



**NOUVELLES DIRECTIVES ET
INSTRUCTIONS D'ARBITRAGE**

Édition 2025

DIRECTIVES ET INSTRUCTIONS D'ARBITRAGE – 2025

conformément aux Règles Officielles de Volley-ball FIVB 2025-2028

INTRODUCTION

Ces directives et instructions sont valables pour toutes les compétitions, à l'exception des compétitions seniors de la FIVB organisées en collaboration avec Volleyball World, qui utilisent une configuration de terrain différente et une équipe arbitrale élargie.

La Commission des Règles de Jeu et de l'Arbitrage de la FIVB (RG&RC) invite tous les arbitres officiant dans les compétitions de volley-ball à étudier attentivement les Règles Officielles de Volley-ball (2025-2028), ces Directives et Instructions, le Recueil de Cas (Casebook), ainsi que les ressources disponibles sur le site Web de la FIVB et la plateforme d'apprentissage en ligne de la FIVB, afin de rendre notre sport plus dynamique et de limiter les interruptions. La FIVB et la RG&RC sont convaincues que tous les arbitres maîtrisent et savent appliquer les Règles Officielles du Jeu ; il n'est donc pas nécessaire d'en détailler ici le contenu. L'objectif principal de ce document est d'unifier autant que possible les critères d'arbitrage et de fournir des interprétations de certaines règles, ainsi que leur application correcte en situation réelle.

En 2025, il est toujours nécessaire de favoriser un arbitrage fluide – c'est-à-dire intervenir le moins possible et faciliter le déroulement du match en tant que spectacle. Ce concept d'« arbitrage fluide » repose sur la compréhension du rôle de l'arbitre pour éviter les polémiques artificielles, les retards et les interruptions. Les arbitres doivent comprendre la philosophie qui sous-tend l'application des règles dans l'objectif de proposer un spectacle apprécié par des millions de spectateurs dans le monde.

Un bon arbitre contribue à cela en restant en retrait. Un mauvais arbitre nuit au spectacle en cherchant à jouer un rôle central et en « traquant » les fautes.

L'arbitre doit valoriser les actions spectaculaires et enthousiasmantes des joueurs et des équipes, dans l'esprit des règles. Il est également essentiel qu'il entretienne d'excellentes relations avec les joueurs, les entraîneurs, etc., et que son comportement soit exemplaire. La compétition en tant que spectacle doit être une vision partagée par tous les participants. En revanche, toute expression volontairement négative, tout geste déplacé envers l'adversaire ou toute contestation manifeste des décisions arbitrales sont strictement interdits et feront l'objet de sanctions.

ANALYSE DES RÈGLES

Règle 1 – Aire de jeu

1. Dans les jours précédant une compétition, l'équipe d'arbitrage doit vérifier les dimensions ainsi que la qualité des lignes de délimitation. Lorsque le système de Challenge est utilisé, les dimensions exactes du terrain deviennent encore plus importantes. Ce contrôle doit être effectué avant le calibrage des caméras de Challenge. En cas d'irrégularité, celle-ci doit être immédiatement signalée aux organisateurs (Responsable de terrain) afin qu'elle soit corrigée.

L'examen doit notamment vérifier :

1. Que les lignes ont exactement 5 cm de large (ni plus, ni moins)
2. La longueur des lignes et des diagonales (12,73 m / 41' 9'' chacune) sur les deux terrains
3. Que la couleur des lignes contraste avec celle du terrain et de la zone libre

Il faut vérifier que la zone libre, pour les événements FIVB, mondiaux et officiels, mesure exactement 6,5 m à l'arrière du terrain jusqu'aux barrières publicitaires (Règle 1.1), ainsi que 5 m exactement sur les côtés (jusqu'à la table de marque ou les panneaux publicitaires).

Il est à noter que les bancs doivent être placés un peu plus loin que la table de marque afin de garantir une zone libre complète de 5 m.

Avant le match, le premier arbitre doit vérifier s'il y a des zones humides ou des irrégularités sur la surface de jeu (gonflements, ondulations, banderoles mal fixées, etc.) et s'assurer qu'elles soient corrigées.

Règle 2 – Le filet et les poteaux :

1. En raison de l'élasticité du filet, le premier arbitre doit vérifier s'il est correctement tendu. En lançant un ballon dans le filet, il/elle peut voir s'il rebondit correctement. Le ballon doit rebondir sur un filet bien tendu. Si le filet fait une bosse, il ne peut pas être utilisé et doit être réparé. Le plan vertical du filet doit être perpendiculaire à la surface de jeu et aligné sur l'axe de la ligne centrale. Les antennes doivent être placées de part et d'autre du filet, au niveau de la position 4 de chaque terrain, au-dessus du bord extérieur des lignes latérales (voir schéma 3), afin que chaque terrain soit identique. Avant l'échauffement officiel du match, les arbitres doivent vérifier si les antennes et les bandes blanches latérales sont bien fixées au filet.
2. Un match ne doit pas commencer si le maillage et/ou l'une des bandes du filet est déchiré (voir aussi la Règle 10.3.2).
3. Le deuxième arbitre doit mesurer la hauteur du filet avant le tirage au sort, à l'aide d'une tige de mesure (de préférence métallique) prévue à cet effet. Les hauteurs de 243/245 cm pour les hommes et 224/226 cm pour les femmes doivent y être marquées. Le premier arbitre reste aux côtés du deuxième arbitre pendant cette vérification pour superviser et confirmer la mesure.
4. Pendant le match (et en particulier au début de chaque set), les juges de ligne concernés (s'ils sont présents) doivent vérifier que les bandes latérales sont bien perpendiculaires à la surface de jeu et alignées sur les lignes latérales, et que les antennes sont bien placées au

bord extérieur de chaque bande. Dans le cas contraire, elles doivent être réajustées immédiatement.

5. Avant l'échauffement officiel du match et pendant le jeu, les arbitres doivent s'assurer que les poteaux et la plateforme de l'arbitre ne présentent aucun danger pour les joueurs (ex. : éléments saillants autour des treuils, micros, câbles de fixation des poteaux, etc.). Si des objets risquant de blesser sont repérés, les arbitres doivent demander aux organisateurs de les enlever ou de les recouvrir.
6. Équipements supplémentaires : bancs pour les équipes, table du marqueur, plateforme pour le 1er arbitre, tige de mesure de la hauteur du filet, manomètre, pompe, thermomètre, hygromètre, support pour 6 ballons de match, au moins 8 serviettes absorbantes (40x40 cm ou 40x80 cm) pour les ramasseurs, et, en cas d'utilisation de la technologie complète, deux tablettes pour les équipes, trois tablettes supplémentaires pour les arbitres (1er, 2e et challenge), et dispositifs de communication avec casques : Deux micros ouverts (pour le 1er et le 2e arbitre) et deux versions ou plus avec bouton-poussoir (appui pour parler) sont requis.

(Marqueur et challenge) Lorsque les tablettes d'équipe ne sont pas utilisées, deux avertisseurs sonores électriques avec des lampes rouges/jaunes sont requis (un avertisseur à proximité de chaque entraîneur d'équipe) pour signaler les demandes d'interruptions régulières de jeu (temps-morts), ainsi que deux chasubles ou vestes de Libero. Lors des compétitions FIVB, mondiales ou officielles, un avertisseur sonore doit aussi être installé à la table des marqueurs (ou via le système de score électronique) pour signaler les fautes de rotation, remplacements illégaux du Libero, demandes de remplacement, et annoncer les remplacements illégaux.

7. L'organisateur doit également fournir deux antennes de rechange et un filet de secours, placés sous la table des marqueurs ou à proximité du terrain.
8. Un tableau d'affichage électronique est obligatoire pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, ainsi qu'un tableau manuel (ou Litescore) sur la table des marqueurs.

Remarque : même en cas d'utilisation du système Litescore, un tableau manuel doit rester disponible en cas de défaillance technique.

Règle 3 – Ballon

1. Un support métallique est nécessaire pour stocker les 6 ballons de match près de la table des marqueurs (5 en jeu + 1 de réserve).
2. L'arbitre secondaire prend possession de tous les ballons avant le début du match et vérifie qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques (couleur, circonférence, poids et pression).
3. Système à cinq ballons – pendant le match (schéma standard) :
 - Six ramasseurs de balles seront utilisés et positionnés dans la zone libre selon le schéma 10 du règlement.
 - Avant le début du match, les ramasseurs en positions 1, 2, 4 et 5 recevront chacun un ballon de l'arbitre secondaire, qui remettra le cinquième ballon au serveur pour le premier et le set décisif.
 - Pendant le match, lorsque le ballon est hors-jeu :

3.1. Si le ballon est hors du terrain, le ramasseur le plus proche le récupère et le fait immédiatement rouler vers celui qui vient de transmettre son ballon au serveur.

3.2. Le ballon est transféré entre les ramasseurs en le faisant rouler au sol (et non en le lançant), pendant qu'il est hors-jeu, de préférence du côté opposé à la table des marqueurs.

3.3. Si le ballon est sur le terrain, le joueur le plus proche doit immédiatement le faire rouler hors du terrain, au-delà de la ligne de fond la plus proche.

3.4. Dès que le ballon est hors-jeu, le ramasseur numéro 1, 2, 4 ou 5 doit remettre le ballon au serveur dès que possible, afin que le service puisse être effectué sans délai.

Règle 4 – Équipes :

1. Une équipe peut comprendre jusqu'à 17 personnes, dont jusqu'à 12 joueurs, parmi lesquels jusqu'à 2 joueurs Libero, et jusqu'à 5 membres du personnel technique. Les 5 officiels autorisés sur le banc sont : l'entraîneur, un maximum de deux entraîneurs adjoints, un médecin et un kinésithérapeute. Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles seniors, la seule différence est que jusqu'à 14 joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de match et participer à la rencontre.

Les membres d'équipe participant à l'échauffement commun officiel doivent se tenir principalement de leur côté du terrain. Seuls les cinq officiels et les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent prendre part à l'échauffement complet. Des entraîneurs supplémentaires peuvent être impliqués, mais uniquement s'ils sont approuvés à l'avance par le Comité de Contrôle, et seulement jusqu'au début de l'échauffement au filet. Pour des raisons de sécurité, il est permis de se tenir du côté adverse du terrain, mais près du filet, sans gêner les joueurs adverses, et uniquement pour prévenir les accidents avec des ballons égarés.

2. L'entraîneur et le capitaine de l'équipe (qui vérifient et signent chacun la liste de l'équipe sur la feuille de match électronique ou papier) sont responsables de l'identité des joueurs inscrits sur la feuille de match.
3. Le premier arbitre doit vérifier les tenues de jeu. Il ou elle doit signaler au Délégué Technique du Match toute irrégularité concernant les tenues des joueurs ou des officiels de l'équipe, et suivre les instructions du Délégué, sans engager de discussion avec un membre de l'équipe à ce sujet. Lorsque cela est possible, les maillots doivent être rentrés dans le short, et s'ils ne le sont pas, il est nécessaire de demander aux joueurs de manière polie de le faire, surtout en début de match et de chaque set. Les maillots moulants qui ne peuvent pas être rentrés dans le short sont toujours acceptés. La bande du capitaine (8x2 cm) doit être fixée sous le numéro figurant sur sa poitrine, de manière à être clairement visible pendant toute la durée du match. Les arbitres doivent la vérifier avant le début de la rencontre.
4. Si les deux équipes se présentent avec des tenues de la même couleur, l'équipe mentionnée en premier dans le programme officiel doit changer de tenue. Les arbitres doivent uniquement signaler le cas au Délégué Technique du Match, qui prend la décision finale.
5. Chaque officiel présent sur le banc peut choisir, selon sa préférence personnelle, entre :
 - 5.1 porter une veste d'échauffement ou un polo,
 - 5.2 porter un pantalon de survêtement ou un short assorti à la tenue de l'équipe.

A condition que les articles fassent partie de la tenue réglementaire de l'équipe préalablement approuvée par la FIVB

6. Avant le match et dans les délais requis, les arbitres doivent procéder à une vérification croisée minutieuse afin de s'assurer que les numéros portés par les joueurs correspondent à la liste de l'équipe figurant sur la feuille de match. Cela permet de détecter toute divergence qui, si elle était découverte plus tard, pourrait perturber le bon déroulement du match. Cette vérification implique (conformément au texte de la règle 2025-28) que les joueurs portent leur tenue de match pendant toute la durée du protocole et de l'échauffement au filet (Règle 7.2.3).

Règle 5 – Responsables de l'équipe

1. Le 1er arbitre doit identifier le capitaine de jeu et l'entraîneur, et seules ces personnes sont autorisées à intervenir pendant le match. Les arbitres doivent connaître, à tout moment du match, l'identité des capitaines de jeu.
2. Pendant le match, le 2e arbitre doit vérifier que les remplaçants sont bien assis sur le banc ou dans la zone d'échauffement. Les joueurs présents dans la zone d'échauffement pendant les sets ne peuvent pas utiliser de ballons, mais peuvent utiliser des accessoires personnels d'échauffement (par exemple des bandes élastiques).
3. Si le capitaine de jeu demande une explication concernant l'application du règlement par l'arbitre, le 1er arbitre doit la fournir, si nécessaire non seulement par la répétition des signaux manuels, mais également en utilisant la langue de travail de la FIVB (anglais), brièvement et avec la terminologie officielle des règles. Le capitaine de jeu a uniquement le droit de demander des explications sur l'application ou l'interprétation des règles au nom de ses coéquipiers.
4. L'entraîneur n'a pas le droit de faire de demande au corps arbitral, sauf pour les interruptions de jeu réglementaires (temps morts), les remplacements exceptionnels et les challenges, si le système est utilisé. Cependant, si le nombre d'interruptions utilisées ou le score n'est pas affiché correctement sur le tableau de score, il peut poser la question au marqueur lorsque le ballon est hors-jeu.
5. Conformément au règlement, l'entraîneur n'a pas le droit de perturber le jeu ou le travail des officiels (arbitres, marqueurs, juges de ligne), ni d'entrer sur le terrain. Toutefois, il n'est pas recommandé au 2e arbitre d'ignorer un entraîneur qui s'adresse avec respect pour obtenir une clarification sur une action de jeu normale. Dans ce cas, une réponse courte et claire peut éviter des protestations ou des sanctions ultérieures. Cela fait partie de la philosophie du « bon arbitrage », visant à conduire un match avec bon sens et dans une bonne atmosphère.

Règle 6 – Marquer un point, gagner un set et le match

Si un échange est interrompu en raison d'une blessure, d'une interférence extérieure ou pour toute autre raison, il est considéré comme un échange incomplet. Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu réglementaire pour l'une ou l'autre des équipes, sauf en cas de remplacement contraint pour un joueur blessé ou sanctionné pendant cette interruption.

Règle 7 – Structure du jeu

1. La feuille de position (ou la version électronique) doit être vérifiée par le 2^e arbitre et par le marqueur, avant que ce dernier ne valide les données sur la feuille de match. Il ou elle doit s'assurer que les numéros des joueurs inscrits sur la feuille de position correspondent à ceux inscrits sur la feuille de match. Dans le cas contraire, la feuille de position (ou la version électronique) doit être corrigée et une nouvelle demande effectuée par le 2^e arbitre. Sur cette nouvelle feuille, les modifications ne peuvent concerner que les postes dont les numéros étaient incorrects. La feuille de position doit être conservée dans la poche du 2^e arbitre afin de pouvoir vérifier la position réelle des équipes si nécessaire ou demandé, sauf si la feuille de match électronique et la tablette du 2^e arbitre sont utilisées.
2. À la fin de chaque set, le 2^e arbitre demande immédiatement aux entraîneurs la feuille de position (ou sa version électronique) pour le set suivant, afin d'éviter de prolonger l'intervalle de trois minutes entre les sets. Si un entraîneur retarde systématiquement la reprise du match en ne fournissant pas la feuille à temps, le 1^{er} arbitre doit infliger à cette équipe une sanction pour retard. Cela s'applique également si l'équipe ne transmet pas les informations de manière électronique via la tablette.

Règle 8 – Phases de jeu

1. Il est essentiel de comprendre l'importance du mot « **complètement** » dans la formulation de la Règle 8.4.1. Cela signifie que **toute compression du ballon** qui permet à celui-ci de **toucher la ligne à n'importe quel moment** pendant le processus de contact avec le sol rend le ballon « **dedans** ». En revanche, si le **ballon ne touche pas la ligne à aucun moment**, il est considéré « **dehors** ».
2. Les câbles qui prolongent le filet au-delà de 9,50/10,00 m de longueur ne font pas partie du filet. Cela s'applique également aux poteaux. Ainsi, si un ballon touche une partie extérieure du filet, au-delà des bandes latérales (ou la chaise de l'arbitre), il a touché un « objet étranger » et doit être sifflé et signalé par les deux arbitres comme « ballon dehors », et par les juges de ligne à l'aide du signal de bras en vague suivi du pointage.

Règle 9 – Jouer le ballon :

1. Interférences avec le jeu du ballon par un juge de ligne, le 2^e arbitre ou un entraîneur dans la zone libre :
 - Si le ballon touche un officiel ou un entraîneur, cela est considéré comme « ballon dehors » (Règle 8.4.2). Exception : si l'entraîneur pénètre dans l'espace au-dessus du terrain et interfère avec l'évaluation de l'arbitre concernant un ballon « dedans/dehors » (voir cas 4.48).
 - Si un joueur s'aide intentionnellement d'un officiel ou d'un entraîneur pour effectuer un contact avec le ballon, c'est une faute de type « aide extérieure » (Règle 9.1.3) et il n'y a pas de répétition du point.
2. Seules les fautes réellement observées doivent être sifflées. Le 1^{er} arbitre ne doit regarder que la partie du corps qui effectue le contact avec le ballon. Son jugement ne doit pas être influencé par la position du corps du joueur avant ou après le contact, ni par le bruit du contact.

La Commission des Règles de Jeu et d'Arbitrage de la FIVB insiste pour que les arbitres acceptent le jeu de doigts au-dessus de la tête ou tout autre contact légal selon le règlement.

3. Pour mieux comprendre la Règle 9.2.2 : Un ballon lancé implique deux actions : d'abord l'attraper, puis le lancer. Jouer le ballon, en revanche, signifie qu'il rebondit immédiatement au point de contact.

4. L'arbitre doit porter une attention particulière à la stabilité du contact, notamment lorsqu'une feinte d'attaque (« tip ») est utilisée, modifiant la direction du placement du ballon. Lors d'une action d'attaque, le « tip » est autorisé à condition que le ballon ne soit ni retenu ni lancé.

Le « tip » désigne une attaque du ballon (entièrement au-dessus de la hauteur du filet) effectuée doucement avec **les doigts** d'une seule main, où la direction du ballon est modifiée une seule fois pendant l'action, et le contact est bref, tant en durée qu'en distance.

Le premier arbitre doit observer attentivement les « tips ». Si, après cette action, le ballon ne rebondit pas immédiatement, mais est accompagné par la main, lancé depuis la paume, ou si sa direction est modifiée plusieurs fois (**ballon poussé**), cela constitue une faute et doit être sanctionné.

5. Il convient de souligner qu'une action de contre d'un joueur n'est pas légale s'il/elle ne se contente pas **d'intercepter** le ballon venant de l'adversaire, mais le retient, le soulève, le pousse, le porte, le lance ou l'accompagne.

Dans ces cas, l'arbitre doit **sanctionner le contre comme une « retenue » (catch)**.

Toutefois, cette interprétation ne doit pas être exagérée.

6. Il existe quatre situations dans lesquelles une équipe effectue sa première touche (qui compte parmi les trois autorisées) :

- 6.1 Réception de service
- 6.2 Réception d'attaque (pas uniquement un smash, toute attaque – voir Règle 13.1.1)
- 6.3 Contact avec le ballon provenant d'un contre adverse
- 6.4 Contact avec le ballon provenant de son propre contre

7. En accord avec l'esprit des compétitions internationales et pour encourager des échanges plus longs et spectaculaires, seules les fautes évidentes seront sifflées. Ainsi, si un joueur est en mauvaise position pour jouer le ballon, le 1er arbitre sera plus indulgent dans son jugement sur les fautes de maniement de balle.

Par exemple :

7.1 Le passeur court pour atteindre le ballon ou est contraint à une action rapide ou à sauter près du filet pour effectuer une passe.

7.2 Un joueur doit courir ou agir très vite pour jouer un ballon ayant rebondi sur un contre ou un autre joueur.

7.3 Le premier contact de l'équipe peut être effectué librement, sauf si le joueur attrape ou lance le ballon.

7.4 Le joueur récupère le ballon au-dessus de toute la longueur de la table de marque, y compris une partie située du côté adverse du filet (Règle 9, 2022-24).

Règle 10 – Le ballon au filet

Règle 11 – Le joueur au filet et les interférences :

1. La règle (10.1.2) autorise le joueur à rejouer le ballon depuis la zone libre de l'équipe adverse. Pendant le match, les joueurs et entraîneurs doivent, de manière pratique, reconnaître la situation et se déplacer de façon appropriée, s'ils se trouvent dans la zone libre, afin de laisser l'espace nécessaire au joueur qui va rejouer le ballon vers son camp. Si le ballon se dirige vers la position du second arbitre, ce dernier doit se déplacer de façon à éviter toute collision et permettre au joueur de jouer le ballon autant que possible. En cédant le passage, le second arbitre doit éviter, dans la mesure du possible, de sauter, courir ou tourner le dos à l'action de jeu. En outre, il ne **doit pas se déplacer dans la direction du ballon ni dans celle du joueur qui le poursuit**. Lorsque le joueur rejoue le ballon, le second arbitre doit ajuster son champ de vision pour voir simultanément le ballon, le joueur et la trajectoire du ballon renvoyé, en particulier par rapport à l'antenne définissant l'espace de passage.

Si le ballon traverse le plan vertical du filet, **dans** l'espace de passage, vers la zone libre adverse, et qu'il est touché par un joueur tentant de le renvoyer, les arbitres doivent siffler la faute au moment du contact et signaler « dehors ».

Remarque : selon la décision du Congrès 2024, le premier arbitre doit

IMMÉDIATEMENT siffler « dehors » si un ballon issu de la deuxième ou troisième touche d'une équipe sort de l'espace de passage vers la zone libre adverse, car à partir de cette position il est impossible qu'il traverse par l'espace autorisé. Le second arbitre effectuera le signal si l'action se déroule de son côté du terrain.

2. L'action de jouer le ballon se termine lorsque le joueur, après un atterrissage sécurisé, est prêt à effectuer une nouvelle action.
L'action de jouer le ballon désigne toute tentative d'un joueur proche du ballon visant à le jouer, même s'il n'y a pas de contact avec celui-ci.

Une attention particulière doit être portée aux situations suivantes :

Si un joueur est dans sa zone de jeu, sur son propre terrain, et qu'un ballon est poussé depuis le camp adverse dans le filet, provoquant un contact du filet avec le joueur, aucune faute n'est commise par ce dernier.

Le joueur peut effectuer un mouvement défensif pour protéger son corps, mais n'a **pas le droit d'agir activement sur le ballon** dans le but de modifier délibérément la trajectoire du ballon qui rebondit. Cette dernière situation doit être considérée comme une faute de contact avec le filet.

Lorsqu'un joueur entre en contact physique avec un adversaire alors qu'ils concourent légitimement pour jouer le ballon, cela ne doit pas être automatiquement considéré comme une faute. Si ce contact accidentel entraîne une faute de filet de l'adversaire, cela ne doit pas être imputé à l'un ou l'autre joueur. En revanche, si ce contact est jugé par l'arbitre comme délibéré, dans le but de provoquer une faute chez l'adversaire ou de perturber/confondre les arbitres, le rallye doit être arrêté et un point attribué à l'équipe

non fautive. Une sanction disciplinaire doit alors être appliquée au joueur fautif, conformément à l'échelle des sanctions. Si l'action est jugée intentionnelle, la sanction minimale doit être un PÉNALITÉ (ou plus sévère si une pénalité antérieure a déjà été appliquée).

Concernant le contact avec le filet par les cheveux d'un joueur : cela ne doit être considéré comme une faute que si ce contact perturbe clairement la capacité de l'adversaire à jouer le ballon ou interrompt le rallye (ex. : une queue-de-cheval qui s'emmêle dans le filet).

3. Si un joueur touche une partie extérieure du filet (bande supérieure hors antenne, câbles, poteaux...), cela ne constitue jamais une faute, sauf si cela affecte la structure du filet ou que le contact est volontaire.
4. Une pénétration dans le camp adverse au-delà de la ligne centrale avec le pied est légale seulement si une partie du pied reste en contact avec la ligne centrale ou au-dessus.
5. En raison de la très haute qualité des équipes participantes, le jeu près du filet revêt une importance fondamentale. Par conséquent, les arbitres et les juges de ligne doivent être particulièrement attentifs, notamment dans les cas où le ballon frotte contre les mains des contreurs avant d'être envoyé hors du terrain.

De plus, les arbitres doivent être vigilants face aux cas d'interférence. Lorsqu'un joueur touche le filet entre les antennes pendant l'action de jeu, en tentant de jouer le ballon ou en simulant une action sur le ballon, cela constitue une FAUTE DE FILET.

Si le rebond naturel du ballon est altéré par une action délibérée d'un adversaire se dirigeant vers le filet, ou si le filet est attrapé et que le ballon est projeté hors du filet (effet de fronde), cela constitue une INTERFÉRENCE.

Un joueur qui empêche un adversaire de se déplacer légitimement pour atteindre le ballon est également coupable d'interférence.

Le fait d'endommager les cordes du filet par contact ou en les attrapant constitue également une interférence avec le jeu.

6. Pour assurer une bonne coordination entre arbitres, la répartition du travail est la suivante : le premier arbitre surveille en priorité la trajectoire du ballon, le second les fautes de filet pendant tout le jeu à proximité du filet.
7. Une attaque commencée du côté de l'attaquant peut parfois se terminer juste de l'autre côté du filet par inertie. Tant que le ballon **n'est ni attrapé ni lancé**, et que le contact initial a lieu dans le camp de l'attaquant, cela ne constitue pas une faute.

Règle 12 – Service :

1. Pour autoriser le service, il n'est pas nécessaire de vérifier que le serveur est prêt, seulement qu'il est en possession du ballon. En situation normale (sans remplacement, ni sanction), si l'arbitre constate que le joueur tarde à prendre position dans la zone de service, même après avoir reçu le ballon du ramasseur, il **doit siffler dès que le joueur entre dans la zone de service**, qu'il soit de dos ou pas encore en position. L'objectif est de maintenir le rythme du jeu et de réduire la durée des matchs. Certains joueurs adoptent des « rituels » qui entraînent des retards injustifiés. Pour corriger ces habitudes, **TOUS** les arbitres doivent appliquer cette consigne rigoureusement dès le début du match.

2. Avant de siffler, le 1er arbitre doit vérifier si une demande de replay télévisé est en cours. Il doit retarder son signal selon les consignes du Comité de Contrôle pour l'événement en question.
3. Le 1er arbitre et les juges de ligne concernés doivent vérifier la position du serveur au moment de la frappe ou de l'impulsion pour un service sauté. Le serveur peut entamer son mouvement en dehors de la zone de service, mais le pied qui touche le sol en dernier doit être entièrement dans la zone de service au moment de l'impulsion.
4. Si le serveur ne vient pas normalement dans la zone de service ou refuse volontairement le ballon, provoquant un retard délibéré, l'équipe peut être sanctionnée pour retard. Le décompte des 8 secondes commence immédiatement après le coup de sifflet du 1er arbitre.
5. L'arbitre doit surveiller les **écrans** visuels pendant le service, notamment si un ou plusieurs joueurs de l'équipe au service agitent les bras, sautent, se déplacent latéralement ou **se regroupent** pour masquer le serveur ou la trajectoire du ballon. Si la trajectoire du ballon est visible jusqu'à ce qu'il franchisse le filet, il ne s'agit pas d'un écran. Les arbitres doivent faire preuve de plus de vigilance quant à l'**intention** des équipes de former un écran, et veiller dès **le début du match** à ce que celles-ci n'abusent pas de la règle de l'écran sous prétexte de « stratégie tactique ». Par conséquent, selon le Congrès 2024, lorsqu'une équipe est **CLAIREMENT GROUPEE** avec l'intention d'effectuer un écran, ou que des joueurs ont les mains **au-dessus de la hauteur de la tête** (ils peuvent toutefois protéger leur tête pour des raisons de sécurité, mais ne doivent pas lever les mains au-dessus de la tête), l'arbitre peut l'indiquer à l'équipe au service en sifflant, afin de demander aux joueurs de se séparer. Si ceux-ci ne le font pas, le 1er arbitre **DOIT SIFFLER L'ECRAN IMMÉDIATEMENT** après le service, sans attendre que le ballon ait franchi le groupe. Il est nécessaire que **TOUS** les arbitres appliquent ces instructions dès le début des matchs afin d'inverser cette tendance qui nuit à l'équité du jeu.
6. Le premier arbitre ne peut pas autoriser le service par un coup de sifflet si une équipe ne présente pas le nombre correct de joueurs sur le terrain (par exemple, 5 ou 7 joueurs). Dans ce cas, il doit attendre, rappeler l'équipe à l'ordre, et si nécessaire, appliquer une sanction pour retard. Une procédure similaire doit être suivie si un Libero a tourné en position 4 sans être clairement remplacé par le joueur correspondant.
7. En cas de faute de position, après le signal manuel correspondant, l'arbitre doit désigner les deux joueurs fautifs. S'ils ne corrigent pas leur position, les arbitres doivent le faire, puis lancer l'échange suivant. Si le capitaine demande des précisions, le 2e arbitre doit sortir la feuille de position de sa poche ou consulter la tablette pour montrer les fautifs, en masquant la formation de l'équipe adverse. Remarque : le Congrès 2024 a approuvé l'annulation des **fautes de position** pour l'équipe au service, afin de ne pas pénaliser sa défense sur la première attaque adverse. Cette règle ne s'applique pas à l'équipe en réception.
8. Un test modifiant le **MOMENT** de la faute de position pour l'équipe en réception est autorisé et sera appliqué lors de tous les événements FIVB en 2025. Désormais, c'est le **lancer du ballon pour le service (et non la frappe) qui définit le moment de la faute.**
9. Si le service n'a pas été effectué par le joueur prévu selon la composition de l'équipe, c'est-à-dire qu'une faute de rotation a eu lieu et qu'elle n'a été découverte qu'après la fin du rallye commencé avec cette faute, un seul point doit être accordé à l'équipe réceptionnant le service (Règle 7.7.1.1). Le rallye suivant doit commencer après que le deuxième arbitre ait vérifié que l'ordre de rotation est correct.

Règle 13 – Frappe d'attaque :

1. Lorsqu'on contrôle la frappe d'attaque d'un joueur arrière ou du Libero, il est important de comprendre qu'une faute n'est commise que si l'action d'attaque est complétée (c'est-à-dire si le ballon a entièrement franchi le plan vertical du filet, ou s'il a été touché par un adversaire).

Règle 14 – Contre

1. Le contreur a le droit de contrer tout ballon dans l'espace adverse, avec les mains au-dessus du filet, à condition que :
 - Ce ballon, après le premier ou le deuxième contact de l'équipe adverse, soit dirigé vers le camp du contreur, et
 - Aucun joueur adverse ne soit suffisamment proche du filet à cet endroit pour continuer une action de jeu.

Cependant, si un joueur de l'équipe adverse est proche du ballon (totalement dans son camp) et sur le point de le jouer, un contact du contreur au-dessus du filet est une faute s'il intervient avant l'action de l'adversaire, car cela l'empêche de jouer.

Après la troisième touche adverse, tout ballon peut être contré dans l'espace adverse. Il est important de souligner qu'un contre est autorisé, mais PAS UNE ATTAQUE (voir point 4), une attaque dans l'espace adverse étant interdite.

2. Les passes et les balles placées (non attaquées) qui ne traversent pas le filet vers le camp adverse ne peuvent pas être bloquées au-delà du filet, sauf après le troisième contact.
3. Si l'un des contreurs passe ses mains au-delà du filet et frappe la balle (attaque) au lieu d'effectuer une action de contre, il s'agit d'une faute. L'expression « au-delà du filet » signifie que les mains atteignent l'espace adverse. L'action d'attaque se caractérise par un mouvement de **recul du bras**, contrairement au contre.
4. Puisque le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps, s'il touche les pieds pendant l'action de contre, cela reste une action de contre et non une faute.

Règle 15 – Interruptions régulières (Temps morts et Remplacements)

Il n'est pas permis de demander une autre interruption régulière si une demande précédente a été refusée et sanctionnée par un avertissement pour retard, avant la fin du prochain échange complet (voir les points 7 et 8 ci-dessous et le texte de la règle 15.2).

1. Temps mort
 - 1.1 Lorsque l'entraîneur demande un temps mort, il doit toujours utiliser le geste officiel. S'il se lève simplement, demande verbalement, appuie sur le bouton ou fait la demande via la tablette, l'arbitre doit s'assurer qu'il souhaite effectivement un temps mort avant de l'accorder ou non. Si pour une raison quelconque la demande est rejetée, le 1er arbitre doit déterminer s'il y a intention de retarder le jeu et, le cas échéant, appliquer une sanction.

1.2 Le logiciel de score électronique et la tablette émettront automatiquement un signal sonore si l'équipe utilise la tablette d'équipe électronique (ETT) pour demander un temps mort.

1.3 Le chronométrage électronique du temps mort peut être ajusté en fonction des besoins de la compétition.

1.4 Si l'équipe souhaite revenir sur le terrain avant la fin du temps imparti, cela doit être autorisé, mais le jeu ne doit pas reprendre avant que le temps officiel ne soit écoulé.

2. Remplacement

2.1 Le 2e arbitre se place entre le poteau du filet et la table du marqueur et – sauf si le marqueur signale que le remplacement est illégal – effectue le signal (croisement des bras) pour que les joueurs effectuent le changement de part et d'autre de la ligne de touche. (Si un remplacement via tablette est utilisé, le signal n'est pas nécessaire, sauf si les joueurs sont lents à effectuer l'échange).

Lorsque la feuille de match manuelle est utilisée, en cas de remplacements multiples, le 2e arbitre doit attendre le signal de la main du marqueur indiquant que le remplacement précédent a bien été enregistré, puis procéder au remplacement suivant. Si les deux équipes demandent un remplacement lors de la même interruption, le marqueur doit faire retentir la sonnerie pour chaque équipe – la seconde sonnerie seulement après que la procédure de la première équipe soit terminée – afin qu'aucun remplacement ne soit omis.

Dans le cas de remplacements via tablette, le logiciel empêche les remplacements irréguliers et les enregistre automatiquement sur la feuille de match. Le 2e arbitre n'intervient que dans les cas extrêmes où un retard est causé. Le rôle du marqueur passe alors de la saisie des données à leur vérification, puis à leur validation (ou rejet) sur l'appareil électronique utilisé. De plus, si le marqueur doit effectuer un remplacement manuel via l'ordinateur de score, le 2e arbitre doit en tenir compte et, si nécessaire, prendre un peu plus de temps pour la procédure.

Il convient de noter que la demande de remplacement est toujours considérée comme le moment où le joueur **entre dans la zone de remplacement**, quel que soit le mode utilisé ou le système de score appliqué.

2.2 Lorsque la feuille de match manuelle est utilisée, les remplacements multiples doivent se faire successivement : d'abord un duo de joueurs – l'un sortant du terrain et l'autre entrant – puis un autre, etc., afin de permettre au marqueur d'enregistrer et de vérifier chaque remplacement un par un. Les joueurs remplaçants doivent s'approcher de la zone de remplacement ensemble. S'ils ne se présentent pas exactement en même temps mais que la seconde entrée suit immédiatement la première et qu'il est évident qu'ils font partie de la même procédure, les arbitres peuvent faire preuve de souplesse. Le léger retard du deuxième (ou troisième) joueur ne doit pas perturber le déroulement du jeu : le joueur suivant doit se trouver dans la zone de remplacement au moment où l'enregistrement du remplacement précédent est terminé.

Avec l'utilisation du logiciel sur tablette, plusieurs remplacements peuvent être effectués simultanément, ce qui accélère le jeu. Les 2e arbitres doivent donc autoriser les remplacements librement avec cette méthode.

2.3 Il est très important que les joueurs se déplacent rapidement et calmement.

Selon le protocole en vigueur, les sanctions pour retard dues à des remplaçants non prêts à entrer doivent être réduites au minimum.

Il appartient au deuxième arbitre et au marqueur de ne pas utiliser le sifflet ou le signal sonore si le joueur remplaçant n'est pas prêt comme requis, ou s'il entre par erreur dans la zone de remplacement. Si aucun retard n'a été causé, la « demande » de remplacement doit être rejetée par le deuxième arbitre sans sanction. Le deuxième arbitre doit être proactif et attentif en toutes circonstances, et prendre les mesures nécessaires pour éviter de telles erreurs avant que le joueur n'entre dans la zone de remplacement.

Si le joueur n'est pas prêt pour le remplacement (absence ou erreur de la plaquette de numéro de remplacement, si utilisée, joueur en survêtement, arrivée tardive dans la zone de remplacement, etc.), le deuxième arbitre doit simplement empêcher les joueurs concernés d'entrer dans la zone. Si un joueur entre incorrectement dans la zone de remplacement, se rend compte de son erreur et retourne immédiatement en arrière, cette demande ne doit pas être considérée comme une demande à sanctionner.

En conclusion, les arbitres ne doivent pas imposer de sanction pour retard tant que les erreurs mineures mentionnées ci-dessus ne perturbent pas le déroulement du match. Cela fait partie du principe d'un arbitrage fluide.

3. En cas de blessure, les arbitres doivent interrompre le jeu **UNIQUEMENT** si le joueur est blessé de façon évidente (traumatisme ou saignement) et qu'il existe un danger clair pour lui-même, ses coéquipiers ou les adversaires. Si le joueur est **sérieusement** blessé et doit quitter le terrain, un remplacement normal doit être privilégié. Si cela est impossible, un remplacement exceptionnel pour blessure peut être effectué librement, sans tenir compte des limitations de remplacements, avec **tout joueur non présent sur le terrain au moment de la blessure, à l'exception du Libero ou de son remplaçant.**

Les arbitres doivent faire une distinction claire entre un remplacement irrégulier effectué, puis le jeu repris sans que le marqueur ou le 2e arbitre ne s'en aperçoive (Règle 15.9), et une **demande** de remplacement irrégulier, identifiée comme telle au moment de la demande par le marqueur ou le 2e arbitre (Règle 16.1.3), qui doit être refusée et sanctionnée pour retard.

4. Une demande de remplacement avant le début d'un set est autorisée et doit être enregistrée. L'entraîneur doit effectuer cette demande avec le geste officiel.
5. Les arbitres doivent étudier attentivement et comprendre précisément la règle concernant la « demande irrégulière » (Règle 15.11) :
 - ce qu'est une demande irrégulière ;
 - quels sont les cas typiques ;
 - quelle procédure suivre dans ces cas ;
 - que faire si une équipe effectue une deuxième (ou suivante) demande irrégulière dans le même match.

Le 2e arbitre doit s'assurer que toute demande irrégulière soit inscrite dans la section spéciale de la feuille de match.

6. Le marqueur assistant enregistre les remplacements du Libero – ainsi que toute re-désignation – sur une feuille distincte prévue à cet effet (R-6), afin de connaître à tout

moment le numéro du joueur remplacé par le Libero. (Si une feuille électronique est utilisée, le marqueur et son assistant doivent coopérer verbalement pour identifier et enregistrer les remplacements du Libero).

7. Avant la fin du prochain échange complet, il n'est pas permis de demander une nouvelle interruption régulière si une demande précédente a été rejetée et a fait l'objet d'un avertissement pour retard. Par exemple, une équipe demande un temps mort après le coup de sifflet pour le service ; le jeu est arrêté et un avertissement est émis. L'équipe ne peut alors pas demander un autre temps mort ou remplacement normal avant que le jeu ne redémarre (sauf remplacement exceptionnel pour blessure ou joueur sanctionné).
8. En cas d'échange interrompu, aucune interruption régulière n'est autorisée avant la fin de l'échange complet suivant, à l'exception d'un remplacement forcé pour blessure ou sanction (Règle 15.2).
9. Un joueur blessé, malade, exclu ou disqualifié doit d'abord être remplacé par un remplacement réglementaire. Si cela est impossible, un remplacement exceptionnel est autorisé, en utilisant n'importe quel joueur **non présent sur le terrain au moment de la sanction (sauf le Libero ou son remplaçant régulier)**.

Règle 16 – Retards de jeu et demandes irrégulières

1. L'arbitre doit parfaitement distinguer une demande irrégulière d'un retard.
Exemples de demandes irrégulières (lors de la première occurrence dans un match) :
 - demander un temps mort après le coup de sifflet pour le service ou pendant l'échange
 - demander un septième remplacement ou un troisième temps mort
 - demander un deuxième remplacement avant la fin de l'échange complet suivant (sauf remplacement forcé pour blessure ou sanction.Si le jeu a effectivement été retardé en raison d'une demande incorrecte, cela doit être considéré comme un retard et enregistré comme tel. Dans ce cas, l'équipe conserve néanmoins le « droit » de commettre une autre demande incorrecte.
Exemples de fautes directement considérées comme **des retards** :
 - toute répétition de demande irrégulière, peu importe sa nature
 - demande de remplacement irrégulier détectée avant le prochain service
 - répétition d'un remplacement tardif du Libero (après le coup de sifflet, mais avant la frappe du service)
 - non-remplacement du Libero arrivé en position 4, causant un retard de jeu
2. Les arbitres doivent prévenir tout retard, volontaire ou non, de la part des équipes.

Il est acceptable que les joueurs indiquent au nettoyeur sur le terrain l'endroit exact où il y a une zone humide. Toutefois, c'est au premier arbitre qu'il revient de décider si les demandes de nettoyage formulées par les joueurs retardent manifestement le jeu, et, si nécessaire, d'appliquer une sanction pour retard. Afin d'éviter des interruptions inutiles dans la poursuite du jeu, lorsqu'une sanction pour retard est infligée à une équipe, le premier arbitre ne **doit pas appeler le capitaine de l'équipe** au pied du poteau pour montrer le carton.

Le nombre et le mode de fonctionnement des nettoyeurs rapides peuvent être modifiés d'un événement à l'autre, selon les directives reçues du Comité de contrôle.

3 Essuyage du sol

L'objectif principal de la procédure actuelle est d'assurer la sécurité des joueurs et le déroulement normal du match, tout en évitant que les joueurs aient à essuyer eux-mêmes le sol.

3.1 Les nettoyeurs rapides de sol et leur équipement.

3.1.1 Essuyeurs de sol rapides

Deux essuyeurs rapides par terrain (soit 4 essuyeurs rapides au total). Ils doivent être bien formés à cette tâche ; il est utile qu'ils soient des joueurs de volley-ball.

3.1.2 Équipement des essuyeurs

Huit serviettes absorbantes ou plus (taille minimale : 40 cm x 40 cm, taille maximale : 40 cm x 80 cm) ; 4 (2-2) doivent être disponibles et placées près de la table technique, et 4 (2-2) auprès des essuyeurs assis sur des petites chaises.

3.1.3 Emplacement des essuyeurs

3.1.3.1 Deux essuyeurs rapides par terrain de jeu (4 au total), positionnés de chaque côté de la table technique, assis sur des petites chaises (prêts à se diriger rapidement vers la zone mouillée).

3.1.3.2 Les essuyeurs doivent faire attention à ne pas obstruer les panneaux publicitaires entourant l'aire de jeu, quel que soit leur emplacement, en particulier derrière la chaise du 1er arbitre

3.2 Comment essuyer le terrain de jeu

Afin d'assurer la continuité du jeu et d'éviter les tactiques de retardement, la FIVB a pris les décisions suivantes :

3.2.1 Pendant une situation de « ballon hors-jeu » (entre deux échanges), si nécessaire

3.2.1.1 Dès qu'un essuyeur rapide repère une zone humide sur le terrain, il/elle attend la fin de l'échange. Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant « ballon hors-jeu », le(s) essuyeur(s) doivent courir vers la zone humide.

3.2.1.2 Juste après l'essuyage rapide, le(s) essuyeur(s) doivent retourner à leur position respective en empruntant le chemin le plus court pour quitter le terrain.

3.2.1.3 Pour respecter le chronomètre de service, le temps accordé pour essuyer une zone humide ne doit pas dépasser 7 secondes entre le coup de sifflet de fin d'échange et celui du 1er arbitre autorisant le service suivant. Les essuyeurs ne doivent en aucun cas provoquer un retard dans le déroulement du jeu.

3.2.1.4 Les arbitres ne sont pas impliqués dans les opérations des essuyeurs. Cependant, ils ont le pouvoir de réguler ces opérations uniquement dans les cas où le jeu est perturbé par les essuyeurs ou si ces derniers n'accomplissent pas correctement leur tâche.

3.2.1.5 En cas de zone humide dangereuse, en particulier sur le terrain, les joueurs et les entraîneurs ont le droit de demander aux essuyeurs d'intervenir. Cependant, appeler les essuyeurs sur le terrain ou dans la zone libre sans motif valable doit être considéré comme un retard intentionnel et sanctionné.

Si une équipe retarde la reprise du jeu après un temps mort sous prétexte d'un excès d'humidité sur le sol devant son banc, le 1er arbitre peut infliger une sanction pour retard.

Les serviettes utilisées par les essuyeurs ne doivent pas être employées pour essuyer ce type de zone humide, car le liquide peut contenir des sels isotoniques ou du sucre susceptibles d'être transférés à la surface du terrain.

3.3 Responsabilité des joueurs :

Si les joueurs, à leurs propres risques, essuient le sol avec leur propre petite serviette, le premier arbitre ne doit pas attendre la fin du nettoyage ni que les joueurs aient repris leur position de jeu. S'ils ne sont pas à leur place au moment de la frappe du service, l'arbitre concerné doit siffler une faute de position.

Règle 18 – Intervalles et changements de côté

1. Pendant les intervalles, les joueurs peuvent utiliser *d'autres ballons que ceux du match* pour s'échauffer dans la zone libre.
2. Tous les ballons officiels restent auprès des ramasseurs. Ils ne sont pas autorisés à les donner aux joueurs pour s'échauffer. Avant le set décisif, c'est le 2e arbitre qui remet le ballon au premier serveur. Pendant les temps morts, remplacements et changement de côté à 8 points dans le set décisif, le ballon reste avec les ramasseurs.

Règle 19 – Le joueur Libero

1. Dans le cas où une équipe dispose de deux Libero, une heure avant le match, ou selon les règlements spécifiques de la compétition si ceux-ci diffèrent, le Libero actif doit être inscrit sur la première des deux lignes spéciales réservées aux Libero.
 2. Les deux Libero peuvent porter un maillot de couleur et de design différents l'un de l'autre et du reste de l'équipe (Règle 19.2).
 3. Le Libero peut exercer les fonctions de capitaine d'équipe ou de match (Règle 19.4.2.5), ou alternativement celles d'entraîneur.
 4. Un remplacement illégal du Libero doit être considéré de la même manière qu'un remplacement de joueur non autorisé.
 5. Si le Libero est déclaré inapte à jouer (blessé, malade, expulsé, etc.), l'entraîneur peut désigner comme nouveau Libero un joueur (à l'exception du remplaçant) qui n'est pas sur le terrain au moment de la re-désignation.
- La procédure suivie sera similaire à celle d'un remplacement si la re-désignation est faite immédiatement après la blessure, ou similaire à celle d'un remplacement classique si elle est effectuée plus tard. Cette re-désignation doit se faire avec peu de formalités, l'entraîneur ou le capitaine de match confirmant simplement sa décision en la communiquant à l'équipe arbitrale.

6. Il convient de bien distinguer la substitution exceptionnelle d'un joueur blessé de la re-désignation d'un Libero blessé.

Lorsqu'un joueur régulier est blessé et qu'il n'existe aucune possibilité de remplacement légal, tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure (à l'exception du Libero et de son joueur remplaçant) peut remplacer le joueur blessé.

Comparez ce traitement à la re-désignation d'un nouveau Libero : dans ce cas, tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la re-désignation (à l'exception du joueur remplaçant du Libero actif ou d'un Libero initialement désigné qui avait été déclaré inapte à jouer) peut devenir le nouveau Libero. Il est important de noter que la re-désignation d'un nouveau Libero est une option que l'entraîneur peut choisir d'utiliser ou non.

Les joueurs expulsés ou disqualifiés doivent être remplacés par un remplaçant légal. Toutefois, si aucun remplaçant légal n'est disponible, afin d'éviter l'interruption du set, l'entraîneur a la possibilité (mais non l'obligation) d'utiliser une substitution exceptionnelle pour remplacer le joueur expulsé ou disqualifié. Tout joueur remplacé par une substitution exceptionnelle ne peut plus jouer pendant le reste du match. Cela s'applique également à un joueur expulsé si cette procédure est utilisée. Mais c'est à l'entraîneur de décider s'il souhaite ou non recourir à cette procédure. (Voir Règle 15.8)

7. Pour bien comprendre le sens de la Règle 19.3.2, les arbitres doivent prêter attention à la différence de formulation entre la Règle 25.2.2.2, qui précise que le marqueur doit signaler toute erreur dans l'ordre de service immédiatement après la frappe du service, et la Règle 26.2.2.2, qui indique que le marqueur assistant doit notifier aux arbitres toute faute liée au remplacement du Libero, sans mentionner « après la frappe du service ». Cela signifie que la notification doit être faite immédiatement, dès que la faute se produit. La Règle 7.7.2 ne doit être appliquée que dans le cas où le marqueur assistant a manqué la notification et qu'un ou plusieurs échanges ont été joués.

8. Les arbitres doivent être capables de faire la distinction entre deux situations : lorsque l'équipe ne dispose que d'un seul Libero disponible et que celui-ci devient inapte à jouer (blessé, malade, expulsé ou disqualifié), et lorsque le Libero est **déclaré** inapte à jouer.

Dans le premier cas, l'incapacité du Libero à poursuivre le match est indépendante de la volonté de l'équipe. Dans le second cas, c'est une décision prise par l'équipe (par l'entraîneur ou, en son absence, par le capitaine de jeu ou l'entraîneur adjoint) de ne pas faire continuer le Libero.

Si le Libero **devient** inapte à jouer et qu'un nouveau Libero est re-désigné sans délai pendant l'interruption du jeu, ce dernier peut remplacer immédiatement et directement le Libero initial sur le terrain.

En revanche, si le Libero présent sur le terrain est déclaré inapte à jouer, le joueur qu'il avait remplacé doit d'abord revenir sur le terrain. Ensuite, après un échange complet, le nouveau Libero re-désigné pourra remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière.

Règle 20 – Exigences de conduite

Règle 21 – Comportement fautif et ses sanctions

1. Il est important de se rappeler que, conformément à la règle 21.2.1, le comportement des participants doit être respectueux et courtois, y compris envers les membres du Comité de contrôle, leurs coéquipiers et les spectateurs. Si l'attitude de l'entraîneur (ou de tout autre officiel de l'équipe) dépasse les limites disciplinaires prévues par la règle 21, le premier arbitre doit appliquer les sanctions appropriées sans aucune hésitation. Un match de volleyball est un spectacle sportif offert par les joueurs, et non un spectacle destiné aux officiels de l'équipe. Les arbitres ne doivent pas ignorer cette distinction.

La Commission des Règles du Jeu et de l'Arbitrage de la FIVB donne une instruction très ferme : lorsque l'entraîneur se livre à des simulations excessives ou à des démonstrations théâtrales, ou lorsqu'il (ou tout autre membre de l'équipe) s'adresse au Délégué Technique ou à un autre officiel de manière bruyante, agressive, désobligeante ou insultante, le premier arbitre doit **APPLIQUER STRICTEMENT** l'échelle des sanctions.

2. La règle 21.1 concerne les « fautes mineures » qui ne sont pas sujettes à sanction. Il appartient au premier arbitre de prévenir toute montée vers un niveau de comportement nécessitant une sanction. Il est essentiel que les arbitres fassent preuve de personnalité pour garder le contrôle sur les « fautes mineures », afin d'éviter d'avoir à appliquer des sanctions plus tard dans le match.
3. Mise en œuvre pratique à l'égard des membres de l'équipe en cas de comportement fautif entraînant des sanctions, selon la décision du premier arbitre :

3.1 Membre de l'équipe sur le terrain :

Le premier arbitre doit siffler (généralement lorsque le ballon est hors jeu, mais dès que possible si le comportement fautif est grave). Il/elle demande alors au joueur sanctionné de s'approcher du poste de l'arbitre. Une fois le joueur proche du poste, le premier arbitre montre le ou les cartons appropriés et lui indique en anglais la raison de la sanction.

Le deuxième arbitre prend acte de cette décision et demande immédiatement au marqueur d'inscrire la sanction correspondante sur la feuille de match.

Si le marqueur, en se basant sur les informations de la feuille de match, constate que la décision du premier arbitre ne respecte pas l'échelle des sanctions, il/elle doit en informer immédiatement le deuxième arbitre. Ce dernier, après avoir vérifié les informations fournies par le marqueur, informe le premier arbitre. Le premier arbitre doit alors corriger sa décision précédente.

Membre de l'équipe ne se trouvant pas sur le terrain :

Le premier arbitre doit siffler, demander au capitaine de jeu de se rendre à sa chaise, et lui indiquer en anglais quel joueur ou membre de l'équipe est sanctionné et pour quelle raison. Le capitaine de jeu doit ensuite transmettre l'information au membre concerné, qui doit reconnaître la sanction. Il revient au premier arbitre, en montrant le ou les cartons appropriés, de bien identifier le membre de l'équipe sanctionné.

3.2 Dans une telle situation, les arbitres et le marqueur doivent collaborer efficacement afin d'inscrire correctement les données (membre de l'équipe et niveau de sanction) sur la feuille de match.

3.3 Mise en œuvre des sanctions entre les sets :

En cas de pénalité, le premier arbitre doit présenter le carton (symbole du carton rouge) au début du set suivant. En cas d'expulsion ou de disqualification, le premier arbitre doit appeler immédiatement le capitaine de jeu pour informer l'entraîneur concerné du type de sanction (afin d'éviter une double pénalisation de l'équipe), ce qui doit être suivi formellement par la présentation des cartons (cartons rouge et jaune ensemble pour une expulsion, et séparément pour une disqualification) au début du set suivant.

3.4 Les joueurs expulsés ou disqualifiés doivent immédiatement quitter la zone de jeu et se rendre au vestiaire de l'équipe pour toute la durée de la sanction.

4. Pendant le match, les arbitres doivent porter une attention particulière à l'aspect disciplinaire, en agissant avec fermeté lors de l'application des sanctions pour comportement fautif des joueurs ou autres membres de l'équipe. Toutefois, il convient de rappeler que leur rôle consiste à évaluer les actions de jeu, et non à traquer les petites fautes individuelles.

Règle 22 – Équipe arbitrale et procédures

1. Afin d'informer précisément les équipes de la nature de la faute sifflée par les arbitres (pour le public, les téléspectateurs, etc.), les arbitres doivent utiliser les gestes officiels. Seuls ces gestes officiels doivent être utilisés ; les gestes nationaux ou personnels ne peuvent être employés que dans des cas exceptionnels pour clarifier une situation confuse ou une action de jeu.
2. En raison de l'augmentation de la vitesse du jeu, des erreurs d'arbitrage peuvent survenir. Pour les éviter, l'équipe d'arbitrage doit collaborer de manière très étroite ; après chaque action de jeu, les arbitres doivent échanger un regard pour confirmer leur décision.

Règle 23 – Premier arbitre

1. Le premier arbitre doit toujours coopérer avec les autres officiels (deuxième arbitre, marqueur, juges de ligne). Il/elle doit leur permettre d'exercer leurs compétences et leur autorité. Il/elle doit accomplir ses fonctions actives en restant debout.

Par exemple : après avoir sifflé la fin d'un échange, il/elle doit immédiatement regarder les autres officiels (et seulement ensuite donner sa décision finale avec les gestes officiels) :

- Lorsqu'il s'agit de décider si le ballon est « dedans » ou « dehors », il/elle doit toujours regarder le juge de ligne responsable de la ligne proche de l'endroit où le ballon est tombé (même si le premier arbitre n'est pas juge de ligne, il/elle a naturellement le droit, si nécessaire, de superviser et même de passer outre les décisions de ses collègues).
- Pendant le match, le premier arbitre doit souvent regarder le deuxième arbitre qui lui fait face (si possible après chaque échange et aussi avant chaque coup de sifflet pour l'exécution du service), afin de vérifier s'il/elle signale une faute ou non (par exemple : quatre contacts, double contact, ou pour voir toute demande d'interruption régulière du jeu faite à la dernière seconde).

2. La question de savoir si un ballon « dehors » a été touché auparavant par l'équipe réceptionnant (par exemple par le contreur de l'équipe en réception, etc.) est vérifiée par le premier arbitre et les juges de ligne. C'est toutefois le premier arbitre qui prend la décision finale avec le geste officiel, après avoir observé les signaux du juge de ligne et du deuxième

arbitre (dans le cas d'un léger contact au contre près du deuxième arbitre), ou d'autres membres de son équipe d'arbitrage

3. Le premier arbitre doit toujours s'assurer que le deuxième arbitre et le marqueur disposent de suffisamment de temps pour effectuer leur travail administratif et d'enregistrement ; par exemple, vérifier la légalité d'une demande de remplacement et son inscription. Si le premier arbitre ne laisse pas à ses collègues le temps nécessaire pour accomplir leur tâche, le marqueur et le deuxième arbitre ne pourront pas suivre la phase suivante du match, ce qui pourrait entraîner des erreurs de la part des membres de l'équipe d'arbitrage. Si le premier arbitre ne donne pas le temps nécessaire au contrôle et à l'administration des faits, le deuxième arbitre doit interrompre la poursuite du match en sifflant.
4. Le premier arbitre peut modifier toute décision prise par ses collègues ou par lui-même. S'il/elle a pris une décision (sifflé) et constate ensuite que ses collègues (deuxième arbitre, juges de ligne ou marqueur) ont, par exemple, pris une décision différente :
 - s'il/elle est certain(e) d'avoir raison, il/elle peut maintenir sa décision ;
 - s'il/elle constate qu'il/elle s'est trompé(e), il/elle peut changer sa décision ;
 - s'il/elle estime que des fautes ont été commises simultanément par les deux équipes (joueurs), il/elle doit signaler que l'échange est à rejouer ;
 - s'il/elle considère que la décision du deuxième arbitre, par exemple, est incorrecte, il/elle peut la renverser. Par exemple, si le deuxième arbitre a signalé une faute de position de l'équipe en réception, mais que le premier arbitre déclare immédiatement ou après protestation du capitaine de jeu que la position était correcte, il/elle ne doit pas accepter la décision du deuxième arbitre et peut ordonner que l'échange soit rejoué.
5. Si le premier arbitre constate qu'un autre officiel ne connaît pas son rôle ou n'agit pas de manière objective, il/elle doit le faire remplacer.
6. Seul le premier arbitre peut appliquer les sanctions pour comportement fautif ou pour « retard de jeu » — le deuxième arbitre, le marqueur et les juges de ligne n'ont pas ce droit. Si des officiels autres que le premier arbitre constatent une irrégularité, ils doivent la signaler et se rendre auprès du premier arbitre pour l'informer des faits. C'est le premier arbitre, et lui/elle seul(e), qui applique les sanctions.
7. Le premier arbitre garde en permanence le ballon en vue, ainsi que ses contacts avec les joueurs, le matériel ou les objets. Il/elle vérifie donc en priorité la régularité du contact avec le ballon. Au moment de l'attaque, il/elle regarde directement l'attaquant et le ballon, et peut percevoir, du coin de l'œil, la direction probable du ballon.

Règle 24 – Deuxième arbitre

1. Le deuxième arbitre doit avoir les mêmes compétences que le premier arbitre. Il/elle le remplace en cas d'absence ou s'il/elle est dans l'incapacité de poursuivre sa tâche.
2. Lors des échanges près du filet, le deuxième arbitre doit se concentrer sur le contrôle des fautes de contact avec l'ensemble du filet en se plaçant du côté des contreurs, sur toutes les pénétrations illégales au-delà de la ligne centrale, ainsi que sur les fautes de jeu sur l'antenne de son côté. Le deuxième arbitre doit également surveiller les fautes d'attaque et de contre des joueurs de la ligne arrière, ainsi que les tentatives de contre du Libero. (Pour le coup de

sifflet de ces fautes, il n'y a pas de priorité entre le premier et le deuxième arbitre ; les deux peuvent les signaler.)

3. Le deuxième arbitre doit également vérifier attentivement, avant et pendant le match, si les joueurs sont en position correcte, sur la base de la « feuille de position » de l'équipe. Pour cette tâche (si la tablette sur le poteau n'est pas utilisée), le deuxième arbitre est assisté par le marqueur, qui peut lui indiquer quel joueur doit être en position 1 (serveur). Sur la base de cette information, en tournant la feuille de position dans le sens horaire dans sa main, le deuxième arbitre peut déterminer avec précision l'ordre de rotation régulier de chaque équipe. Lors de la vérification des positions, il/elle doit se placer en position II à sa gauche ou en position IV à sa droite, selon le cas. S'il y a une divergence entre la position des joueurs et celle indiquée sur la feuille de position, le deuxième arbitre doit appeler le capitaine de jeu ou l'entraîneur afin de confirmer la bonne position des joueurs.
4. (a) Cette règle a été modifiée dans la présente édition afin de donner aux joueurs de l'équipe en réception une meilleure opportunité d'atteindre leur position de jeu après la frappe de service. Par conséquent, les paramètres de contrôle ont été ajustés concernant les lignes latérales et centrales. Pour cette raison, la Commission des Règles du Jeu et de l'Arbitrage **insiste** sur le fait que l'application de cette règle DOIT être conforme au texte des règles 7.4 et 7.5 — **à l'exception du moment de la faute, qui est désormais celui du lancer du ballon par le serveur, et non plus celui de la frappe** — sans accorder davantage d'avantages que ceux déjà prévus pour permettre aux joueurs d'atteindre leur position. Aucune « tolérance » n'est autorisée.

(b) Le Congrès 2024 a approuvé une modification de la règle concernant l'équipe au service, supprimant l'obligation d'être en ordre de position (sauf pour le serveur) au moment de la frappe du service. Cette modification vise à permettre à l'équipe au service de mieux défendre contre la première attaque des adversaires.
5. Lorsque le deuxième arbitre signale (siffle) une faute de position de l'équipe en réception, il/elle doit immédiatement indiquer la faute de position avec le geste officiel et désigner précisément les joueurs fautifs. Si les joueurs de l'équipe fautive ne parviennent pas à corriger eux-mêmes leur position, le deuxième arbitre les aide à se replacer correctement, puis l'échange peut commencer.
6. Le deuxième arbitre doit veiller à ce que la zone libre soit toujours dégagée de tout obstacle pouvant provoquer une blessure chez un membre de l'équipe (bouteilles, trousse de premiers secours, etc.).
7. Pendant les temps morts, le deuxième arbitre ne doit pas rester en position statique. Il/elle peut adapter ses déplacements pour se tourner :
 - vers les équipes, afin de s'assurer qu'elles se rapprochent des bancs ;
 - vers le marqueur, pour contrôler son travail ;
 - vers le marqueur assistant, pour obtenir des informations sur la position des Libero ;
 - vers le premier arbitre, pour recevoir ou transmettre des informations si nécessaire ;
 - vers les équipes, pour observer et contrôler, si besoin, le retour des joueurs avant la fin du temps mort, et vérifier si le Libero tente un « remplacement caché » ;

- pour vérifier la composition des équipes en comptant attentivement le nombre de joueurs, afin de s'assurer que les six joueurs de chaque équipe sont bien revenus sur le terrain après le temps mort.
8. Si, pendant le match, le deuxième arbitre observe des gestes ou paroles antisportifs entre les adversaires, il/elle peut, dès la première occasion où le ballon est hors-jeu, demander aux joueurs concernés de modifier leur comportement en les invitant à se calmer. Si la situation persiste, il/elle doit en informer le premier arbitre, qui doit immédiatement avertir ou sanctionner le ou les joueurs, selon la gravité du comportement.

NOTE IMPORTANTE : La première faute survenue doit être sanctionnée. Le fait que le premier et le deuxième arbitre aient des zones de responsabilité différentes rend essentiel que chaque arbitre siffle la faute immédiatement. Au coup de sifflet de l'un des arbitres, l'échange est terminé, et l'autre arbitre doit s'abstenir de siffler ensuite afin d'éviter toute confusion pour les joueurs et les spectateurs.

Arbitre de réserve

1. Remplacer le deuxième arbitre en cas d'absence, d'incapacité à poursuivre ses fonctions, ou si le deuxième arbitre devient premier arbitre.
2. Contrôler les palettes de remplacement (si elles sont utilisées) avant le match et entre les sets, ou vérifier le bon fonctionnement des tablettes d'équipe.
3. Vérifier le fonctionnement des avertisseurs sonores avant le match et entre les sets, en cas de problème.
4. Assister le deuxième arbitre pour maintenir la zone libre dégagée.
5. Surveiller les joueurs remplaçants dans la zone d'échauffement et sur le banc.
6. Apporter au deuxième arbitre les ballons de match immédiatement après la présentation des titulaires.
7. Remettre un ballon de match au deuxième arbitre après qu'il/elle a terminé la vérification des positions de départ des joueurs.
8. Aider le deuxième arbitre à coordonner le travail des ramasseurs et du marqueur.

Arbitre Challenge et nouvelles technologies

Les innovations technologiques évoluent très rapidement en lien avec notre jeu moderne. Dans de nombreuses compétitions de la FIVB, l'utilisation de tablettes est désormais obligatoire, tout comme les feuilles de match électroniques (e-score sheets) et les casques pour la communication sans fil. L'arbitre moderne en volleyball doit maîtriser ces outils. Les modalités d'utilisation de ces technologies, notamment en ce qui concerne le processus de Challenge et le processus de remplacement, sont détaillées dans les manuels spécifiques à chaque compétition.

Les recommandations suivantes doivent être appliquées par l'arbitre Challenge et durant la procédure de Challenge :

1. Tous les arbitres internationaux désignés pour des compétitions utilisant la technologie de vérification vidéo doivent étudier attentivement le règlement Challenge approuvé pour cette compétition spécifique et s'y conformer strictement.

2. L'arbitre Challenge doit porter l'uniforme officiel des arbitres internationaux (IR) lorsqu'il/elle exerce ses fonctions.
3. Lors de la communication **SANS FIL** entre les arbitres, il est obligatoire d'utiliser des phrases simples en anglais avec la terminologie volleyball pour indiquer la nature du Challenge demandé, par exemple : « touch the net » (contact avec le filet), « touch the antenna » (contact avec l'antenne), « service foot-fault » (faute de pied au service), « attack-line foot-fault » (faute de pied sur la ligne d'attaque), « touch the block » (contact avec le contre), « center line penetration » (franchissement de la ligne centrale), etc. L'ordre recommandé des informations transmises à l'arbitre Challenge pour initier la procédure est : **Qui – Quoi – Quand**. Exemple : « Challenge by team Italy – touch of the net – in the middle of a rally » (**Challenge demandé par l'équipe d'Italie – contact avec le filet – au milieu de l'échange**).
4. Si, sur la base des images disponibles, il est impossible de tirer l'une des conclusions mentionnées ci-dessus, l'arbitre Challenge doit informer le premier arbitre de l'impossibilité technique de statuer sur ce Challenge. Par conséquent, la décision initiale du premier arbitre reste valable (rappel : ne pas siffler est aussi une décision).
5. Si un arbitre interrompt l'échange en sifflant une faute qui est ensuite contestée par Challenge et **prouvée incorrecte**, alors un replay (reprise de l'échange) doit être ordonné en raison de l'erreur d'arbitrage. Par exemple : le premier arbitre siffle « quatre touches » ou « double touche » alors que le ballon a été frappé dans la partie supérieure du filet et est revenu vers l'équipe qui l'a rejoué, sans que l'arbitre n'ait vu de contact avec le contre. Si un Challenge « block » révèle qu'il y a bien eu un contact avec le contre, alors le premier arbitre doit ordonner un **replay**.

Remarque : ceci est différent d'un coup de sifflet pour une faute juste avant que le ballon ne touche le sol, mais où les preuves montrent que la décision était incorrecte – voir ci-dessous, paragraphe 11.

- 6 L'arbitre Challenge ne doit pas être influencé par les conseils de l'opérateur Challenge, sauf en ce qui concerne l'indication des caméras offrant le meilleur angle de vue pour l'évaluation, ou les contraintes de temps lors de l'analyse des images à l'écran. En aucun cas, la conclusion de l'arbitre Challenge ne doit être fondée sur une supposition, une prédiction ou une anticipation. Seule une certitude visuelle permet à l'arbitre Challenge d'annoncer une décision. En cas de doute, la décision initiale de l'arbitre principal doit être maintenue.
- 7 Si, conformément au règlement Challenge en vigueur, tout moment de jeu pendant la durée complète d'un échange peut faire l'objet d'un Challenge, l'arbitre Challenge doit indiquer clairement à l'opérateur Challenge le moment précis demandé. Si, lors de l'analyse de quelques images, une autre faute est détectée — même si elle ne figure pas dans le menu des Challenges — et qu'elle est antérieure à celle contestée, cette faute doit être annoncée par l'arbitre Challenge comme étant décisive pour l'échange.
- 8 L'arbitre Challenge informe le premier arbitre de la nature de la faute observée. Toutefois, c'est le premier arbitre qui prend la décision finale sur la base des éléments fournis. Il n'est pas recommandé que le premier arbitre annule l'évaluation de l'arbitre Challenge concernant les fautes de pied au service ou les fautes d'attaque d'un joueur arrière, sauf s'il/elle est absolument certain(e) que l'arbitre Challenge a commis une erreur.
- 9 Lorsqu'une faute est contestée par l'entraîneur, mais qu'elle concerne un événement survenu juste après que le ballon est devenu hors-jeu, cette information doit être transmise aux deux arbitres, et une annotation appropriée doit être affichée à l'écran. Dans certains cas, il peut y avoir un écart temporel très court entre une faute de jeu faisant l'objet d'un

Challenge et le moment où le ballon devient hors-jeu (touche le sol, un objet extérieur, etc.). Il est donc fortement recommandé que les arbitres — notamment l'arbitre Challenge — présentent à la fois les images de la faute contestée et le moment où le ballon est hors-jeu, via un écran partagé, et expliquent la situation de manière objective à tous les participants.

- 10 La version actuelle 2025 du règlement Challenge stipule que : en cas de doute lors de l'examen d'une demande de Challenge, l'équipe de vérification vidéo doit utiliser toutes les images télévisées disponibles afin de garantir une décision équitable. Le premier arbitre doit agir comme responsable du processus de Challenge et, s'il/elle constate une erreur — par exemple des images incorrectes ou une mauvaise interprétation — il/elle doit exiger une nouvelle analyse, incluant d'autres angles de vue et sources d'images. Le fait de contredire la décision de l'arbitre Challenge est une option ultime, mais fait partie des prérogatives du premier arbitre.
- 11 Il est essentiel que les arbitres fassent preuve de bon sens dans leur prise de décision. Exemple : l'équipe A contre le ballon, qui est sur le point de retomber au sol sans que l'équipe B ait la moindre chance de le récupérer, mais le deuxième arbitre siffle une faute de filet contre le contreur de l'équipe A. Les images du Challenge prouvent qu'il n'y a pas eu de faute. Le bon sens doit prévaloir : il ne s'agit pas d'un cas de replay — l'équipe A a légitimement remporté le point. (Règlement Challenge 12 (c))

Règle 25 – Marqueur

- 1 Le travail du marqueur est très important, en particulier lors des matchs internationaux, où les membres de l'équipe arbitrale et des équipes proviennent de pays différents. Tous les arbitres internationaux doivent savoir remplir une feuille de match (manuelle et électronique) et, si nécessaire, être capables d'assumer les fonctions de marqueur.

Le marqueur :

1. Doit vérifier – après réception des feuilles de composition d'équipe et avant le début de chaque set – que les numéros figurant sur les feuilles de composition se retrouvent également sur la liste des membres de l'équipe sur la feuille de match. Dans le cas contraire, il/elle doit en informer le deuxième arbitre.
2. Informe le deuxième arbitre lors du deuxième temps-mort et des cinquième et sixième remplacements de chaque équipe (le deuxième arbitre transmet ensuite l'information au premier arbitre et à l'entraîneur). Cette procédure s'applique même lorsque des tablettes sont utilisées sur le banc et au poste de marque.
3. Lors du processus de remplacement, sauf si le marqueur signale que le remplacement est irrégulier, le deuxième arbitre annonce, autorise et enregistre le remplacement des joueurs.
4. Une fois le processus d'enregistrement terminé, le marqueur fait le signal de la main « OK » ou donne la commande vocale « marqueur prêt », puis il/elle doit se concentrer pour vérifier si le joueur effectuant le service respecte l'ordre de rotation.
5. Le marqueur doit observer le joueur remplaçant entrant dans la zone de remplacement et comparer immédiatement le numéro sur son maillot et le numéro sur la palette qu'il/elle tient (si les palettes sont utilisées) avec ceux figurant sur la ligne des « titulaires » et des « remplaçants » de la feuille de match. Si la demande est jugée irrégulière, il/elle doit immédiatement appuyer sur le buzzer, lever une main en la balançant latéralement, et dire : « la demande de remplacement est irrégulière ». Dans ce cas, le deuxième arbitre doit se rendre immédiatement à la table de marque et vérifier, sur la base des données de la feuille

de match, l'irrégularité de la demande. Si celle-ci est confirmée, la demande doit être rejetée par le deuxième arbitre. Le premier arbitre doit sanctionner l'équipe en sifflant et en signalant un « retard ». Le marqueur doit inscrire la sanction appropriée dans la section « sanctions » de la feuille de match. Le deuxième arbitre doit vérifier le travail du marqueur après la sanction.

6. Si l'équipe demande plus d'un remplacement, le processus doit être effectué un par un, afin que le marqueur ait le temps d'enregistrer chaque remplacement de manière consécutive. Le marqueur doit toutefois utiliser le même processus pour chaque remplacement.
7. Si le remplacement est régulier, le marqueur procède à l'enregistrement sur la feuille de match, puis indique que l'enregistrement est terminé en levant les deux mains. **Cela s'applique à tous les remplacements.**
8. Dans le cas où le remplacement est effectué via tablette, conjointement avec une feuille de match électronique, les palettes ne sont pas utilisées. Le marqueur doit alors surveiller l'écran de l'ordinateur de la feuille de match pour s'assurer que les données enregistrées correspondent bien à ce qui se passe réellement sur la ligne de remplacement — cela signifie que toutes les procédures pour les arbitres restent identiques, quelle que soit la technologie utilisée. En cas de divergence entre le joueur entrant dans la zone de remplacement et le numéro transmis via la tablette, c'est le joueur réel qui doit être pris en compte, et le marqueur doit corriger et valider manuellement le remplacement. Une communication verbale entre le marqueur et l'arbitre est recommandée dans ce cas, notamment si le remplacement doit être effectué manuellement en raison d'un retard dans la transmission des données. Comme le remplacement peut coïncider avec une entrée ou sortie du Libero, une attention particulière est requise. À la fin de tous les remplacements, le signal « OK » à deux mains est toujours requis avant la reprise du jeu. Si une communication sans fil est utilisée pendant le match, le marqueur informe simplement les arbitres via le système sans fil en disant : « OK, marqueur prêt », et le « OK » du deuxième arbitre peut également être uniquement verbal. Si le système ne fonctionne pas correctement ou si le bruit des spectateurs empêche une bonne audition, le marqueur est tout de même tenu de faire le signal « OK » à deux mains.
9. Le marqueur doit inscrire les sanctions sur la feuille de match uniquement sur instruction du deuxième arbitre ou, en cas de protestation formulée conformément au règlement, avec l'autorisation du premier arbitre, il/elle écrit ou autorise le capitaine de l'équipe à écrire la remarque sur la feuille de match.
10. Le marqueur doit inscrire une remarque si un joueur est blessé et retiré du match par remplacement régulier ou exceptionnel. La remarque doit indiquer le numéro du joueur blessé, le set au cours duquel la blessure est survenue, ainsi que le score au moment de la blessure.

Règle 26 – Le marqueur adjoint

1. Le marqueur assistant est assis à proximité du marqueur principal. En cas d'incapacité du marqueur à poursuivre sa tâche, il/elle le remplace.
2. Ses responsabilités sont les suivantes :
 - 2.1 Compléter la fiche de contrôle du Libero (R-6) si la feuille de match électronique n'est pas utilisée, et vérifier si les remplacements du Libero pendant le match sont réguliers ou non.
 - 2.2 Si aucun score simplifié n'est utilisé, gérer le tableau de score manuel sur la table de marque.

- 2.3 Vérifier si le tableau d'affichage indique les bons résultats et, dans le cas contraire, les corriger.
- 2.4 Pendant les temps morts, informer le deuxième arbitre de la position des Libero en utilisant les signaux manuels « entrée » et « sortie », mais uniquement avec une main pour chaque équipe.
- 2.5 Transmettre au Délégué Technique du match, immédiatement après la fin de chaque set, les informations concernant la durée de chaque set ainsi que l'heure de début et de fin du match, sous forme écrite.
- 2.6 Lorsque nécessaire, assister le marqueur en appuyant sur le buzzer pour reconnaître et annoncer les demandes de remplacement.
- 2.7 Assister verbalement le marqueur en lui fournissant des informations pendant le processus de remplacement.
- 2.8 Actionner l'horloge de service, lorsque celle-ci est utilisée.

Règle 27 – Juges de ligne (uniquement lorsqu'il n'y a pas de système de challenge vidéo)

1. Le travail des juges de ligne est très important, en particulier lors des matchs internationaux de haut niveau. Tous les candidats et arbitres internationaux doivent également maîtriser en pratique les fonctions de juge de ligne, au cas où ils seraient désignés comme tels lors de rencontres internationales.
 - 1.1 Les juges de ligne doivent être présents sur l'aire de jeu, en tenue réglementaire, 60 minutes avant le début du match.
 - 1.2 Ils sont tenus de signaler :
 - les balles « dedans » ou « dehors » proches de la ligne dont ils ont la responsabilité,
 - les fautes de service décrites dans la Règle 12.4.3.
 - 1.3 Si le ballon touche l'antenne, la dépasse ou la contourne en direction du camp adverse, le juge de ligne situé dans la direction du ballon doit signaler la faute.
 - 1.4 Les fautes doivent être signalées clairement, afin qu'il n'y ait aucun doute pour que le premier arbitre les voie.
2. Le juge de ligne doit rester détendu entre les échanges.
3. Les juges de ligne doivent quitter leur position pendant les temps-morts et se tenir dans leur coin respectif en dehors de l'aire de jeu, derrière les barrières publicitaires. Si cela n'est pas possible pendant les intervalles entre les sets, ils doivent se placer par deux, contre la clôture de délimitation, du côté du banc de la zone de contrôle.

Règle 28 – Signaux manuels officiels

1. Les arbitres doivent utiliser uniquement les gestes officiels. L'usage de tout autre signal doit être évité, mais s'il est absolument nécessaire pour être compris par les membres des équipes, il peut être utilisé avec modération.

Toutefois, les indications suivantes apportent des précisions sur les séquences gestuelles qui doivent ou ne doivent pas être utilisées pendant un match.

2. **Décision du premier arbitre** : le premier arbitre signale la fin de l'échange (ou la faute) par un coup de sifflet, indique l'équipe qui va effectuer le prochain service, précise la nature de la faute, puis désigne le joueur fautif si nécessaire. Le deuxième arbitre ne participe pas à cette séquence de signalisation, mais se déplace simplement du côté de l'équipe qui va recevoir le service. Un contact visuel avec le premier arbitre reste requis. Une assistance est attendue pendant ou à la fin de l'échange pour les touches (si elles ne sont pas clairement identifiables) ou les quatre touches, en l'absence de communication sans fil. Ces interventions peuvent avoir lieu avant le déplacement du deuxième arbitre, afin que le premier arbitre dispose de tous les éléments nécessaires à sa décision.
3. **Décision du deuxième arbitre** (ex. : faute au filet, bloc arrière illégal, etc.) : la séquence du deuxième arbitre est la suivante : coup de sifflet, indication de la nature de la faute, désignation du joueur fautif si nécessaire, pause, puis suivi du signal du premier arbitre pour indiquer l'équipe qui va servir.
4. **Demande de temps mort** : cette demande est normalement gérée par le deuxième arbitre, mais elle reste du ressort du premier arbitre si le deuxième arbitre ne voit pas ou n'entend pas la demande du coach. Le premier arbitre n'a pas besoin de répéter cette demande.
5. **Échange rejoué / double faute** : bien que les deux arbitres puissent siffler pour arrêter le jeu et indiquer un échange à rejouer (par exemple, ballon qui roule sur le terrain, joueur blessé pendant l'échange, etc.), c'est normalement au premier arbitre qu'il revient d'indiquer l'équipe qui va servir. Le deuxième arbitre ne reproduira le signal du premier arbitre pour l'équipe au service que s'il a lui-même sifflé l'arrêt de jeu.
6. **Lorsque les deux arbitres sifflent simultanément pour des raisons différentes**, chacun indique la nature de la faute. Toutefois, comme c'est au premier arbitre de décider de la suite à donner, seul le premier arbitre effectuera le signal de « double faute » et désignera l'équipe qui servira.
7. **Le joueur effectue son service trop tôt** (avant le coup de sifflet). Il appartient exclusivement au premier arbitre d'indiquer que l'échange est à rejouer et de désigner l'équipe qui doit servir.
8. **Fin de set**. Cette procédure est assurée par le premier arbitre. Le deuxième arbitre peut, si le premier arbitre n'a pas remarqué le score, lui rappeler poliment à l'aide du signal approprié, mais cela doit rester de la responsabilité exclusive du premier arbitre.
9. Lorsque le deuxième arbitre siffle une faute, il/elle doit veiller à effectuer le signal de la main du côté où la faute a été commise. Par exemple : si un joueur de l'équipe située à sa droite touche le filet et que le deuxième arbitre siffle cette faute, les gestes ne doivent pas être montrés à travers le filet depuis le côté de l'autre équipe. L'arbitre doit se déplacer pour effectuer le signal du côté de la faute. Le signal ne doit pas être effectué en marchant : le deuxième arbitre doit s'arrêter et effectuer le signal en étant face au terrain.
10. Les arbitres doivent siffler rapidement, avec certitude dans la signalisation des fautes, en tenant compte des deux points suivants :
 - 10.1 L'arbitre ne doit pas signaler une faute sous la pression du public ou des joueurs.

- 10.2 Lorsqu'il/elle est pleinement conscient(e) d'avoir commis une erreur d'appréciation, l'arbitre peut ou doit corriger son erreur (ou celle d'un autre membre de l'équipe arbitrale), à condition que cela soit fait immédiatement.
11. Les arbitres et juges de ligne doivent veiller à l'application correcte du signal manuel ou au drapeau « ballon dehors » :
- 11.1 Pour tous les ballons qui retombent « directement dehors » après une attaque ou un contre de l'équipe adverse, le signal manuel ou au drapeau « ballon dehors » doit être utilisé.
- 11.2 Si un ballon issu d'une attaque franchit le filet et touche le sol en dehors du terrain de jeu, mais qu'un contreur ou un autre joueur de l'équipe défensive le touche, les officiels doivent uniquement montrer le signal « ballon touché ».
- 11.3 Si un ballon, après avoir été joué par une équipe en première, deuxième ou troisième touche, sort du côté de cette même équipe (par exemple : touche le sol en dehors du terrain, un objet hors du terrain, le plafond, une personne hors-jeu, un panneau publicitaire, etc.), le signal à utiliser est « ballon touché ».
- 11.4 Si, après une attaque, le ballon est frappé dans le haut du filet et retombe « dehors » du côté de l'attaquant sans avoir été touché par le contre adverse, le signal est « dehors », mais l'arbitre doit immédiatement désigner le joueur attaquant (afin que tout le monde comprenne que le ballon n'a pas été touché par les contreurs). Si, dans le même cas, le ballon touche le contre et sort ensuite du côté de l'attaquant, le signal est « ballon dehors » et le premier arbitre doit désigner le(s) contreur(s).
- 11.5 Si le ballon est attaqué et devient « dehors » du côté adverse parce qu'il touche ou est touché par l'entraîneur dans la zone libre ou une autre personne hors-jeu, le signal manuel ou au drapeau est « dehors ».
- 12 Lorsqu'une action d'attaque est complétée à partir d'une passe haute réalisée du bout des doigts (action de passe) par le Libero dans sa zone avant, le 1er arbitre doit utiliser le signal manuel n° 21 (faute d'attaque) et désigner le Libero
- 13 Les signaux de drapeau des juges de ligne sont également très importants du point de vue des participants et du public. Le premier arbitre doit vérifier les signaux des juges de ligne ; s'ils ne sont pas correctement effectués, il peut les corriger.
- 14 Si le ballon ne franchit pas le plan vertical du filet après la troisième touche de l'équipe, alors :
- 14.1 Que ce soit le même joueur qui a effectué la dernière touche ou un autre joueur qui touche à nouveau le ballon, la faute est QUATRE TOUCHES et le signal de main est "quatre touches".

PROGRAMME DE TRAVAIL

Arrivée avant le tournoi

Les arbitres doivent arriver dans la ville hôte de la compétition selon les indications de leur convocation. Ils doivent emporter avec eux leurs tenues officielles.

Ateliers

Des ateliers théoriques et pratiques d'arbitrage auront lieu avant le début de la compétition, avec la participation des arbitres, marqueurs, juges de ligne, ramasseurs de balle, essuyeurs de sol et annonceurs de terrain.

Commentaires sur l'arbitrage

Un court débriefing est organisé après chaque match dans la salle d'arbitrage afin de fournir un retour rapide sur la prestation des arbitres lors des rencontres précédentes. Dans la mesure du possible, les arbitres doivent s'autoévaluer sur les points positifs et les axes d'amélioration.

Si un sujet général et important est soulevé, une réunion formelle avec les membres de la Sous-Commission d'Arbitrage et l'ensemble des arbitres de la compétition pourra être organisée le lendemain.

Informations sur les désignations

Les désignations des arbitres pour les matchs (1er arbitre, 2e arbitre, arbitre challenge et arbitre de réserve) sont généralement communiquées : – la veille du match.

Comportement

Les arbitres responsables de la gestion des matchs pendant la compétition doivent adopter une conduite exemplaire tout au long de l'événement, depuis leur arrivée jusqu'à leur départ de la ou des villes hôtes.

Ils doivent respecter scrupuleusement le calendrier de toutes les activités fixé par la Sous-Commission d'Arbitrage et préserver l'image des arbitres, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur des salles de sport. La Sous-Commission d'Arbitrage ou le Coach Arbitre est habilité à suspendre de ses fonctions, voire à disqualifier, selon la gravité de la faute, tout membre de l'équipe arbitrale dont le comportement ne correspond pas aux standards attendus.

Règles de jeu et Commission d'Arbitrage de la FIVB