



**ufolep**

TOUS LES SPORTS AUTREMENT  
VOLLEY-BALL

# LE VOLLEY BALL

Un sport pour  
tous les publics

**GUIDE  
DE L'ARBITRE DE  
VOLLEY-BALL  
À L'UFOLEP**

<b>LES CARACTERISTIQUES DU JEU</b> .....	p. 4
<b>LE ROLE DU CORPS ARBITRAL</b> .....	p. 4
<b>INSTALLATION EQUIPEMENT ET EQUIPE</b> .....	p. 4 à 5
A) Le terrain .....	p. 4
B) Le filet .....	p. 4
C) Les équipes.....	p. 5
D) Les ballons.....	p. 5
<b>LES FONCTIONS DU CORPS ARBITRALE</b> .....	p. 6 à 9
A) Le 1er arbitre .....	p. 6
B) Le 2ème arbitre .....	p. 7 et 8
C) Le Marqueur .....	p. 8 et 9
<b>LE MATCH</b> .....	p. 10 à 16
A) Le but du jeu .....	p. 10
B) Tirage au sort.....	p. 10
C) Situation de jeu .....	p. 11
D) Les fautes de jeu.....	p. 12 à 19
E) Règle de la faute de position .....	p. 20
F) Les interruptions de jeu.....	p. 20 et 21
<b>LE LIBERO</b> .....	p. 22
<b>LES SANCTIONS</b> .....	p. 22 à 24
<b>CONCLUSION</b> .....	p. 25

## LES CARACTERISTIQUES DU JEU

C'est un sport joué par **2 équipes de 6 joueurs**, sur un terrain de 9m par 18m divisé en 2 parties par un filet.

**Le but du jeu** est d'envoyer le ballon par-dessus le filet afin qu'il retombe dans le camp adverse en 3 touches de balles maxi (en plus du contact effectué par le contre) ou forcer l'adversaire à le mettre en dehors du terrain.

La balle est mise en jeu par une frappe de service au-dessus du filet et chaque fois qu'une équipe gagne l'échange elle marque un point et gagne le service. Chaque joueur passe au service en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

## LE RÔLE DU CORPS ARBITRAL - 1ER ET 2ÈME ARBITRE ET MARQUEUR -

Le corps arbitral est là pour **faire respecter les règles du jeu**. Il doit surtout donner confiance aux joueurs en étant précis dans son jugement, en faisant le bon geste permettant aux joueurs de comprendre la faute. Il doit parfois éduquer le joueur impoli en le pénalisant.

## INSTALLATION, EQUIPEMENT ET EQUIPE

### LE TERRAIN

Le terrain est un rectangle de 18mX9m plat et horizontal avec des lignes de 5 cm incluses le délimitant. Une ligne centrale coupant le terrain en 2 avec une ligne à 3 m de celle-ci délimitant la zone avant de la zone arrière.

### LE FILET

Le filet fait 9.50 à 10 m de long sur 1 m de hauteur. 2 bandes blanches sont cousues verticalement au-dessus des lignes de côtés auxquelles viennent s'ajouter des mires de 1.80 m de hauteur délimitant le terrain sur un plan vertical. Le filet doit être monté à une hauteur variable en fonction des catégories (2.10, 2.24, 2.35, 2.43 m).

4 Le milieu du filet doit être à ces hauteurs mais il ne doit pas dépasser de plus de 2cm sur les côtés.

CATÉGORIE	GARÇONS	FILLES
SENIORS	2.43 m	2.24 m
M20	2.43 m	2.24 m
M17	2.35 m	2.24 m
M15	2.24 m	2.10 m
M13	2.10 m	2.10 m
M11 ET M9	2 m	2 m

## LES ÉQUIPES

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

- 12 joueurs ;
- 1 entraîneur ;
- 1 entraîneur adjoint ;
- 1 médecin ;
- 1 soigneur.

Les joueurs peuvent être soit assis sur le banc ou debout en zone d'échauffement. Les autres officiels sont assis sur le banc.

## LES BALLONS

Les ballons doivent avoir un poids compris entre 260 et 280g pour une pression intérieure de 0.30 à 0.325 kg/cm<sup>2</sup>.

## LES FONCTIONS DU CORPS ARBITRAL

Le 1er arbitre, le 2ème arbitre et le marqueur forment le corps arbitral.

Le corps arbitral n'est pas là pour se montrer mais pour accompagner le jeu afin de le rendre agréable et spectaculaire. Il doit rendre compréhensible ses décisions en les décortiquant. La procédure est toujours la même que ce soit pour le premier ou le second arbitre.

Il siffle l'arrêt du jeu, il indique le camp qui sert, il indique la nature de la faute.

### LE 1ER ARBITRE

Il se trouve en hauteur sur la chaise d'arbitre.

Avant le match, il vérifie les équipements, fait le tirage au sort, fait signer les capitaines et entraîneurs et il contrôle l'échauffement.

Pendant le match, il donne le signal du service. Il siffle puis il fait le geste du service.

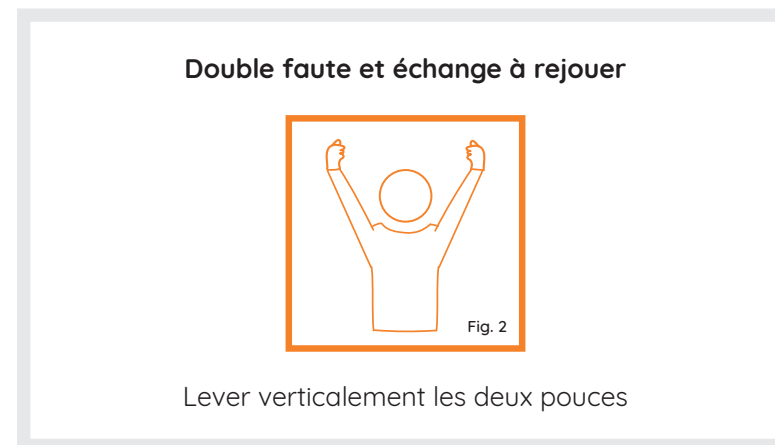
Il siffle l'arrêt du jeu, il indique le camp qui sert, il indique la nature de la faute.



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

6 C'est lui qui avertit et sanctionne les joueurs par des cartons.

Il peut aussi remettre la balle (à éviter).



Il peut donner une explication au capitaine sur une décision d'arbitrage.

A la fin du match, il fait signer de nouveau les capitaines, vérifie la feuille de match et la signe.

### LE 2 ÈME ARBITRE

Il se trouve entre la table de marque et le terrain à l'opposé du 1er arbitre.

Avant le début des sets, il vérifie les plaquettes de changement (s'il y en a), gère les ballons de match et récupère les feuilles de position des équipes auprès des entraîneurs.

Il vérifie la position des joueurs de chaque équipe sur le terrain par rapport à la feuille de position avant le 1er coup de sifflet de l'arbitre indiquant le début du set.

Il se met toujours du côté de l'équipe en réception avant chaque service pour vérifier la position des joueurs.

Durant l'échange, il se place toujours du côté du contre.

Il siffle les fautes de fil, les pénétrations des joueurs, le contre effectif d'un arrière, le ballon qui touche ou passe hors mire au service et lors de la 2ème ou 3ème touche de balle de son côté, les fautes de position de l'équipe qui est en réception uniquement. Il sifflera la faute, indiquera sa nature, et indiquera le camp qui doit servir une fois que le 1er arbitre l'a fait.

Il gère les demandes d'interruption de jeu (temps mort et changement), les bancs (qui doit être assis ou debout), il peut refuser des demandes infondées et doit contrôler le travail du marqueur.

Il indique à l'entraîneur que celui-ci a pris ses 2 temps morts et il fait de même avec le 1er arbitre.

Il indique au 1er arbitre qu'une équipe a fait 5 changements.

Puis il indique à l'entraîneur qu'il a fait ses 6 changements et il fait de même avec le 1er arbitre.

Il pourra indiquer des fautes relevant du 1er arbitre sans insister mais ne les sifflera. Au contraire il pourra siffler une balle qui touche par terre ou un objet extérieur que le 1er arbitre n'aura pas vu.

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

## LE MARQUEUR

Avant le début du match, il remplit la feuille de match (données du match et des équipes, nom et numéro du/des libéro/s et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs) Il enregistre les formations de chaque équipe.

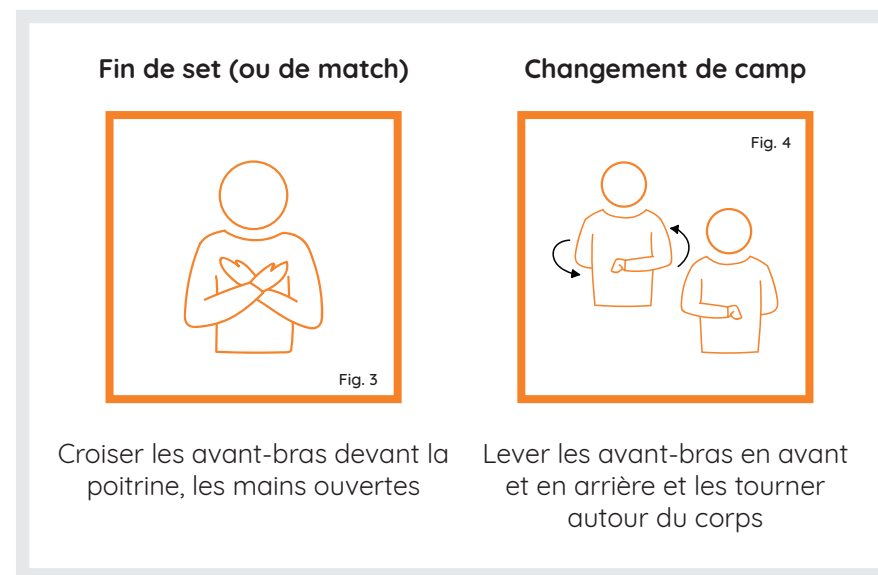
Pendant le match, il enregistre les points marqués, contrôle l'ordre des rotations au service et signale toutes erreurs immédiatement au second. Il inscrit les remplacements des joueurs et les temps morts en contrôlant leur nombre. Il enregistre les sanctions et les demandes non fondées et tout autre événement selon les instructions du 2ème arbitre.

A la fin du match, il inscrit le résultat final, peut inscrire une réclamation ou une déclaration d'incident avec l'autorisation du 1er arbitre.

Il signe la feuille de match et fait signer les capitaines et enfin les arbitres.

## BUT DU JEU

La première équipe à gagner 3 sets (figure 3) de 25 points avec 2 points d'écart gagne le match. En cas d'égalité à 2 sets partout, un set décisif aura lieu en 15 points avec 2 points d'écart. Les équipes changent de côté à chaque set (figure 4).



## TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort se fait 15 minutes avant le début du match en présence des capitaines.

Le gagnant a les choix suivants : Le choix du terrain (option 1) ou le choix de recevoir ou de servir (option 2)

Les capitaines signent la feuille de match ainsi que les entraîneurs qui précisent s'il y a un libéro et remettent leur fiche de position. Une fois signée par les capitaines, la feuille de match ne peut plus être modifiée.

## LE MATCH

Le match commence et s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre. Les joueurs se mettent en place sur le terrain en fonction de la feuille de position fournie par l'entraîneur. L'arbitre veille à ce qu'il y est toujours un capitaine en jeu dans chaque équipe car c'est le seul qui peut demander une explication au 1er arbitre.

## LES SITUATIONS DE JEU

**Le service** doit toujours être une balle frappée avec n'importe quelle partie du bras ou de la main à condition que le ballon soit lâché. Il est interdit de servir avec le pied alors que durant l'action toutes les parties du corps peuvent toucher le ballon.

**Une attaque** est le fait de passer le ballon dans le camp adverse en passant entre les mires.

Après la frappe d'attaque, il est permis de finir son geste dans l'espace adverse à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire voir de toucher le terrain de l'adversaire avec ses pieds si ceux-ci sont en contact avec la ligne centrale.

**Le contre** est l'action des joueurs avant pour intercepter le ballon au-dessus du fil. Si l'action a lieu en dessous c'est une touche de balle. Le contre, même à plusieurs, ne compte pas dans les 3 touches.

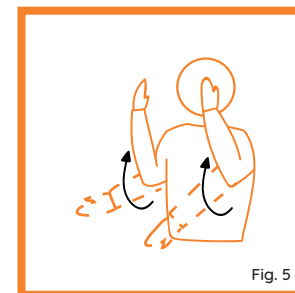
Sur la 1ère touche de balle il est possible de doubler la touche à condition que celle-ci se fasse dans la continuité que cela soit en touche basse (manchette) ou touche haute (à 2 mains).

## LES FAUTES DE JEU



**Le ballon est faute** quand il touche entièrement une zone ou une personne extérieure au jeu, s'il passe à l'extérieure des mires lors du service ou après la 2ème ou 3ème touche de balle, s'il touche les mires, les câbles, les poteaux, le filet extérieur aux bandes de côté ou que le 1er arbitre a perdu le ballon de vue.

### Ballon "dehors" (out)

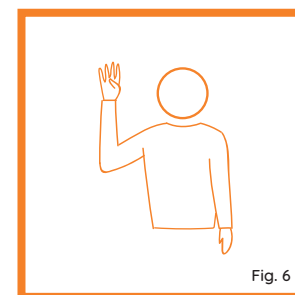


Lever les avant-bras verticalement, les mains ouvertes, les paumes vers soi



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

### Quatre doigts

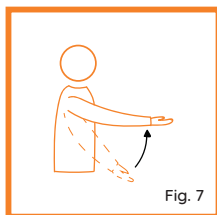


Lever quatre doigts écartés



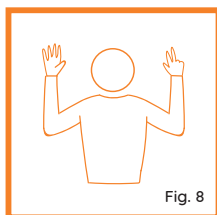
Un joueur qui **pousse le ballon** ou ne le lâche pas pendant le service ou dépasse les 8 secondes pour servir.

**Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service**



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

**Retard au service**

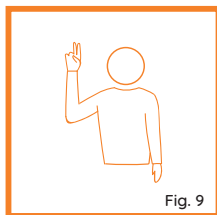


Lever huit doigts écartés



Un joueur **qui touche 2 fois la balle** lors de la 2ème et 3ème touche de balle ou lors de la 1ère touche si le doublé n'est pas dans la continuité.

**Double contact**

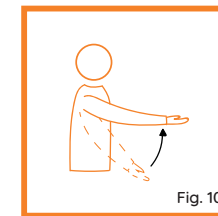


Lever deux doigts écartés.



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

**Ballon tenu**

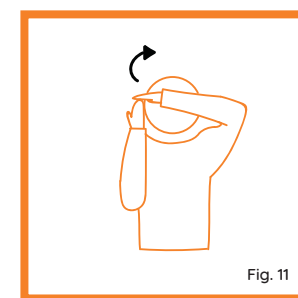


Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut.



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

**Ballon touché**



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



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

### Franchissement au delà du filet

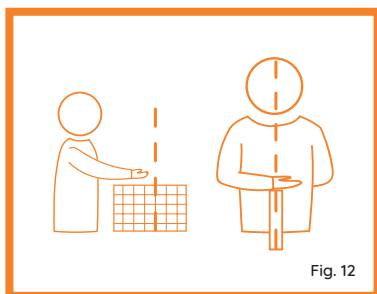


Fig. 12

Placer une main au dessus du filet, paume vers le haut.



Un **joueur qui a complètement les pieds chez l'adversaire**, qui mord la ligne au service ou qui finit son attaque en venant toucher physiquement son adversaire.

**Pénétration dans le camp adverse -  
Ballon franchissant l'espace sous le filet  
Joueur au service touche le camp (ligne de fond)  
Joueur sort de son camp au moment  
de la frappe au service**

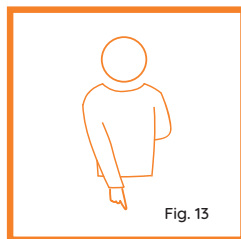


Fig. 13

Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée.



Un **joueur qui touche le filet ou les mires**.

**Filet touché par le joueur - au service le ballon touche le filet entre les antennes et ne franchit pas l'espace de passage**

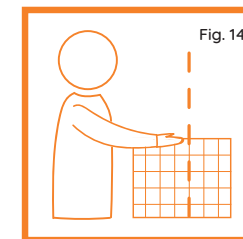


Fig. 14

Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée.



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

### Faute de contre ou d'écran

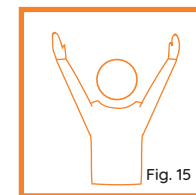


Fig. 15

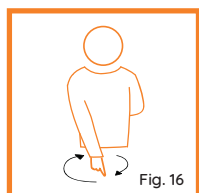
Lever verticalement les deux bras les paumes vers l'avant.





Un joueur qui **ne sert pas correctement** ou qui n'a pas à servir (faute de rotation).

### Faute de position ou de rotation



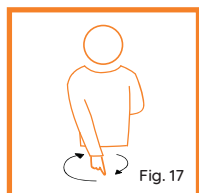
Faire un mouvement circulaire avec l'index.

Un joueur qui **mord sur la ligne de service** avant ou au moment de la frappe de balle.



Un joueur qui **n'est pas à sa place en réception** au moment de la frappe de balle du serveur adverse (faute de position)

### Faute de position ou de rotation

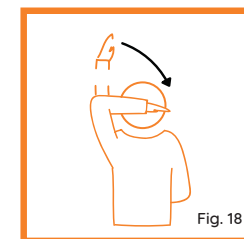


Faire un mouvement circulaire avec l'index.



**Il y a faute d'un arrière ou d'un libéro** quand il prend son impulsion en zone avant pour attaquer au-dessus du filet ou qu'il va contrer.

### Faute d'attaque

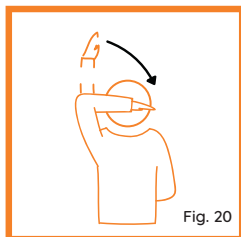


Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant bras, la main ouverte.



Tout joueur prenant une balle au-dessus du filet après que libéro qui est en zone avant est fait une passe en touche haute (à deux mains).

### Faute d'attaque

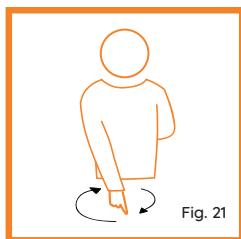


Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant bras, la main ouverte.



Un libéro n'a pas le droit de jouer sur la ligne avant.

### Faute de position ou de rotation



Faire un mouvement circulaire avec l'index.

## RÈGLE DE LA FAUTE DE POSITION

Un joueur avant doit toujours avoir les pieds plus proches de la ligne centrale que ceux du joueur qui est immédiatement derrière lui.

Un joueur arrière doit toujours avoir les pieds plus proches de la ligne de fond que ceux du joueur qui est immédiatement devant lui.

Un joueur sur l'aile droite doit toujours avoir les pieds plus proches de la ligne droite que ceux du joueur placé au centre (et inversement à gauche).

Au service, après la frappe de balle, les joueurs peuvent bouger comme ils veulent. Il y a faute quand un joueur n'est pas en position ou a été remplacé illégalement. **La faute de position sera prioritaire** par rapport au service fautif, sachant qu'elle doit être sifflée à la frappe de la balle.

La rotation c'est lorsque les joueurs tournent au service. Il y a faute de rotation quand ce n'est pas le bon serveur qui sert et elle est prioritaire par rapport à la faute de position. Dans ce cas, il y a un point pour l'adversaire et l'équipe fautive doit se mettre dans la bonne position.

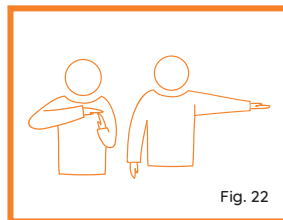
## LES INTERRUPTIONS DE JEU

### TEMPS MORT

Un set contient 2 temps morts techniques obligatoires d'1 mn à 8 et 16 + 2 temps morts par équipe de 30 seconde (figure 23). Il y a 6 changements (figure 4) réguliers par équipe maximum. Si une équipe n'a que 2 remplaçants, il ne peut y en avoir que 4. Un joueur sort puis rentre de nouveau correspond à 2 changements réguliers.

Les temps morts et les changements ou remplacements peuvent être demandés par l'entraîneur ou le capitaine en jeu. 2 temps morts à la suite peuvent être demandés par la même équipe.

### Temps-mort



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

## LE REMPLACEMENT

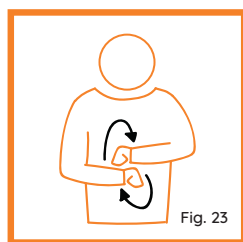
**Les remplacements réguliers** se font toujours dans la zone avant, le joueur prêt à rentrer avec la plaquette du joueur qui doit sortir. En cas d'absence de plaquette c'est le second arbitre qui autorise le changement. Une équipe peut demander 2 remplacements en même temps ou un remplacement et un temps mort à la suite ou le contraire, mais ne peut pas demander 1 remplacement, 1 temps mort puis de nouveau un remplacement sans qu'il ait eu un échange de jeu entre le temps mort et le 2ème remplacement.

**Un remplacement exceptionnel** peut avoir lieu en cas de blessure d'un joueur si tous les changements réguliers ont été épuisés mais dans ce cas le joueur remplacé ne peut plus rejouer le reste de la partie.

Dans le cas d'une expulsion ou d'une disqualification, seul un remplacement régulier peut se faire.

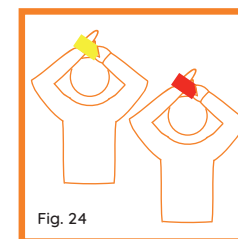
**En cas de demande non fondée** (refusée par le second arbitre), l'équipe est sanctionnée d'un avertissement pour retard de jeu puis en cas de récurrence d'une pénalisation d'un retard de jeu.

### Remplacement



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

### Avertissement ou pénalisation pour retard de jeu



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

## LE LIBÉRO

C'est un joueur qui évolue qu'à l'arrière. Il n'a pas le droit de servir ni d'être capitaine, ni tenter de contrer. Il a **un maillot d'une autre couleur** que le reste de l'équipe.

Il peut passer le ballon chez l'adversaire à condition de le prendre en dessous du bord supérieur du filet.

**Les changements sont illimités** à condition qu'il y ait eu un échange de jeu terminé entre chaque changement.

**Il peut y avoir 2 libéros sur la feuille de match** mais toujours qu'un seul sur le terrain.

Un libéro peut remplacer un autre libéro.

Un libéro blessé, expulsé ou disqualifié peut être remplacé par un joueur de champs désigné comme libéro pour le reste de la partie.

## LES SANCTIONS

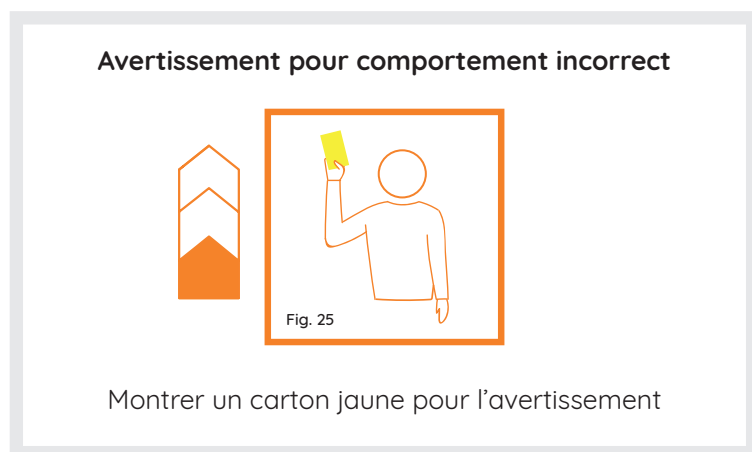
Les joueurs doivent accepter les décisions de l'arbitre avec un esprit sportif et seul le capitaine en jeu peut demander des explications. Dans le cas contraire il existe des sanctions.

### 1. 1er Comportement incorrect mineur d'une équipe

Lorsqu'il s'agit du premier comportement incorrect mineur d'une équipe, **un avertissement verbal** de l'arbitre au capitaine en jeu est réalisé.

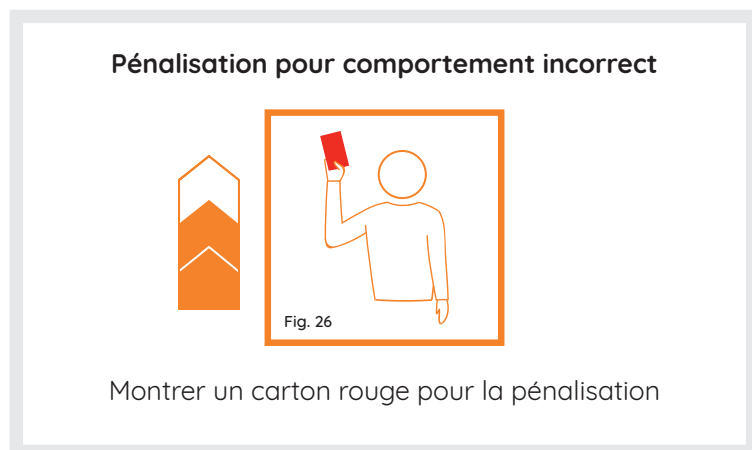
### 2. Répétition d'un comportement incorrect mineur

Si le joueur répète un comportement incorrect mineur, **un carton jaune** est délivré au joueur concerné.



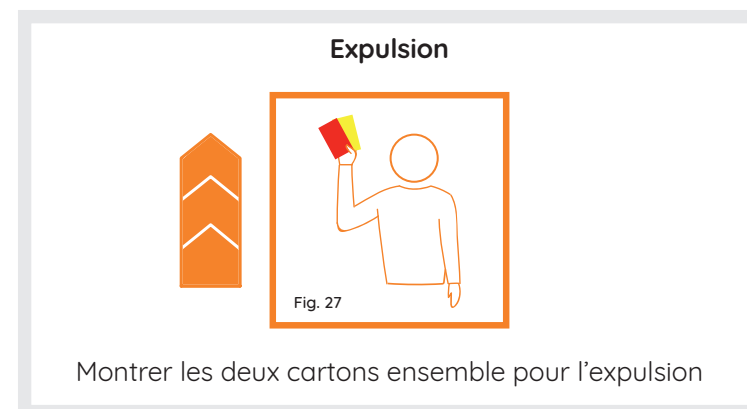
### 3. Conduite grossière d'un joueur ou nouveau comportement incorrect

Carton rouge au joueur concerné, **point pour l'adversaire** pouvant entraîner la perte du service pour l'équipe fautive.



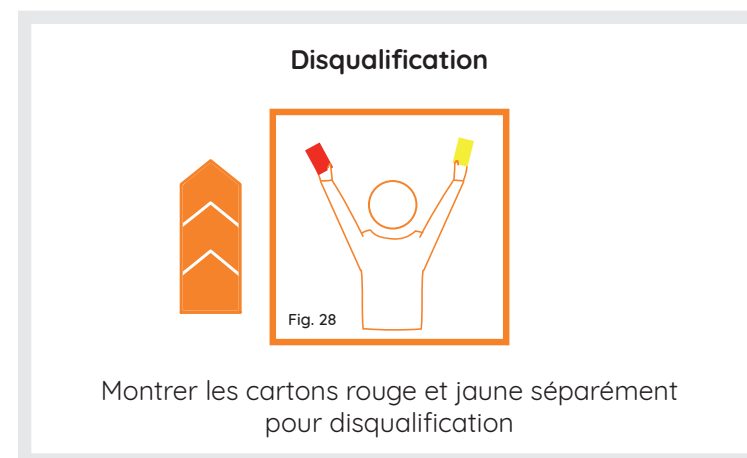
### 4. Conduite injurieuse ou répétition conduite grossière

Si un joueur a une conduite injurieuse ou répète une conduite grossière, l'arbitre met un carton jaune et rouge dans la même main. Le joueur est expulsé pour le set et doit être remplacé régulièrement. Sinon perte du set voire du match pour l'équipe fautive.



### 5. Attaque physique, agression menaçante ou répétition d'une conduite injurieuse

Si un joueur attaque ou agresse physiquement ou verbalement ou répète une conduite injurieuse, l'arbitre mettra carton jaune et rouge dans chaque main. Le joueur est disqualifié pour le match, va dans les vestiaires. Il doit être remplacé régulièrement. Sinon perte du set voire du match pour l'équipe fautive.



## EN CONCLUSION

Toutes les personnes qui savent jouer au volley savent arbitrer car elles connaissent les grands principes du jeu. Le plus difficile sur un match, est de faire preuve de rigueur, de psychologie et de donner confiance aux équipes et aux spectateurs. C'est pourquoi la gestuelle, la communication et le placement des arbitres sont très importants.

## CONTACTS

Commissions nationale volley-ball  
[Cns.volley@ufolep.org](mailto:Cns.volley@ufolep.org)

Conseillère technique nationale de l'Ufolep :  
Jennifer ARRETEAU - [jarreteau.laligue@ufolep-usep.fr](mailto:jarreteau.laligue@ufolep-usep.fr)



Plus d'infos :  
Union Française des Œuvres Laiques d'Education Physique  
3 rue récamier  
75 341 paris cedex 07  
T. 1 43 58 97 71  
[www.ufolep.org](http://www.ufolep.org)