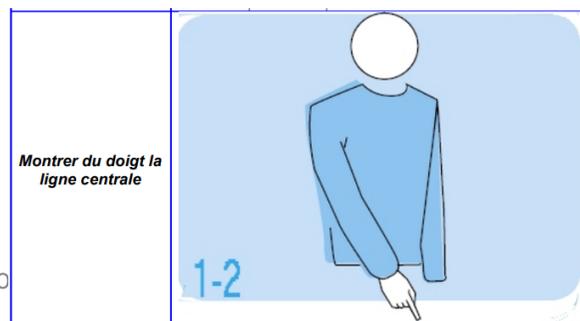


SITUATIONS DE JEU

- ▶ Un joueur **qui n'a pas à servir** (faute de rotation) ou qui **n'est pas à sa place dans son propre camp** au moment de la frappe de balle du serveur (faute de position).

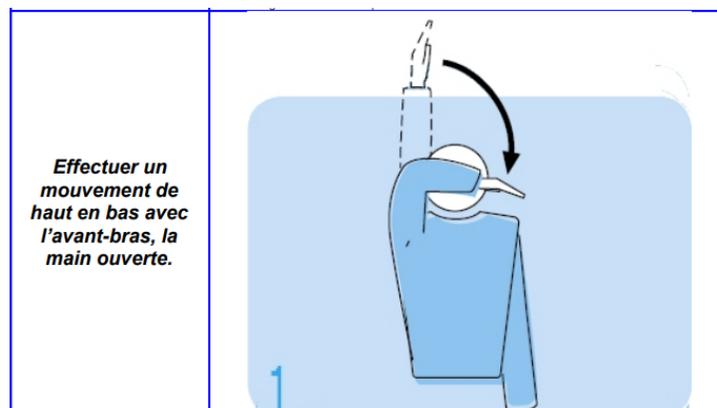


- ▶ Un joueur pénètre **dans le camp adverse** au-delà de la ligne centrale.
- ▶ Ballon franchit entièrement **l'espace inférieur sous le filet.**



SITUATIONS DE JEU

- ▶ **Il y a faute d'un arrière ou d'un libéro**, quand il prend son impulsion en zone avant pour attaquer le ballon entièrement au-dessus de la bande supérieure du filet.
- ▶ Tout joueur attaquant une balle entièrement au-dessus du bord supérieur du filet après qu'un libéro placé dans la zone avant fait une passe en touche haute à dix doigts.
- ▶ Un **libéro n'a pas le droit de jouer sur la ligne avant**.



SITUATIONS DE JEU



► RÈGLES DE LA FAUTE DE POSITION ET DE ROTATION

- La faute de position survient lorsque les joueurs de chaque équipe ne sont pas positionnés dans leur propre camp suivant l'ordre de rotation, au moment de la frappe de service.
- Chaque joueur de la ligne arrière doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus éloignée de la ligne centrale que le pied avant du joueur de la ligne avant correspondant.
- Chaque joueur du côté droit (gauche) doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne du côté droit (gauche) que les pieds plus éloignés de la ligne du côté droit (gauche) des autres joueurs de cette rangée.
- Au service, après la frappe de balle, les joueurs peuvent bouger comme ils veulent. Il y a faute quand un joueur n'est pas en position ou a été remplacé illégalement.
- La rotation, c'est lorsque les joueurs tournent au service. Il y a faute de rotation quand ce n'est pas le bon serveur qui sert ; elle est prioritaire sur la faute de position. Dans ce cas, il y a gain d'un point et du service pour l'adversaire et l'équipe fautive doit corriger sa position.
- Si le joueur au service commet une faute au moment de frapper le ballon, sa faute prévaut sur la faute de position.
- En revanche, si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, **la faute de position est prioritaire.**

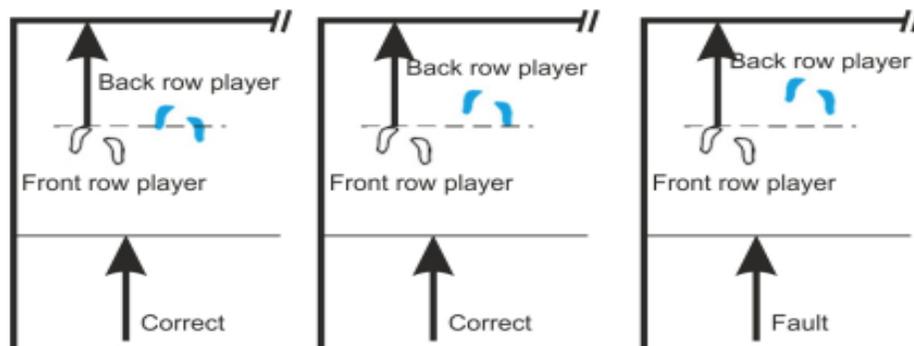
SITUATIONS DE JEU

Les fautes de position

Relevant Rules: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

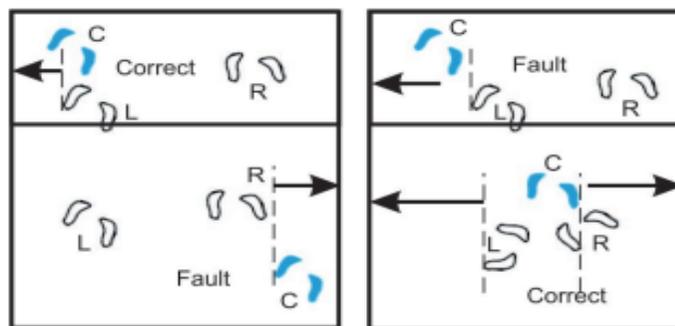
Example A:

Determination of the positions between a front-row player and the corresponding back-row player



Example B:

Determination of the positions between players of the same row



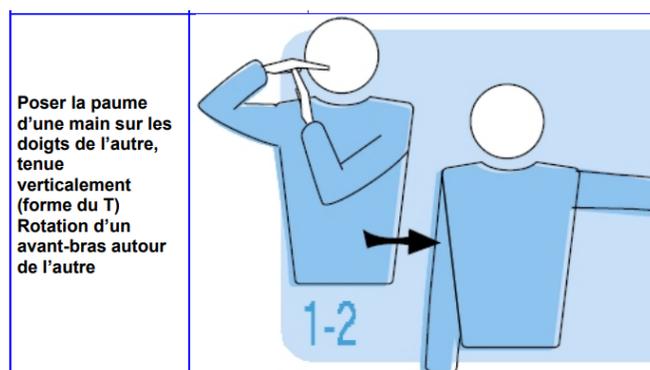
C (C) = Centre player
R (D) = Right player
L (G) = Left player

SITUATIONS DE JEU

► LES INTERRUPTIONS DE JEU

▪ TEMPS MORT

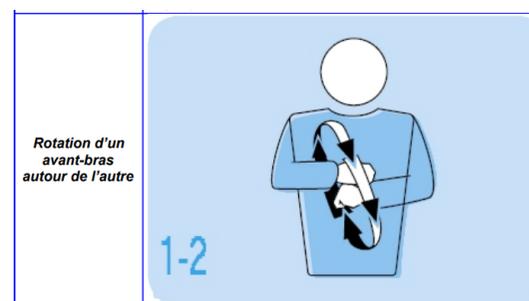
- Chaque équipe a droit à 2 temps morts de 30 secondes par set.
- Les temps morts et les remplacements peuvent être demandés par l'entraîneur ou le capitaine en jeu en l'absence d'entraîneur.
- 2 temps morts et un changement à la suite peuvent être demandés par la même équipe.



SITUATIONS DE JEU

► LE REMPLACEMENT

- Il y a jusqu'à 6 remplacements réguliers par équipe et par set. Si une équipe n'a que 2 remplaçants, il ne peut y en avoir que 4. Dans le cas où un joueur sort puis rentre de nouveau, la marque doit comptabiliser 2 remplacements réguliers.
- **Les remplacements** s'effectuent toujours dans la zone de remplacement, pendant une interruption ; le joueur, prêt à rentrer, se présente avec la plaquette du joueur qui doit sortir, tenue en évidence. C'est le marqueur qui buzze, au moment de l'entrée du remplaçant dans la zone concernée.
- Si la marque est en retard à buzzer ou n'a pas de buzzer, c'est le 2nd arbitre qui siffle pour engager le remplacement, en effectuant la gestuelle adéquate.
- Une équipe peut demander plusieurs remplacements en même temps ou un remplacement et deux temps morts à la suite ou le contraire, mais ne peut pas demander 1 remplacement, 1 temps mort puis de nouveau un remplacement sans qu'il n'y ait eu un échange de jeu terminé (point marqué par une équipe) entre le temps mort et le 2^{ème} remplacement.
- **Un remplacement exceptionnel** peut avoir lieu en cas de blessure/maladie/expulsion ou disqualification d'un joueur, lorsque tous les changements réguliers ont été épuisés ; dans ce cas, le joueur remplacé ne peut plus jouer du match.



SITUATIONS DE JEU

LE LIBERO

- ▶ C'est un joueur qui évolue exclusivement à l'arrière, car spécialisé en défense. Il n'a pas le droit de servir, de contrer ou tenter de contrer. Il a **un maillot d'une autre couleur** que le reste de l'équipe.
 - Il peut passer le ballon chez l'adversaire à condition de le prendre en dessous du bord supérieur du filet.
 - **Les changements sont illimités** à condition qu'il y ait eu un échange de jeu terminé (gain d'un point par une équipe) entre chaque changement. Les changements s'effectuent dans la zone de changement du Libéro.
 - **Il peut y avoir 2 Libéros sur la feuille de match** mais toujours un seul sur le terrain.
 - Un libéro peut être remplacé par le 2nd Libéro ou le joueur dont il a pris la place.
 - Lorsqu'une équipe n'évolue qu'avec un Libéro, si celui-ci devient/est déclaré inapte à jouer, il est possible de re-désigner un autre joueur non présent sur l'aire de jeu au moment de la re-désignation comme nouveau Libéro.
 - Le Libéro ainsi déchu ne peut plus entrer en jeu pour le reste du match.

AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

- ▶ Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, de leurs adversaires, de leurs partenaires et des spectateurs.
- ▶ Les sanctions demeurent en vigueur pour toute la durée du match et sont enregistrées sur la feuille de match.
- ▶ **1er Comportement incorrect mineur d'une équipe**
 - Lorsqu'il s'agit du premier comportement incorrect mineur d'une équipe, **un avertissement verbal** du 1^{er} arbitre au capitaine en jeu est mentionné.
- ▶ **Répétition d'un comportement incorrect mineur**
 - Si un membre de l'équipe répète un comportement incorrect mineur, **un carton jaune** est délivré. Ce carton n'est pas une sanction, mais un avertissement. La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionnée progressivement (le membre de l'équipe se voit infliger une sanction plus sévère pour chaque infraction successive).

Règle concernée: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

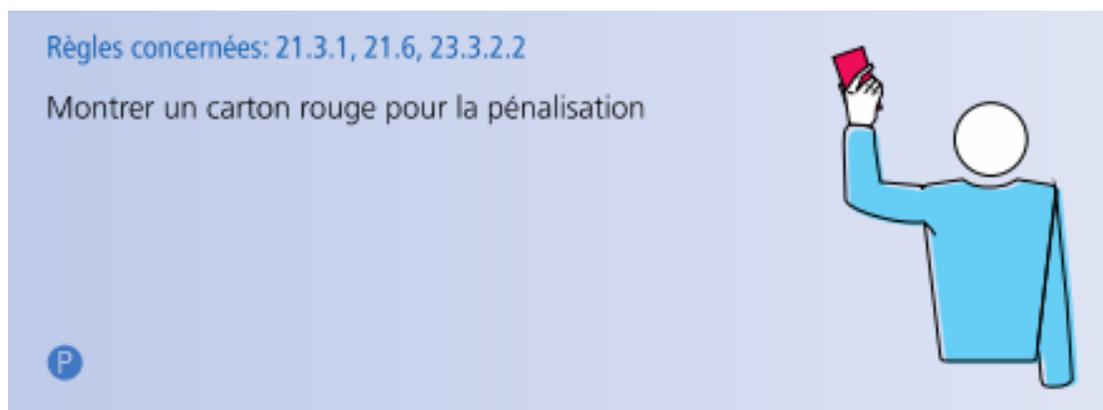
Montrer un carton jaune pour l'avertissement



AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

➤ **Conduite grossière d'un joueur / nouveau comportement incorrect**

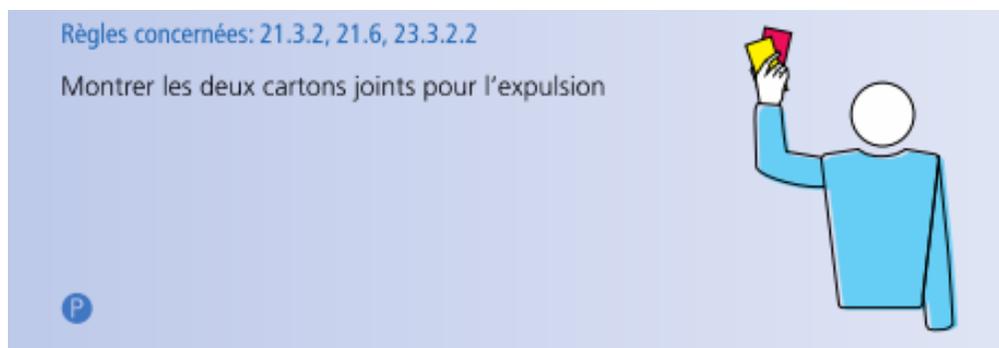
- La première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est pénalisée : l'adversaire gagne un point et le service. Un carton rouge est donné au membre de l'équipe concerné, il est noté sur la feuille de match.



AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

► Conduite injurieuse / répétition d'une conduite grossière

- Si un participant se comporte de façon injurieuse ou répète une conduite grossière, le 1er arbitre sanctionne d'une expulsion, en tenant ensemble les cartons jaune et rouge. Le joueur est expulsé pour le set et se rend dans les vestiaires jusqu'à la fin du set. Il doit être remplacé régulièrement, si ce n'est pas possible l'équipe peut avoir recours à un remplacement exceptionnel. Sinon perte du set, voire du match pour l'équipe fautive, car incomplète.



AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

- ▶ **Attaque physique / agression / répétition d'une conduite injurieuse / 3^{ème} conduite grossière par le même membre de l'équipe**
 - Dans ce cas, le 1^{er} arbitre mettra un carton jaune et rouge tenus séparément. Le joueur est disqualifié pour le match, et va dans les vestiaires. Il doit être remplacé (régulièrement sinon exceptionnellement). Sinon perte du set voire du match pour l'équipe fautive.



- L'expulsion ou la disqualification due à une conduite injurieuse ou une agression ne demande pas de sanction préalable.

AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

► Avertissement ou pénalisation pour retard de jeu

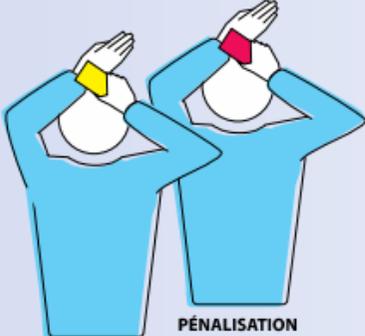
Le retard est toute action non fondée d'une équipe qui diffère la reprise du jeu et comprend:

- Retarder une interruption régulière;
- Demander un remplacement illégal;
- Répéter une demande non fondée;
- Pour un membre d'une équipe, retarder le jeu.

Le 1^{er} retard engendre un avertissement pour retard, le 2nd et les suivants entraînent une pénalisation pour retard. Ces sanctions sont des sanctions d'équipe.

Règles concernées: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

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



P

AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS

CATÉGORIES	OCCASION	FAUTIF	SANCTION	CARTONS	CONSÉQUENCE
Comportement Incorrect Mineur	Etape 1	Tout membre	Non considéré comme une sanction	Aucun	Uniquement préventif
	Etape 2			Jaune	
	Toute répétition		Pénalisation	comme ci-dessous	comme ci-dessous
Conduite grossière	1ère	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2ème	Même membre	Expulsion	Rouge + jaune conjointement	Le membre de l'équipe doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du set.
	3ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.
Conduite injurieuse	1ère	Tout membre	Expulsion	Rouge + jaune conjointement	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du set.
	2ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.
Aggression	1ère	Tout membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.
Retard	Première	Tout membre de l'équipe	Avertissement de retard	Signal n° 25 avec carton jaune	Prévention – pas de sanction
	Deuxième et suivants	Tout membre de l'équipe	Sanction pour retard	Signal n° 25 avec carton rouge	Un point et un service à l'adversaire

CONCLUSION



- ▶ Toutes les personnes qui savent jouer au volley savent arbitrer car elles connaissent les grands principes du jeu.
 - ▶ Le plus difficile sur un match est de faire preuve de rigueur, d'équité, ainsi que de psychologie et d'inspirer confiance aux équipes et aux spectateurs. C'est pourquoi la gestuelle, la communication et le placement des arbitres sont très importants.
 - ▶ L'essence d'un bon arbitre réside donc dans les concepts d'équité, de justice et de cohérence (être placé au milieu des deux terrains de jeu est un symbole d'équilibre). Ensemble, ces notions permettent aux joueurs de faire confiance aux actions de l'arbitre. Cependant, l'arbitre doit être un facilitateur plutôt qu'un contrôleur, un chef d'orchestre plutôt qu'un dictateur, un promoteur efficace plutôt qu'un punisseur "efficace".
- ❖ En comprenant la raison pour laquelle une règle a été écrite et en étant clair sur son objectif dans le cadre du "spectacle", l'arbitre devient une partie importante de la production globale réussie, tout en restant largement en arrière-plan et en n'intervenant que lorsque cela est nécessaire. Nous pouvons dire qu'un bon arbitre utilisera les règles pour faire de la compétition une expérience enrichissante pour toutes les personnes concernées.

**Soyez concernés!
Laissez le ballon vivre !
Comprenez le jeu !**