



Mise à jour des règles d'arbitrage du volleyball 2025-2026

Changements règles et directives d'applications

Les 4 grands changements de règles pour la saison prochaine (source SVRV, François Troyon)

- Règle concernant l'écran
 - Interdiction d'avoir une ou deux mains au-dessus de la tête
 - On ne veut pas de groupe de joueurs ou de joueuses qui masquent l'exécution du service
- Règle concernant les fautes de position **de l'équipe au service**
 - Les joueuses ou les joueurs peuvent à présent se placer librement dans leur terrain de jeu (sauf le serveur ou la serveuse qui est dans la zone de service)
- Nouvelle règle concernant les positions **de l'équipe en réception**
 - Désormais, le moment déterminant pour les fautes de position de l'équipe en réception n'est plus la frappe du ballon au service, mais **le lancer du ballon**
- Nouvelle règle concernant la passe interne
 - Désormais, lors d'une passe interne en touche haute (avec les doigts) vers un coéquipier ou une coéquipière, il est permis de toucher le ballon plusieurs fois de suite avec les mains, à condition que cela se fasse dans le cadre d'une seule et même action
 - Les doubles touches lors d'une passe (deux contacts) sont donc autorisées, à condition que le ballon reste après la passe dans la propre moitié de terrain de l'équipe (exemple : le passeur veut effectuer une passe à son attaquant, mais fait un doublé lors du contact avec son ballon et son ballon part dans le camp adverse, alors l'arbitre siffle un doublé)



Rafraichissement des règles suivantes :

Contrer

14.1.1 Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet, sans tenir compte de la hauteur du contact du ballon. Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent effectuer un contre, mais au moment du contact avec le ballon, une partie du corps doit être plus haute que le sommet du filet.

Explications : Le contre n'est pas lié à un geste technique spécifique comme le geste du contre appris à l'entraînement.

Les 3 critères doivent être réunis pour un contre :

1. Le ballon provient du camp adverse (action de contre)
2. Le contact du ballon est proche du filet (le ballon peut être entièrement en-dessous du plan horizontal du haut du filet)
3. Une partie du corps est au-dessus du filet au moment du contact avec le ballon

Il n'y a pas de critères techniques pour contrer (comme une ou deux mains).

Si on utilise le geste technique d'attaque à une main et que l'on frappe le ballon dans le camp adverse en respectant les 3 critères du contre ci-dessus, cela est donc autorisé par la règle 14.3 *Contre dans l'espace adverse*. A ne pas confondre avec l'action d'une frappe d'attaque qui n'autorise pas la frappe dans l'espace de jeu adverse, règle 13.3.1.

Contrer dans l'espace adverse

14.3 Lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet avant que l'adversaire n'ait exécuté une frappe d'attaque.

- La trajectoire du ballon tombe dans le filet et un joueur attend en manchette pour récupérer le ballon et l'envoyer dans le camp adverse (frappe d'attaque en manchette). Le joueur adverse contre le ballon avant que le ballon ne tombe dans la partie inférieure du filet et par son action empêche le joueur qui attend en manchette d'effectuer une frappe d'attaque en manchette. Cela est une faute du bloqueur car le ballon est intercepté avant la frappe d'attaque du joueur en attente en manchette. Si la trajectoire du ballon passait au-dessus du filet, alors le bloqueur aurait commis aucune faute.
- Même cas de figure pour la trajectoire du ballon qui tombe dans le filet mais aucun joueur n'est proche de l'action pour aller récupérer ce ballon. Il est donc autorisé par le joueur adverse de bloquer le ballon car aucun joueur n'est proche de l'action de jeu pour exécuter une tentative de frappe d'attaque.



Frappe d'attaque

13.1.1 Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée être une frappe d'attaque.

- La réception ratée effectuée en manchette qui part dans le camp adverse est une frappe d'attaque
- Tous gestes techniques de manchettes, passe ou geste d'attaque à une main en direction de l'adversaire sont des frappes d'attaques pour autant, 13.1.3, que le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou qu'il soit contré par l'adversaire.

13.1.2 Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est clairement frappé et qu'il n'est ni tenu, ni lancé.

Quel est le critère d'arbitrage pour une feinte en touche haute ;

- y-a-t-il un changement de direction du bras lors de l'exécution du geste technique et la touche est-elle brève, si il y a un changement de direction avec le bras en tenant le ballon = ballon tenu, si la touche est exagérément prolongée = ballon tenu. Allez observer la largesse des arbitres dans les matchs de LNA

13.1.3 La frappe d'attaque est effective dès que le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou qu'il est touché par un adversaire.

13.2.3 Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet.

- Un joueur arrière mords la ligne des 3 mètres, saute légèrement et frappe le ballon alors que seule la moitié du ballon est au-dessus du sommet du filet, ce n'est pas une faute.
- Il est évident qu'il est plus facile et courant de siffler une attaque arrière d'un joueur ayant mordu et sauter pour attaquer, cependant, dans le cas de personnes petites en tailles ayant peu de détente et dont le ballon est clairement frapper sous une partie du filet, l'arbitre devrait s'abstenir de siffler une faute.

Deux critères sont donc à cumuler pour siffler une faute d'attaque d'un joueur arrière

1. Le pied dans la zone des 3 mètres lors de la prise d'élan
2. La hauteur du ballon en rapport au filet au moment de la frappe d'attaque



Jouer le ballon

9.0 Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf dans le cas prévu par la règle 10.1.2). Le ballon peut toutefois être renvoyé d'au-delà de sa propre zone libre ainsi qu'au-dessus de la table de marquage dans toute sa longueur.

- Tant que la frappe d'attaque n'est pas effective, 13.1.3, le ballon n'est pas considéré être dans l'espace de jeu adverse et donc il reste dans l'espace de jeu d'où il provient, le passeur peut donc jouer un ballon à cheval sur le filet pour le donner dans son camp à un attaquant.

Ballon au filet

10.1.3 Le ballon qui se dirige vers le terrain de jeu de l'adversaire au travers de l'espace inférieur reste en jeu jusqu'au moment où il a complètement franchi le plan vertical du filet.

- Le ballon n'ayant pas franchi entièrement l'espace inférieur reste en jeu du côté d'où il provient.

Ballon à cheval sur le filet jouer par le passeur

- Le passeur est un joueur avant et il est bloqué par le joueur adverse alors qu'il effectue clairement une passe à son attaquant en jouant le ballon à cheval sur le filet.
 - Cas 1. Le joueur au bloc touche le ballon de son côté du filet, dès ce moment-là, la passe devient une action de frappe d'attaque. Si le passeur a touché le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse, il y a erreur de sa part selon la règle 13.3.1, sinon le jeu continue.
 - Cas 2. Le joueur au bloc touche le ballon dans l'espace adverse avant la frappe du ballon du passeur, la faute est attribuée au joueur au bloc, 14.6.1.
 - Cas 3. Le joueur au bloc touche le ballon dans son espace de jeu à lui après la touche du passeur qui touche le ballon dans son propre camp. Aucune faute n'est commise et l'équipe du passeur a droit à 3 nouvelles touches de balle.
- Le passeur est un joueur arrière et il est bloqué par le joueur adverse alors qu'il effectue clairement une passe à son attaquant. Comme le ballon est à cheval sur le filet, le joueur au bloc a le droit de toucher le ballon de son côté du filet et cela devient une frappe d'attaque effective 13.1.3. L'erreur est attribuée au passeur arrière.
- Le passeur avant ou arrière joue un ballon à cheval sur le filet et le distribue à son attaquant, sans bloc adverse et passe les doigts de l'autre côté du filet pour toucher le ballon en jeu. Aucune règle spécifique une interdiction ou une permission explicite de passer les doigts au-dessus du filet et de traverser le



plan vertical du filet. La règle 9 jouer le ballon : *chaque équipe doit jouer le ballon dans ses propres aires et espaces de jeu*. Le ballon étant toujours en jeu dans le camp du passeur car la frappe d'attaque n'est pas encore effective, 13.1.3, le passeur joue donc le ballon dans ses propres aires et espaces de jeu. Le critère est le ballon et non pas les doigts du passeur. Un ballon à cheval sur le filet est à la fois dans les aires et espaces de jeu des deux camps. Il n'y a donc pas lieu de siffler une faute.

Ballon « Tenu »

C'est « l'ancien ballon porté ». Le terme « porté » n'existe plus dans le règlement.

9.3.3 Tenu : le ballon est tenu et/ou lancé, il ne rebondit pas après la touche.

Définition du Larousse

- Tenu, action d'un joueur qui tient trop longtemps le ballon
- Tenir, avoir à la main, tenir des outils

Caractéristiques

Un ballon « tenu » est arrêté, bloqué ou coincé dans les avant-bras ou les mains.

La passe de Beach qui ralenti le ballon avec les mains et le maintien trop longtemps dans les mains est un ballon « tenu ».

Un ballon « tenu » n'est en aucun cas une frappe paume de main ouverte sur le haut et qui frappe le ballon par le bas.

Tout ballon frappé, de quelques manières que ce soit, ou rebondissant dans n'importe quelle direction sont exclus d'un ballon « tenu ».

Le critère de considérer la prise de la passe à la hauteur du menton comme un ballon « tenu » est erroné. Selon les préférences motrices¹, certains passeurs prennent la passe à hauteur du menton, coudes très éloignés (motricités des bras dite horizontale ou large) et lâche le ballon très rapidement, quand d'autres passeurs le prennent au-dessus du front, coudes proches (motricités des bras dite verticale) et peuvent tenir le ballon plus longtemps que les « horizontaux ». C'est la durée de touche excessive qui détermine un ballon « tenu ».

Les questions à se poser :

- Le ballon a-t-il rebondi ou a-t-il été frappé ? si oui, alors on laisse jouer
- Le ballon a-t-il été bloqué, arrêté ou est resté coincé ? = ballon tenu
- Le ballon est-il resté excessivement trop longtemps dans les mains en touche haute avec les doigts ? = ballon tenu
- Durant la touche du ballon d'une feinte à une main, un changement de direction du ballon a-t-il été opéré ou le temps de touche est excessivement long (prise du ballon derrière la tête et lâcher du ballon loin devant la tête) ? = ballon tenu



Pénétration sous le filet

11.2.1 Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire

11.2.2.1 Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant qu'une partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci et que cette action n'interfère pas dans le jeu de l'adversaire.

11.2.2.2 Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.

11.4.3 Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse.

Si par l'action d'une pénétration d'un joueur cela empêche l'adversaire de jouer le ballon, alors il y a faute. Le fait de toucher simplement l'adversaire n'est pas considéré comme une gêne. C'est l'empêchement de jouer le ballon qui est considéré comme une gêne. La ligne centrale, 1.3.3, appartient de manière égale aux deux camps. Le fait de marcher sur les pieds de son adversaire n'est pas une faute. Si les pieds touchent le sol du côté de l'adversaire au-delà de la ligne centrale, il y a faute. Si l'entier du corps du joueur se trouvent dans le camp adverse, qu'à aucun moment il ne touche le sol avec ses pieds et qu'il ne gêne en aucun cas le jeu de l'adversaire, il n'y a pas de faute, 11.2.1

Contact avec le filet

11.3.1 Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute. L'action de jouer le ballon comprend (entre autres) l'impulsion, la frappe du ballon (ou sa tentative) et la reprise sécurisée de contact avec le sol, prêt pour une nouvelle action.

11.3.3 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.

- Je suis en réception près du filet en position 4 et me déplace en position 3, le ballon et l'action de jeu se situe en réception. Lors de mon déplacement, je touche le filet pour aller dans ma position 3. Il n'y a pas de faute au filet car je ne suis pas dans l'action de jouer le ballon.
- Une joueuse aux longs cheveux saute au bloc, puis reprend le contact au sol de manière sécurisée, soit stable sur ses pieds, elle se retourne pour regarder le jeu de son équipe et avec ses cheveux touchent le filet. Il n'y a pas faute au filet.
- Une passeuse va chercher un ballon très près du filet, ses longs cheveux touchent le filet dans l'action de jouer le ballon, il y a faute.
- Une joueuse saute au bloc sans toucher le filet, la joueuse adverse attaque le ballon dans le filet qui projette le filet contre la joueuse adverse au bloc. Il n'y a pas de faute de filet de la joueuse au bloc, le jeu continue.



Extrait de la philosophie de jeu du volleyball des règles officielles de volleyball

Le sport de loisirs vise à stimuler l'esprit humain et à transmettre du « plaisir » ainsi qu'un mode de vie sain.

Il y a différentes versions disponibles pour offrir de la souplesse de jeu à tous.

L'arbitre doit plus être un médiateur plutôt qu'un contrôleur, un chef d'orchestre plutôt qu'un dictateur, un promoteur efficace plutôt qu'un punisseur « efficient ».

Conclusion

Je vous souhaite à tous de trouver du plaisir dans votre jeu et d'accorder à vos arbitres l'erreur de jugement, d'accepter que ce jour-là, que c'est lui qui est sur la chaise d'arbitre et qu'il donne le meilleur de lui-même pour rester équitable dans ses décisions.

Patrick Jordan,

Arbitre *SwissVolley*

N.B.:

Je me réfère aux règles officielles de Volleyball et à mon expérience d'arbitre depuis 1992, à l'évolution des règles et à la philosophie décrite dans les règles officielles du Volleyball.

¹ Préférences motrices, laboratoire du mouvement, volodalen.com, Aigle

