

Règles officielles de Volleyball 2025 - 2028

Modifications de règles

Explications à l'intention des arbitres

Table des matières

1	Objectifs.....	3
2	Aperçu des modifications de règles.....	3
3	Explications complémentaires.....	5
3.1	Positions de l'équipe au service (<i>règle 7.4</i>)	5
3.2	Positions de l'équipe en réception (<i>règle 7.4</i>): modification de l'application.....	5
3.3	Ecran (<i>règle 12.5.3</i>): mains au-dessus de la tête.....	5
3.4	Ecran (<i>règle 12.5.2</i>): Regroupement	6
4	Nouvelle interprétation de la règle en cas de double touche (passe interne)	7
4.1	Double touche (<i>règles 9.2.3 et 9.3.4</i>): passe interne	7
4.2	Double touche (<i>règles 9.2.3 et 9.3.4</i>): frappes d'attaque	8
4.3	À titre de clarification	8
5	Autres tests de règles pour la saison 2026 - 2027	8
5.1	Interprétation plus stricte des règles concernant les balles d'attaque retenues et lancées (<i>règle 9.2.2</i>)	8
5.1.1	Attaque d'une seule main (feinte).....	8
5.1.2	Attaque à deux mains.....	9
5.1.3	À titre de clarification	9

1 Objectifs

Avec l'aperçu ci-après sur les changements des règles de volleyball, la CFA poursuit deux objectifs. D'une part, il vise à faciliter la vision globale des modifications et, d'autre part, à garantir une application et une interprétation uniformes des nouvelles règles.

Les nouvelles règles ainsi que les tests de règles prévus aux points 2 à 5 s'appliquent à toutes les ligues de Swiss Volley et de ses associations régionales.

La CFA se réserve expressément le droit d'apporter des modifications ou des précisions à l'interprétation des règles, ainsi que de publier des directives complémentaires.

2 Aperçu des modifications de règles

Les modifications réglementaires suivantes ne doivent pas être considérées isolément. Elles doivent toujours être comprises et appliquées en lien avec les explications ci-après, l'interprétation des règles ainsi que les tests de règles.

Règle:	Modification:
7.4 7.4.4	<p>Changement de règle: Désormais, les joueurs de <u>l'équipe au service</u> peuvent se placer librement dans leur terrain, sans être tenus par l'ordre de rotation. Les joueurs de <u>l'équipe en réception</u> doivent continuer à respecter leurs positions.</p> <p>Règle 7.4 Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service). Les joueurs de l'équipe qui reçoit doivent être placés au moment du service (frappe du ballon) conformément à l'ordre de rotation.</p> <p>En revanche, les joueurs de l'équipe au service peuvent prendre n'importe quelle position au moment de servir (frappe du ballon).</p> <p>Règle 7.4.4 Après la frappe du service, les joueurs des deux équipes peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou la zone libre.</p>
9.1.2.3	<p>Clarification et précision de l'interprétation actuelle des règles.</p> <p>Règle 9.1.2.3 Si la touche simultanée du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entraîne un contact prolongé, le jeu continue, même si le contact a eu lieu au-dessus du terrain de l'adversaire.</p>

10.1.2 10.1.2.1 10.1.2.2 10.1.2.3	Changement de règle: La règle stipule désormais qu'un ballon qui a été joué entièrement ou partiellement dans la zone libre de l'adversaire dans l'espace extérieur ne peut être renvoyé qu'après la première touche. Une telle balle est immédiatement considérée comme «dehors» après la deuxième ou la troisième touche.
	Règle 10.1.2
	Un ballon qui, après la première touche de l'équipe, a franchi le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe à condition que:
	Règle 10.1.2.1
	<ul style="list-style-type: none"> le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur (à l'exception de la <i>Règle 11.2.2.1</i>),
	Règle 10.1.2.2
	<ul style="list-style-type: none"> le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain; sinon, le ballon est "dehors". L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.
	Règle 10.1.2.3
	Un ballon qui, après la deuxième ou la troisième touche de l'équipe, a franchi le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, ne peut pas être ramené et doit être considéré comme ballon "dehors" au moment où il a traversé le plan du filet.
11.1.2	Clarification et précision de l'interprétation actuelle des règles.
	Règle 11.1.2
	Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le premier contact avec le ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu, et que le ballon ne soit ni tenu ni lancé.
12.5.3	Changement de règle: Pour des raisons d'équité, il n'est désormais plus permis aux joueurs de tenir les mains resp. une main au-dessus de la tête lors du service. L'arbitre peut attirer l'attention des équipes sur ce point avant de prendre une sanction.
	Règle 12.5.3
	<p>Les joueurs de l'équipe au service n'ont pas le droit de garder les mains plus hautes que la tête pendant le service, jusqu'à ce que le ballon ait franchi le plan du filet.</p> <p>Le premier arbitre peut, par l'intermédiaire du capitaine de jeu, exhorter l'équipe (resp. lui signaler) s'il estime qu'il s'agit d'un écran intentionnel.</p>
23.3.2.3.i	Ajout suite à la modification de la <i>règle 10.1.2</i> .
	Règle 23.3.2.3.i
	<p>Pendant le match, [le premier arbitre] est autorisé à décider:</p> <p>i) le ballon de service ou la deuxième et troisième touche (d'une équipe) qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.</p>

24.3.2.8	Ajout suite à la modification de la <i>règle 10.1.2.</i>
	Règle 24.3.2.8 Pendant le match, [le second arbitre] décide, siffle et signale: le ballon de service ou la deuxième et troisième touche (d'une équipe) qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.
29.2.1.3	Ajout suite à la modification de la <i>règle 10.1.2.</i>
	Règle 29.2.1.3 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) pour signaler: <ul style="list-style-type: none"> les ballons qui touchent les antennes, les ballons de service ou après la deuxième et troisième touche de l'équipe qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, etc.

3 Explications complémentaires

3.1 Positions de l'équipe au service (*règle 7.4*)

Les joueurs de l'équipe au service peuvent désormais prendre n'importe quelle position lors du service, toutefois cela ne les dispense pas de se placer sur le terrain selon l'ordre de rotation correct au début du set, afin que le 2^{ème} arbitre puisse le contrôler. Ce n'est qu'ensuite qu'ils peuvent se positionner librement.

3.2 Positions de l'équipe en réception (*règle 7.4*): modification de l'application

Suite à un essai (FIVB/CEV), l'équipe qui reçoit n'a plus besoin de rester dans ses positions jusqu'au moment où la balle est frappée. Désormais, c'est le début de l'exécution du service correspond au moment où les joueurs sont autorisés à prendre librement leurs positions sur le terrain (moment de la faute). Sont considérés comme le début de l'exécution du service, par exemple, le premier pas, le lancer du ballon, un premier mouvement du bras ou du pied. En revanche, le fait de faire rebondir le ballon, de le faire aller et venir entre les mains ou de prendre une profonde inspiration n'est pas encore considéré comme le début de l'exécution du service.

Les joueurs doivent toutefois toujours se trouver dans leur propre camp jusqu'au moment où la balle est frappée.

Si le serveur commet une faute au moment où il frappe la balle, celle-ci est considérée comme ayant été commise avant la faute de position de l'adversaire et est sanctionnée (*règles 7.5.2 et 12.7.1*). L'arbitre doit donc attendre que la balle soit frappée avant de siffler une faute de position, afin de pouvoir également détecter une faute lors de l'exécution du service.

3.3 Ecran (*règle 12.5.3*): mains au-dessus de la tête

Le but de l'adaptation de cette règle était de renforcer l'idée du fair-play.

Les joueurs ne doivent pas tenir leurs mains plus haut que leur tête jusqu'à ce que le ballon ait franchi le plan du filet, qu'il s'agisse d'une seule main, d'une partie d'une main ou des deux mains. Ceci a pour but d'éviter que les mains et les bras ne soient utilisés comme une sorte d'écran visuel pour l'adversaire. Les joueurs

peuvent continuer à protéger l'arrière de leur tête avec leurs mains; il est également encore toléré que les joueurs posent leurs mains sur leur tête. En revanche si les mains dépassent le dessus de la tête, cela n'est plus considéré comme conforme aux règles, puisque cela ne protège pas du tout l'arrière de la tête.

Cette règle s'applique même si les joueurs concernés ne se trouvent pas sur la trajectoire du ballon. Il n'est donc pas important que le ballon soit servi au-dessus de ces joueurs ou non, car il n'y a aucune raison pour qu'un joueur en position 5 ou 6, par exemple, se tienne avec les mains en l'air.

Le 1^{er} arbitre doit prendre influence sur les équipes avant de prononcer une sanction, afin d'éviter des interruptions ou des écrans volontaires contre l'adversaire. Cela s'applique d'une part lorsque les joueurs ont les mains au-dessus de la tête et d'autre part lorsque les joueurs se regroupent pour former un écran individuel ou collectif. Lors de l'évaluation, l'arbitre doit faire preuve de discernement (pas de décision au millimètre près), mais agir de manière cohérente.

Le 1^{er} arbitre doit signaler à l'équipe qui sert, par un coup de sifflet, qu'elle doit baisser les mains (coup de sifflet court et/ou signe de la main); il doit donc intervenir avant le coup de sifflet pour le service afin d'éviter une faute. Si l'équipe ne comprend pas ou ne respecte pas cette consigne, l'arbitre doit appeler brièvement le capitaine de l'équipe et avertir celle-ci afin qu'elle corrige son erreur.

Si un joueur enfreint cette disposition malgré un signalement préalable à l'équipe, ce comportement doit être jugé de la même manière qu'un écran et être sifflé en conséquence (geste #12). Dans cette situation (c'est-à-dire après un avertissement infructueux), le 1^{er} arbitre doit immédiatement siffler l'écran après le service (frappe de la balle). Il ne faut pas attendre que le ballon ait passé au-dessus du ou des joueurs concernés.

L'avertissement pour ce comportement (mains au-dessus de la tête) ne doit pas être répété à chaque nouvelle occurrence. Selon la CFA, il convient ici de procéder de manière analogue à l'avertissement verbal pour comportement incorrect mineur. En particulier au début de la nouvelle saison, les arbitres doivent bénéficier d'une certaine marge de manœuvre afin que les équipes aient une période d'apprentissage et d'adaptation, sans exagération car trop d'avertissements risquent d'être inefficaces et d'amener les équipes à simplement les ignorer. Il convient donc de faire preuve de discernement.

3.4 Ecran (règle 12.5.2): Regroupement

Comme l'équipe qui sert n'est plus liée à des positions fixes, le fair-play revêt une importance encore plus grande dans le placement des joueurs sur le terrain. Les règles relatives à l'écran collectif n'ont toutefois pas changé fondamentalement. L'objectif n'est pas de sanctionner dorénavant davantage les fautes d'écran collectif.

Pendant l'exécution du service, le 1^{er} arbitre doit vérifier si un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service empêche l'adversaire de voir le service (frappe de la balle) et la trajectoire du ballon jusqu'à ce que celui-ci franchisse le plan vertical du filet, que ce soit en agitant les bras, en sautant, en se déplaçant latéralement ou en se regroupant. Ainsi, si le ballon servi est clairement visible pour l'adversaire tout au long de sa trajectoire jusqu'à ce qu'il franchisse le filet, cela ne peut être considéré comme un écran (comme auparavant).

Les arbitres doivent désormais surveiller plus strictement (sans toutefois exagérer) l'intention des équipes de cacher le ballon et empêcher dès le début du match que les équipes n'abusent de la règle de l'écran à des fins tactiques.

Si une équipe se regroupe clairement dans l'intention de masquer la vue de l'adversaire sur le service ou la trajectoire du ballon, le 1^{er} arbitre doit le signaler à l'équipe qui sert en sifflant afin que les joueurs s'écartent

(sifflet court et/ou signe de la main); il doit donc intervenir avant le coup d'envoi afin éviter la faute (règle générale: écart d'environ une longueur de bras). Si l'équipe ne le comprend pas ou ne s'y conforme pas, l'arbitre doit appeler brièvement le capitaine de l'équipe et avertir celle-ci afin qu'elle corrige son erreur (procédure analogue à celle appliquée lorsque les mains sont au-dessus de la tête). Si les joueurs ne s'y conforment toujours pas et continuent à se tenir trop près les uns des autres, le 1^{er} arbitre ne doit pas insister davantage et doit siffler.

Dans ces situations, il faut toujours attendre que le ballon ait franchi le groupe de joueurs concerné et que la trajectoire du ballon et le serveur soient effectivement masqués avant de siffler la faute (contrairement aux explications indiquées dans les FIVB New Refereeing Guidelines and Instructions 2025, règle 12 ch. 5, qui, selon les informations de la Rules of the Game & Refereeing Commission, sont erronées sur ce point). Si le ballon servi passe à côté de joueurs légèrement regroupés (sans les mains levées), ou à côté de joueurs qui changent simplement de position, ou s'il s'agit d'un service smashé, l'équipe adverse peut voir le ballon immédiatement après le service. Cela ne serait toujours pas être considéré comme un écran.

L'avertissement pour ce comportement (se regrouper) ne doit pas être répété à chaque nouvelle occurrence. Selon la CFA, il convient ici de procéder de manière analogue à l'avertissement verbal pour comportement incorrect mineur. En particulier au début de la nouvelle saison, les arbitres doivent bénéficier d'une certaine marge de manœuvre afin que les équipes aient une période d'apprentissage et d'adaptation, sans exagération car trop d'avertissements risquent d'être inefficaces et d'amener les équipes à simplement les ignorer. Il convient donc de faire preuve de discernement (procédure analogue à celle appliquée pour les mains au-dessus de la tête).

Il convient de noter que le "regroupement" peut se faire non seulement latéralement (à la même hauteur), mais aussi de l'avant vers l'arrière. Le critère déterminant est toujours de savoir si le regroupement des joueurs empêche l'adversaire de voir le service et la trajectoire du ballon (cf. également l'illustration 6 des Règles officielles du volleyball).

Il est nécessaire que tous les arbitres suivent ces instructions dès le début du match afin d'inverser cette tendance qui nuit au fair-play, sans toutefois exagérer. L'arbitre doit se limiter aux cas évidents (intention manifeste de masquer le serveur et la trajectoire du ballon).

4 Nouvelle interprétation de la règle en cas de double touche (passe interne)

4.1 Double touche (règles 9.2.3 et 9.3.4): passe interne

Afin d'accélérer le flux du jeu, les doubles touches ne seront plus systématiquement sanctionnées lors du deuxième contact (sans toutefois de modification dans le texte des Règles).

Désormais, lors d'une passe interne (avec les doigts) vers un coéquipier, 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.

S'il est clairement visible que le joueur a touché le ballon lors de deux actions consécutives (par exemple, le ballon glisse entre les mains du joueur et touche sa tête, ou il y a deux contacts consécutifs clairement visibles), cela est toujours considéré comme une double touche et doit être sanctionné comme une faute (geste #17). La nouvelle interprétation de la règle s'applique uniquement à la passe haute (avec les doigts). Si, lors d'une passe haute (avec les doigts) imprécise, le ballon touche une autre partie du corps (p. ex. la tête du joueur), cela doit être considéré comme une deuxième action, indépendante du contact précédent.

4.2 Double touche (règles 9.2.3 et 9.3.4): frappes d'attaque

Sont également considérés comme fautes toutes les frappes d'attaque effectuées avec une double touche; dans ce cas, l'interprétation actuelle des règles relatives aux doubles touches s'applique. Cela signifie qu'un tel ballon, qui n'est plus considéré comme une passe interne mais qui vole en direction du camp adverse, est considéré comme une faute au moment où la frappe d'attaque est effective (franchissement complet du plan vertical du filet ou contact avec un adversaire au bloc). La seule exception à cette règle est le cas où une telle balle, après une passe haute (avec les doigts) imprécise, est touchée simultanément par son propre attaquant et par le bloqueur adverse; cela n'est pas considéré comme une faute.

4.3 À titre de clarification

Les ballons tenus ou lancés lors d'une passe doivent continuer à être évalués selon les critères actuels et sanctionnés en conséquence comme des fautes.

5 Autres tests de règles pour la saison 2026 - 2027

La FIVB et la CEV mènent d'autres tests de règles. Swiss Volley a décidé de mettre en place certains de ces tests en Suisse.

Les tests de règles énumérés ci-dessous s'appliqueront à partir de la saison 2026/2027.

5.1 Interprétation plus stricte des règles concernant les balles d'attaque retenues et lancées (règle 9.2.2)

Conformément à la *règle 9.2.2*, le ballon ne doit pas être tenu et/ou lancé. Jusqu'à présent, cette règle était interprétée de manière plutôt souple. Dans le cadre d'un nouveau test, il convient désormais d'appliquer un critère plus strict et d'interpréter la règle existante de manière stricte, afin de mieux respecter le libellé actuel de la règle.

Il convient tout d'abord de faire la distinction entre les frappes d'attaque (en direction de l'adversaire) et les actions de bloc. S'il s'agit d'une action de bloc (à une ou deux mains), les critères actuels restent inchangés.

Pour les frappes d'attaque, seul un contact très bref avec le ballon est désormais autorisé; les ballons poussés, portés, tenus ou lancés doivent être interdits et sanctionnés comme des fautes. Les critères déterminants pour l'évaluation sont principalement la durée du contact avec le ballon, le fait que celui-ci soit touché avec toute la main ou uniquement avec les doigts et la direction dans laquelle il s'envole après le contact.

5.1.1 Attaque d'une seule main (feinte)

Lors d'une attaque à une main (feinte, «tipping»), la frappe doit

- être effectuée en principe avec une main;
- être effectuée avec un temps de contact court;
- se dérouler en ligne droite.

Les points suivants peuvent servir d'indicateurs pour évaluer une frappe incorrecte (liste non exhaustive):

- Le ballon s'arrête dans la main du joueur;
- Le ballon est amorti lors d'un premier mouvement du bras, puis poussé lors d'un deuxième mouvement;
- Le joueur touche le ballon derrière sa tête et le tire vers l'avant;

- Le contact commence d'un côté du corps et le ballon est relâché de l'autre côté;
- Le contact s'effectue avec toute la paume de la main plutôt qu'avec les doigts uniquement.

5.1.2 Attaque à deux mains

Lors d'une attaque à deux mains (action effectuée avec les deux mains, par laquelle le ballon franchit le filet et qui ne constitue pas un bloc), il convient de distinguer:

- une frappe d'attaque délibérée à deux mains (faute); et
- une passe haute à deux mains (avec les doigts) (action de passe) qui se contente de faire passer le ballon par-dessus le filet (pas de faute).

Le passeur est donc autorisé à frapper ou à attaquer le ballon lors du deuxième contact, à condition que le temps de contact avec le ballon soit court, que l'attaque soit effectuée d'une seule main et que le ballon soit joué en ligne droite. Si le passeur joue le ballon à deux mains, il doit effectuer un "mouvement de passe". Les attaques à deux mains ne sont pas autorisées.

Les éléments suivants peuvent servir d'indicateurs pour évaluer une frappe ratée (liste non exhaustive):

- Accélération du ballon par le joueur;
- Angle de trajectoire du ballon après la frappe (ballon droit/descendant par opposition à ballon montant);
- Le joueur touche le ballon derrière sa tête et le tire vers l'avant.

5.1.3 À titre de clarification

Tout ballon provenant du camp adverse, y compris un ballon qui rebondit sur le bloc adverse, peut être contré conformément aux règles. Tout ballon provenant de son propre camp, y compris un ballon qui rebondit sur son propre bloc, doit être considéré comme une frappe d'attaque s'il est joué en direction du camp adverse.

À ce stade, il convient également de rappeler les explications concernant la double touche lors d'une passe interne (point 4 ci-dessus). Une double touche n'est autorisée que si, lors d'une passe interne haute (avec les doigts), le ballon reste dans la moitié de terrain de son équipe après la passe, mais pas s'il est projeté dans le camp adverse; cela continue d'être considéré comme une faute.