

Guide pour les arbitres

TABLE DES MATIÈRES

Règles et ressources de la ligue.....	2
Les 6 appels que tu feras le plus souvent.....	3
1. Fautes au filet.....	3
2. Fautes à la ligne de service.....	3
3. Quatre touches.....	3
4. Attaque par un joueur arrière.....	4
5. Ballon porté (lift).....	4
6. Franchissement de la ligne centrale.....	4
Appels supplémentaires.....	5

Règles et ressources de la ligue

En tant qu'arbitre, tu dois bien connaître les règles et règlements de la ligue. Consulte les ressources ci-dessous pour mieux comprendre la ligue et ton rôle d'arbitre.

- Règles et règlements de la ligue (officiels) :
 - EN: [Rules and Regulations - Concord Volleyball \(EN\)](#)
 - FR: [Rules and Regulations - Concord Volleyball \(FR\)](#)
- Signaux officiels : [Indoor Volleyball Hand signals](#)
- Vidéo sur les règles de base: [Basic Rules Volleyball - Video](#)

Des questions pendant une partie? N'hésite pas à contacter un responsable de la ligue, n'importe quand.

Les 6 appels que tu feras le plus souvent

Voici les appels les plus courants pendant une partie. Comme arbitre, ce sont ceux sur lesquels tu devrais te concentrer en priorité.

1. Fautes au filet

À surveiller :

Un joueur touche au filet ou à l'antenne pendant l'échange.

Il y a faute quand :

Un joueur touche au filet en jouant le ballon ou en essayant de bloquer ou d'attaquer.



touche au filet

2. Fautes à la ligne de service

Il y a faute quand :

Le serveur franchit la ligne de fond avant de toucher le ballon.

À retenir :

Après avoir touché le ballon, le serveur peut avancer sur la ligne ou dans le terrain. Le serveur peut mettre le pied sur la ligne, mais il ne peut pas la franchir avant le contact.



ligne de service franchie

3. Quatre touches

Il y a faute quand :

Une équipe touche au ballon plus de trois fois avant de l'envoyer de l'autre côté du filet.

À retenir :

Un bloc ne compte pas parmi les trois touches. Plusieurs contacts pendant une même action de bloc comptent quand même comme un seul bloc.



quatre touches

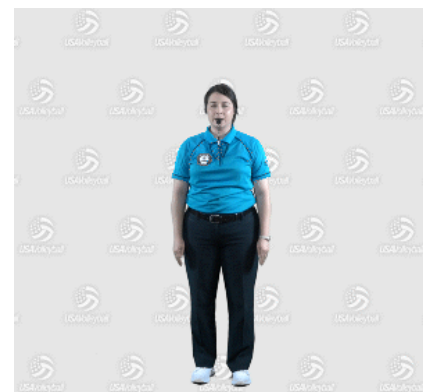
4. Attaque par un joueur arrière

Il y a faute quand :

Un joueur arrière attaque le ballon en sautant si son saut commence devant la ligne de 3 m (ligne d'attaque) ou avec un pied dessus.

À retenir :

Les joueurs arrière peuvent attaquer s'ils sautent derrière la ligne d'attaque.

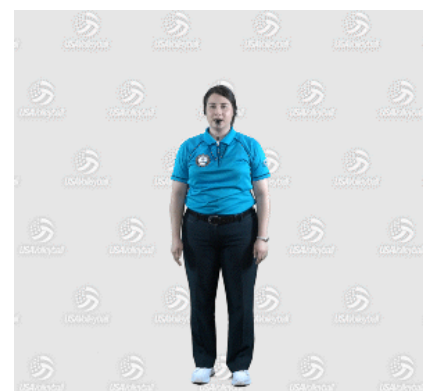


faute d'attaque

5. Franchissement de la ligne centrale

Il y a faute quand :

Le ballon est attrapé, retenu ou clairement transporté au lieu de rebondir proprement.



ballon porté

6. Crossing the Center Line

Il y a faute quand :

Un joueur franchit complètement la ligne centrale avec ses deux pieds. Un joueur nuit au jeu de l'adversaire en passant sous le filet.

À retenir :

Un seul pied peut traverser la ligne si ça ne nuit pas au jeu.



ligne centrale franchie

Appels supplémentaires



Autoriser le service

Le signal « autorisation de servir » est le geste officiel que l'arbitre utilise pour commencer l'échange.



Ballon « dehors »

Le signal « dehors » indique que le ballon a atterri à l'extérieur des lignes, a touché une antenne ou a touché un objet hors terrain.



Ballon « dedans »

Le signal « dedans » indique que le ballon a atterri à l'intérieur du terrain.