

2025

Directives d'Arbitrage Beach-Volleyball

Table des matières

MESSAGE POUR 2025	2
CONTEXTE POUR OFFICIER	2
PERFORMANCE DES OFFICIELS	2
1. AIRE DE JEU	3
2. FILET ET POTEAUX	3
3. BALLONS	4
4. EQUIPES	5
5. RESPONSABLES D'EQUIPE (CAPITAINES)	6
6. FORMULE DE JEU	6
7. STRUCTURE DE JEU	7
8. SITUATIONS DE JEU	8
9. JOUER LE BALLON	8
10. BALLON AU FILET	9
11. JOUEUR AU FILET	10
12. SERVICE	11
13. FRAPPE D'ATTAQUE	12
14. CONTRE	12
15. INTERRUPTIONS	13
16. RETARDS DE JEU	13
17. INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES	15
18. INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE COTE	16
19. EXIGENCES DE COMPORTEMENT	16
20. CONDUITE INCORRECTE ET SANCTIONS	17
21. EQUIPE ARBITRALE ET PROCEDURES	17
22. PREMIER ARBITRE	18
23. SECOND ARBITRE	19
24. MARQUEUR	19
25. MARQUEUR ASSISTANT	20
26. JUGES DE LIGNE	20
27. GESTES OFFICIELS	21

MESSAGE POUR 2025

Ce document doit être lu conjointement aux règles du jeu (édition 202-2028) et au Casebook, qui constituent la base de nos références d'arbitrage.

Toutefois, et depuis plusieurs années maintenant, les points suivants sont à prendre en compte plus particulièrement :

- Ballons tenus, plus spécialement lors de passes hautes avec les doigts.
- « Retards de jeu » : Se concentrer sur l'application de la règle du service, en relation avec la règle des 12 secondes ; la durée des temps-morts, temps-morts techniques et intervalles ; y compris la suppression des discussions prolongées par les capitaines d'équipe avec les arbitres.

La relation de l'arbitre sur le terrain avec les athlètes est vitale pour ces aspects et d'autres, tels que la gestion de la discipline, et nous encourageons vivement les arbitres à **conduire le jeu avec autorité**, c'est-à-dire en empêchant les questions excessives de la part des athlètes, ce qui perturbe le rythme, etc., **tout en s'abstenant de tout autoritarisme**. L'autorité est liée au leadership, à la posture, au commandement ; elle vise à amener les participants au jeu à percevoir et à respecter les règles, à juger de leur légitimité et à progresser dans l'établissement du bien commun. L'autoritarisme, au contraire, c'est l'imposition de quelque chose par la force. N'oubliez pas que l'arbitre reste dans l'ombre, mais qu'il **agit en même temps pour promouvoir le jeu sous son meilleur jour, et que c'est ainsi que le jeu est attrayant pour un public plus large**.

CONTEXTE POUR OFFICIER

Les ARBITRES appliquent les règles du jeu. Officier lors des épreuves de beach-volley nécessite une connaissance constante de tout changement et/ou interprétation des règles. Pour une juste application des règles, les ARBITRES doivent les connaître parfaitement et les appliquer justement et indiscutablement dans le contexte du jeu.

Les ARBITRES doivent être en mesure de prendre les décisions justes et avec autorité chaque fois qu'une situation n'est pas spécifiquement précisée dans les règles. Ils doivent donc avoir une connaissance complète des directives théoriques d'arbitrage et des objectifs généraux des règles, c'est à dire :

- ✓ Définir les caractéristiques du jeu
- ✓ Définir les techniques appropriées
- ✓ Permettre que le jeu se déroule en toute sécurité dans des conditions équitables
- ✓ Encourager l'esprit sportif
- ✓ Encourager les performances et le spectacle
- ✓ Permettre un jeu qui peut être bien « commercialisé » et promu

Cela leur permettra de remplir leurs fonctions beaucoup plus précisément et de suivre « l'esprit des règles ».

PERFORMANCE DES OFFICIELS

Le Coach-Arbitre est responsable de tous les problèmes liés à l'arbitrage et des rapports avec le Superviseur Technique. Le Coach-Arbitre aura comme but d'instruire, faciliter le travail et fournir ses commentaires aux arbitres officiant dans des fonctions diverses.

Avec le diffuseur TV local, le promoteur de l'évènement et les autres officiels, les ARBITRES doivent également veiller à ce que les besoins de production et d'organisation de la télévision soient respectés. Cela inclut le protocole d'avant-match, les ralentis de la télévision, les photographes officiels et les positions des caméras de télévision sur l'aire de jeu.

Bien que le Beach-Volley soit une variation du Volley-ball, il existe des différences fondamentales comme le nombre de joueurs, les techniques des joueurs, les formats de match et la nature des conditions de jeu, qui guident les différences dans les règles entre ces deux sports. Par conséquent, il existe des techniques d'arbitrage, des interprétations, des protocoles et des situations qui sont différentes. Les ARBITRES doivent les comprendre clairement.

En conclusion, les ARBITRES doivent non seulement s’acquitter de leurs tâches et diriger le match selon les règles et leur esprit, mais leur performance d’arbitrage est également régie par des facteurs influents tels que la santé (physique et mentale), les aspects « sociaux », qui ne sont pas purement techniques. Les ARBITRES doivent toujours se rappeler qu’ils ne sont pas seulement là pour officier, ils sont également formateurs, promoteurs et administrateurs et peuvent être tenus d’assister le Coach-Arbitre si cela leur est demandé. Dans ce cadre, ils ont la responsabilité déléguée d’agir dans le meilleur intérêt de la FFvolley et de ses différents acteurs. Les ARBITRES doivent être absolument conscients de ces éléments pour exercer leurs fonctions en prenant en compte ces considérations éthiques à la fois sur le terrain et en dehors, tout en dirigeant les matchs conformément aux règles.

1. AIRE DE JEU

1. En amont de la compétition, le coach-arbitre de la FFvolley, avec l’aide des ARBITRES, doit confirmer que les dimensions ainsi que la qualité et la sécurité des lignes de délimitation du terrain et de tous les autres équipements sportifs répondent aux exigences.

2. Avant le début de chaque session quotidienne, les ARBITRES doivent vérifier que :

2.1 Le filet est perpendiculaire au terrain et que les dimensions des lignes et de la zone libre sont justes.
Remarque : Dans un terrain carré (8m x 8m pour un côté), la longueur des petites diagonales (11,31 mètres) doit être juste.

2.2 L’aire de jeu, l’état du sable et les équipements sportifs sont sécurisés pour les joueurs et les officiels.

Remarque : Les lignes de délimitation doivent être correctement sécurisées et ne présenter aucun danger pour les joueurs. Les crochets visibles, les dispositifs de fixation métalliques ou les pointes pour maintenir les lignes en place ne sont pas autorisés.

Remarque : les délégués FFvolley prennent la décision finale si les températures et/ou les mauvaises conditions météorologiques rendent dangereux le déroulement du jeu.

3. Avant chaque match, les ARBITRES doivent, pendant la période d’échauffement, inspecter le terrain et la zone libre en vérifiant sa symétrie, sa sécurité et son état général.

Remarque : Pendant le match, le SECOND ARBITRE doit faire attention au fait que la zone libre doit toujours être exempte de tout obstacle pouvant causer des blessures à un membre d’une équipe (bouteilles, trépieds de caméra, râteau pour niveler le sable, etc.).

4. Le terrain de jeu est entretenu par les intervenants qui sont responsables du ratissage pendant le match, entre les sets et entre les matchs. Ils seront placés en dehors de la zone libre, près du terrain. Dans l’idéal, deux ratisseurs se chargent de la zone sous le filet, deux s’occupent de la zone autour des limites du terrain et deux se répartiront les zones de service et de réception de service.

Remarque : Le but principal de cette procédure est de :

- S’assurer que le sable est nivelé à l’intérieur du terrain et dans la zone de service – le sable a tendance à être creusé dans les zones de réception de service et à proximité du filet,
- Assurer des conditions de jeu sûres et équitables entre les équipes,
- Préparer le sable pour faciliter les décisions arbitrales – une zone plate doit être présente autour de toutes les lignes de délimitation à l’intérieur et à l’extérieur afin de faciliter le travail des JUGES DE LIGNE et des ARBITRES pour juger les ballons « dedans » et « dehors ».

Remarque : Le SECOND ARBITRE est responsable de la vérification du travail des ratisseurs et, avec les JUGES DE LIGNE, ils doivent surveiller, en permanence pendant le match, l’état des lignes et du terrain de jeu, en veillant à ce que les deux côtés soient en parfait état.

Remarque : le même principe s’applique aux procédures d’arrosage qui nécessitent en outre l’autorisation préalable des délégués de la FFvolley.

2. FILET ET POTEAUX

Les ARBITRES doivent vérifier que :

1. La hauteur du filet est conforme à la Règle 2.1.

Remarque : Avant chaque match, après que le sable a été nivelé, le SECOND ARBITRE doit vérifier la hauteur du filet avant le tirage au sort. Le premier arbitre reste près du second arbitre pendant cette vérification pour superviser le contrôle.

2. Le filet, les poteaux et la chaise de l'arbitre sont correctement protégés afin qu'un joueur ne risque pas d'être blessé par des surfaces dures ou pointues apparentes.

Remarque : Si les ARBITRES estiment que l'équipement n'est pas conforme aux règles, ils doivent immédiatement informer le(s) délégué(s) FFvolley concerné(s) ou le responsable du terrain pour s'assurer que le problème soit résolu.

3. La longueur du filet est de 8,5 m et la distance de l'extérieur de chaque ligne de côté jusqu'à son poteau respectif doit être entre 0,7 et 1 m.

Remarque : Pendant le jeu (et spécialement au début de chaque set), le JUGE DE LIGNE correspondant doit vérifier si les bandes latérales sont exactement perpendiculaires à la surface de jeu et placées directement au-dessus de chaque ligne latérale, et si les antennes sont précisément à l'extérieur de chaque bande latérale. Si ce n'est pas le cas, cela doit être réajusté immédiatement.

4. Le matériel est conforme aux règles 2.1 à 2.6

Remarque: Matériel supplémentaire : chaises pour les équipes, table de MARQUE, podium pour le PREMIER ARBITRE, une toise pour mesurer la hauteur du filet, un manomètre pour vérifier la pression des ballons de match, une pompe, un ensemble de plaquettes numérotées 1 et 2, un tableau de score, un ensemble de 2 ou 4 drapeaux pour les JUGES DE LIGNE, au moins 2 râteliers de nivellement, au moins 8 serviettes pour les JUGES DE LIGNE et les ramasseurs de balles, une glacière, une trousse de premiers secours, un double décimètre, un tableau de score et un système pour arroser le terrain sont recommandés.

Remarque : L'organisateur doit également fournir des équipements de réserve ainsi que des parasols et des glacières avec de l'eau dans les aires attribuées aux équipes. Tout au long du match, le SECOND ARBITRE a la responsabilité de surveiller que de l'eau est toujours disponible pour les joueurs.

3. BALLONS

1. Le ballon utilisé devra être celui que la compétition exige.

2. Avant le match, le SECOND ARBITRE prend possession des 4 ballons de match et vérifie que tous ont des caractéristiques identiques (couleur, circonférence, poids et pression). Ensemble avec le PREMIER ARBITRE, ils sélectionnent les trois ballons de match et le ballon de réserve. Le SECOND ARBITRE est alors responsable des ballons tout au long du match et aidera à les regrouper pour les donner au responsable du terrain à la fin du match.

Remarque : Les joueurs n'ont pas le droit de décider quels ballons seront utilisés pendant leur match.

3. Des ballons de réserve doivent être disponibles en cas de pluie. Dans le cas où les ballons de match deviennent excessivement lourds, le SECOND ARBITRE est responsable de coordonner la procédure de remplacement des ballons de match entre les sets.

4. Un système à trois ballons doit être mis en place. Tant que possible, au moins 3 ramasseurs seront utilisés et placés dans la zone libre. Avant le début du match, les ramasseurs de balles sur les positions 2 et 5 (cf. figure 8 des Règles du jeu), plus un du côté de l'équipe au service (position 1 ou 4), recevront chacun un ballon du SECOND ARBITRE. Il en va de même pour le 3ème set qui serait joué. Pendant le match, lorsque le ballon est hors-jeu :

4.1 Si le ballon est en dehors du terrain, il sera récupéré par le ramasseur le plus proche et immédiatement envoyé au ramasseur qui vient de passer son ballon au joueur qui était au service.

4.2 Si le ballon est sur le terrain, le ramasseur le plus proche de préférence sur les positions 3 et 6 doit immédiatement récupérer le ballon et le faire rouler vers le ramasseur qui vient de passer son ballon au joueur qui était au service. (Le ballon circule entre les ramasseurs de balles en roulant sur le sable

(pas jeté), tandis que le ballon est hors-jeu, de préférence à l'opposé du côté où se trouve la table de marque.)

4.3 Au moment où le ballon est hors-jeu, afin que le service puisse avoir lieu sans retard, le ramasseur le plus proche du point où le joueur qui va servir sort du terrain, doit donner le ballon dans les mains du serveur dès qu'il/elle sort du terrain. Il faut mettre l'accent sur les instructions spécifiques à l'intention des ramasseurs de ballons qui doivent être transmises lors de la réunion de préparation.

4. EQUIPES

1. Les ARBITRES doivent vérifier que seuls les deux joueurs inscrits pour chaque équipe sur la feuille de match participent au match.

Remarque : Dans chaque équipe, l'un de ces joueurs sera le capitaine d'équipe et les ARBITRES doivent vérifier qu'il est enregistré sur la feuille de match avant le match.

2. Les ARBITRES doivent vérifier que les deux joueurs de chaque équipe sont présents pour participer au match. Dans le cas où un joueur ou une équipe venait à manquer, le SECOND ARBITRE est responsable d'informer le délégué fédéral afin d'essayer de trouver le joueur ou l'équipe manquant.

3. L'assistance externe ou le coaching ne sont pas autorisés pendant le match. Cependant, les entraîneurs sont autorisés à rester sur le terrain pendant l'échauffement de leur équipe jusqu'au tirage au sort.

Remarque : Les entraîneurs ne sont pas autorisés dans l'aire de jeu durant le match. Si une équipe se plaint d'adversaires bénéficiant d'une assistance externe ou si les ARBITRES voient clairement une personne coacher une équipe lors d'une rencontre, ils doivent immédiatement transmettre ces informations au délégué fédéral, qui peut demander des informations aux ARBITRES pour enregistrer les circonstances de cet incident.

4. Les équipes ont des zones de repos désignées et doivent utiliser la même zone tout au long du match.

Remarque : Si une question se pose quant à la répartition des zones d'équipe, elles seront attribuées par tirage au sort.

5. Les tenues des joueurs doivent être conformes au règlement du tournoi.

Remarque : Le PREMIER ARBITRE doit vérifier que les joueurs ont toujours des tenues assorties, en particulier des shorts/slips de bain conformes au règlement du tournoi.

6. Le PREMIER ARBITRE doit vérifier que les joueurs portent le bon numéro (1 ou 2) correspondant à leur nom enregistré sur la feuille de match.

Remarque : Si l'on découvre que les joueurs ne portent pas le bon uniforme (numéros 1 et 2) avant, pendant ou après le match, le problème doit être solutionné en les échangeant, ainsi que sur la feuille de match et/ou le joueur débutant au service le cas échéant. Aucune pénalité ne s'applique.

7. Le PREMIER ARBITRE peut autoriser les joueurs à porter des chaussettes/chaussures.

Remarque : Leur utilisation peut être appropriée en raison des conditions du sable ou des risques de blessures, mais les joueurs doivent avoir l'autorisation du PREMIER ARBITRE avant de les utiliser.

8. Les joueurs sont libres d'utiliser des manches longues ou des collants selon leur préférence, leurs partenaires n'étant pas obligés de faire de même. Aucune disposition supplémentaire, y compris la température minimale, etc. ne doit être fixée comme condition préalable.

Remarque : Si les deux joueurs d'une même équipe choisissent de porter des manches longues/collants lors d'un même match, ils doivent être du même style et de la même couleur.

9. La règle 4.5.3 stipule que « Des dispositifs de compression » peuvent être portés pour la protection ou le maintien.

Remarque : Lorsque les hauts (débardeurs/brassières) sont fournis par les organisateurs, il est tout de même possible pour les joueurs d'anticiper la bonne couleur des manchons, qui doit donc au moins correspondre à la couleur prédominante du short ou de la culotte de maillot de bain.

Un seul ou les deux joueurs peuvent en porter (sur un ou les deux bras). Si les deux le font, les manchons doivent être de couleur identique (couleur neutre ou de la même couleur que le short/bikini ou débardeur/brassière). Le noir ou le blanc peuvent aussi être utilisés.

Remarque : Étant donné que ces équipements sont destinés à protéger et soutenir, ils ne doivent pas comporter de rembourrage ou de surface conçus pour offrir un avantage en fournissant un contrôle de balle supplémentaire.

Remarque : Les sous-vêtements visibles doivent être de la même couleur que la partie de l'uniforme auquel il appartient et ne doivent pas être plus longs que les shorts.

10. Les joueurs doivent si possible porter des uniformes conformes dès leur entrée sur le terrain et jusqu'à ce qu'ils quittent l'aire de jeu.

11. Les joueurs ne peuvent pas porter d'objets interdits qui pourraient leur donner un avantage artificiel ou causer des blessures à eux-mêmes ou aux autres joueurs.

Remarque : Les joueurs peuvent porter des lunettes et des lentilles de contact à leurs risques et périls.

5. RESPONSABLES D'ÉQUIPE (CAPITAINES)

1. Seul le capitaine peut parler aux ARBITRES pendant que le ballon est hors-jeu, à condition que ce soit effectué conformément à la Règle 5.1.2. Les joueurs n'ont PAS le droit de questionner les décisions de jugement - cela comprend, mais sans s'y limiter, les actions des joueurs effectuant des passes hautes avec les doigts. Les capitaines d'équipe ne peuvent s'enquérir que de l'application ou l'interprétation d'une règle.

Remarque : Les ARBITRES doivent savoir en toute circonstance qui sont les capitaines.

Remarque : L'explication du 1er ARBITRE, le cas échéant, doit être claire et concise, et utiliser une terminologie technique juste qui, selon le cas, peut être accompagnée de gestes. Aucun retard supplémentaire ne sera autorisé et les joueurs doivent être invités à reprendre immédiatement le jeu.

2. Les capitaines d'équipe ont le droit de porter réclamation officiellement sur l'application ou l'interprétation des règles par les arbitres, avant, pendant ou après un match. Cependant, il est inapproprié pour le PREMIER ARBITRE d'accepter une réclamation concernant une action de jeu ou une mauvaise conduite à moins qu'il y ait une contestation sur une mauvaise interprétation possible des Règles du Jeu. Seuls les trois critères suivants doivent être pris en compte dans l'évaluation de l'acceptation d'une Réclamation comme valide ou non et donc susceptible d'être envisagée :

2.1 L'ARBITRE a mal interprété ou n'a pas correctement appliqué les règles/règlements, ou n'a pas assumé les conséquences de ses décisions.

2.2 Il y a une erreur de score (rotation ou score du match).

2.3 Un aspect technique des conditions de match (météo, lumière, etc.).

3. Le capitaine doit signer la feuille de match et représenter son équipe au tirage au sort.

6. FORMULE DE JEU

1. Les ARBITRES doivent juger les fautes et appliquer les sanctions conformément aux Règles officielles du beach-volley.

2. Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première compte. Pour cette raison, il est très important que les ARBITRES sifflent immédiatement après avoir vu une faute. Si les deux ARBITRES sifflent pour arrêter le jeu, le premier coup de sifflet est celui à prendre en compte.

3. Si deux adversaires commettent deux fautes ou plus simultanément, une double faute est commise et l'échange est rejoué.

4. S'il y a un doute sur l'ordre des fautes, c'est une bonne technique d'arbitrage de communiquer rapidement ou de clarifier les informations avec les autres officiels.

5. Dans le Système de Marque Continue (RPS), les sets un et deux sont joués en 21 points, avec un écart de 2 points. Il n'y a pas de limite. Le troisième set, si nécessaire, sera joué en 15 points avec un écart de 2 points, sans limite.
6. Une équipe qui est déclarée forfait perdra le match avec un score final de 0-21, 0-21 et un résultat de match de 0-2 (Règle 6.4.1 et 6.4.2).
7. Dans le RPS, un point est obtenu à l'issue de chaque échange ou d'une pénalité (mauvaise conduite ou retard).
8. Une équipe qui est déclarée incomplète conservera les points gagnés et les sets gagnés et l'équipe adverse obtiendra les points nécessaires pour gagner le set et/ou le match (Règle 6.4.3).

7. STRUCTURE DE JEU

1. Le tirage au sort est effectué avant le l'échauffement officiel, et pas avant que le MARQUEUR ne soit arrivé sur le terrain et soit prêt à enregistrer les résultats du tirage au sort sur la feuille de match.

Remarque : Après le tirage au sort, le capitaine doit signer la feuille de match pour confirmer les informations enregistrées, en particulier que les numéros (1 ou 2) des joueurs correspondent au nom des joueurs. Ils doivent également confirmer leur ordre au service et le côté de terrain le plus rapidement possible.

2. Après le tirage au sort, le SECOND ARBITRE doit transmettre toutes les informations pertinentes au MARQUEUR.

Remarque : Il en va de même dans le cas où il/elle est tenu(e) de diriger le tirage au sort entre les sets 2 et 3 (Règle 23.2.9). Dans ce cas, il doit ensuite transmettre toutes les informations pertinentes au PREMIER ARBITRE.

3. Il est important que les ARBITRES respectent le temps prévu du protocole d'avant-match (surtout la séance d'échauffement), attribué aux équipes afin que le tournoi ne soit pas retardé dans la journée. Ce protocole doit être confirmé lors de la réunion technique. Les ARBITRES doivent s'assurer du temps alloué et s'assurer qu'il n'y a pas de retard.

4. Il est important de suivre le protocole pour éviter toute confusion si un forfait est prononcé en raison de l'absence d'une équipe sur le terrain. Les ARBITRES ne doivent pas supposer qu'une équipe ne sera pas présente car cette équipe a fait forfait le match précédent. Ils doivent s'assurer que la feuille de match est terminée avant de permettre à quiconque de la signer. Ils doivent faire savoir aux délégués concernés un possible forfait. (Le tirage au sort doit être effectué, les joueurs présents sont informés du début de l'échauffement officiel par un coup de sifflet et de la fin par un nouveau coup de sifflet. Ensuite, un coup de sifflet indique aux équipes que le match commence. Si, à ce moment, une équipe est incomplète, le forfait est déclaré).

Remarque : Le PREMIER ARBITRE doit suivre les instructions des délégués concernés, en particulier dans des circonstances exceptionnelles, en gardant tous les officiels et les joueurs informés de la situation.

5. Une équipe ne peut jouer qu'avec deux joueurs, pas plus, pas moins. Par conséquent, il n'y a pas de remplacement ou de changement de joueurs (Règles 7.3.1, 15.2.2).

6. Les joueurs peuvent se positionner n'importe où dans leur terrain respectif. Par conséquent, il n'y a pas de fautes de position au moment de la frappe de service.

Remarque : Le SECOND ARBITRE peut, au moment du service, regarder les deux équipes afin d'aider le PREMIER ARBITRE, mais il doit le faire de manière à s'assurer qu'il regarde avant tout l'équipe en réception.

7. Si ce n'est pas le bon joueur qui a servi, l'équipe ne peut être pénalisée que par la perte du service (ou des points marqués) si, avant le service, elle avait été correctement informée par le marqueur, le SECOND ARBITRE ou le PREMIER ARBITRE, que l'ordre au service n'était pas correct.

Remarque : Si la procédure correcte pour informer un mauvais serveur n'a pas eu lieu (par exemple : indication tardive ou mauvaise indication par le MARQUEUR), l'ordre de service est simplement corrigé avec les équipes qui conservent leurs points, et un nouveau service est effectué.

8. SITUATIONS DE JEU

1. Le ballon est en jeu à partir du moment où le serveur frappe le ballon après le coup de sifflet d'engagement donné par le premier ARBITRE.

2. Le ballon est hors-jeu au moment du coup de sifflet par un des ARBITRES. Les ARBITRES doivent siffler au moment de la faute (par exemple : pour "ballon dedans" ou "dehors").

3. Les ARBITRES doivent se rappeler que la marque du ballon au sol peut être complètement à l'extérieur de la ligne, et être jugé « dedans » s'il a touché la ligne de délimitation, légèrement surélevée par un tas de sable (Règle 8.3).

Remarque : les ARBITRES doivent être conscients que la ligne peut se déplacer en raison de l'impact du ballon au sol près de celle-ci. Cela ne doit pas influencer la décision, qui est fondée sur le contact réel avec la ligne.

Remarque : En dehors de ce qui est établi dans le « Protocole de vérification de marque » (s'il est implémenté), les capitaines d'équipe n'ont pas le droit d'insister pour qu'un ARBITRE aille vérifier une marque du ballon au sol. Seulement lorsqu'il existe un doute important sur le fait que le ballon soit dedans ou dehors, alors le PREMIER ARBITRE prend la décision d'examiner ou non la marque en conformité avec le "Protocole de vérification de marque".

4. Le ballon est "dehors" quand il traverse complètement l'espace inférieur sous le filet, mais ceci est signalé par l'ARBITRE en pointant la ligne médiane imaginaire. (Diagramme 9/22).

Remarque : il est de la responsabilité du SECOND ARBITRE de signaler un ballon récupéré complètement du côté de l'adversaire sous le filet (Règle 23.3.2.6).

9. JOUER LE BALLON

1. Dans une action de jeu (sauf au service), les joueurs ont le droit de jouer le ballon au-delà de leur zone libre et au-dessus de la table de marque dans toute son extension.

Remarque : A l'exception de la Règle 10.1.2, ceci limite donc les joueurs à pouvoir récupérer le ballon uniquement en dehors de leur propre zone libre et au-dessus de la table de marque, y compris la partie de la table de marque du côté adverse du filet.

2. Une équipe a le droit à trois frappes au maximum pour retourner le ballon au-dessus du filet. Si deux joueurs touchent le ballon simultanément, il est compté deux touches (sauf au contre simultané par deux adversaires), et l'un ou l'autre joueur peut frapper le ballon pour la troisième touche.

3. Si des contacts simultanés entre adversaires se passent au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches de balle.

4. Si le ballon sort après un contact simultané entre adversaires au-dessus du filet, la faute est attribuée à l'équipe du côté opposé à celui où il est sorti. Si ce contact simultané provoque un ballon allant directement dans l'antenne alors l'échange sera à rejouer.

Remarque : Cette situation doit être examinée très attentivement, car un contact simultané prolongé au-dessus du filet n'est pas une faute et après ce contact, le ballon peut atterrir à l'extérieur du terrain ou toucher l'antenne.

5. Si des contacts simultanés entre adversaires se produisent au-dessus du filet et que les deux adversaires réalisent un contact prolongé avec le ballon, même si le contact se passe au-dessus du terrain de l'adversaire, le jeu continue.

6. Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un coéquipier ou sur toute autre structure/objet afin d'atteindre le ballon (Règle 9.1.3).

7. Le ballon peut être joué avec n'importe quelle partie du corps (sauf au service).

8. Le ballon doit être frappé, pas tenu et/ou lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

Exceptions : voir les Règles 9.2.2.1 et 9.2.2.2

9. Pendant l'action de passer le ballon en touche haute avec les doigts, le ballon doit être joué avec un mouvement rapide. Il ne doit pas y avoir de mouvement significatif de la balle vers le bas tant qu'elle est dans les mains et la balle ne doit pas visiblement s'immobiliser dans les mains du joueur.

Remarque : Techniquement, dans TOUTES les actions de passe haute avec les mains, le ballon repose et se déplace également vers le bas lorsqu'il est en contact avec les mains du joueur. C'est la rapidité de cette action qui déterminera si le "mouvement vers le bas" ou la "durée du contact" est significativement visible et par conséquent est une faute.

Remarque : Il existe différentes méthodes de passe et d'attaque du ballon dans le Beach-volley. Un ARBITRE doit comprendre la nature de ces contacts de balle en se concentrant sur leur durée (l'attention sur le contact et la passe de la balle doit être portée sur la durée du contact) et sur la technique correcte ou propre du contact (l'accent sur la double touche ne doit pas être porté sur la rotation du ballon mais sur la nette différence de temps entre les contacts des deux mains avec le ballon et que cela est visible par l'ARBITRE).

Remarque : les ARBITRES doivent être cohérents sur leur jugement concernant la durée du contact et essayer de maintenir des critères uniformes dans la gestion des contacts avec le ballon en général, non seulement sur un match, mais également d'un jour à l'autre et de tournoi en tournoi.

10. Lors d'une action défensive d'une attaque puissante, le contact avec le ballon peut être prolongé momentanément y compris lorsqu'il est joué en touche haute avec les doigts, mais pas lorsqu'il est joué « à la cuillère » avec les doigts. Une bonne indication d'une attaque puissante est le temps que le joueur en défense a pour réagir pour jouer le ballon. Si le joueur en défense a eu le temps de prendre une décision ou de réagir en changeant sa technique pour jouer le ballon, c'est que cela n'était probablement pas un ballon frappé en puissance. Cependant, les arbitres doivent être sûrs à 100% avant de siffler une faute.

Remarque : Cela peut s'appliquer à la deuxième touche d'équipe si le contact au contre était léger et que le ballon est toujours une attaque puissante ou lors d'une action défensive (premier contact de l'équipe) après qu'une balle ait été contrée.

Remarque : Un ballon frappé en puissance peut provenir d'un joueur debout sur le terrain. Il n'est pas nécessaire qu'ils sautent et smashent le ballon. Les ARBITRES doivent être cohérents dans leur application des critères du ballon attaqué en puissance, en comprenant évidemment la nature de l'attaque lorsqu'elle passe le filet, après avoir touché le contre ou le filet, etc.

11. Il peut y avoir des contacts consécutifs, pourvu que ce soit une seule action de jouer le ballon lorsqu'il s'agit du premier contact d'équipe. L'exception à cela est l'action de jouer en passe haute avec les doigts.

Exception : Attaque puissante (Règle 9.2.2.1.)

10. BALLON AU FILET

1. La Règle 10.1.2 donne le droit de jouer le ballon depuis la zone libre de l'équipe adverse pour autant qu'il traverse le plan vertical du filet partiellement ou totalement en dehors de l'espace de passage lors de la première frappe d'équipe, à l'exception du service. Le SECOND ARBITRE et les JUGES DE LIGNE doivent bien comprendre cette règle ! Pendant le match, ils doivent reconnaître la situation et faire le déplacement approprié pour laisser la place au joueur qui renverra le ballon vers son terrain ! 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 qui tente de renvoyer ce ballon, alors les ARBITRES doivent siffler la faute au moment du contact et indiquer "dehors". Si le ballon traverse le plan vertical du filet partiellement ou totalement en dehors de l'espace de passage pendant le service, ou pendant la deuxième ou la troisième frappe de l'équipe, l'ARBITRE du côté de la faute doit siffler.

Remarque : « En dehors des antennes » est défini comme passant complètement en dehors ou partiellement à l'extérieur (c'est-à-dire : au-dessus) des antennes. Un ballon qui passe entre les cordes ou les câbles qui relient le filet au poteau sans toucher aucun d'entre eux pourra être joué légalement : l'écart entre le filet et le poteau est considéré comme une partie de l'espace extérieur.

2. Le jeu peut continuer après que le ballon a été envoyé dans le filet à condition qu'il soit joué dans la limite des trois touches de l'équipe et qu'il entre en contact avec le filet entre les antennes sans les toucher.

11. JOUEUR AU FILET

1. Un joueur peut entrer dans l'espace, le terrain et/ou la zone libre adverses, à condition que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire (Règle 11.2).

2. L'interférence sous le filet est principalement de la responsabilité du SECOND ARBITRE. Le contact des joueurs entre eux n'est pas toujours une interférence. Si le contact est léger et qu'il n'a pas empêché un des joueurs de jouer le ballon, alors il n'y a pas de faute.

3. Toutefois, les interférences peuvent être pénalisées même s'il n'y a pas de contact physique, mais qu'il y a gêne. Le joueur peut être sur le passage du joueur qui joue le ballon, ce qui l'oblige à le contourner pour jouer la balle.

Remarque : L'interférence peut être pénalisée si la capacité du joueur à jouer le ballon suivant ou ultérieur est entravée.

4. Une interférence peut être pénalisée indépendamment de la position du joueur sur le terrain de jeu ou dans la zone libre. L'ARBITRE peut, dans certains cas, voir clairement que le joueur a délibérément modifié sa position de manière substantielle afin d'interférer avec la tentative de l'autre joueur de jouer le ballon. C'est une faute.

5. S'agissant de la règle concernant le contact du joueur avec le filet : « Le contact avec le filet par un joueur entre les antennes, lors de l'action de jouer le ballon, est une faute. L'action de jouer le ballon comprend (entre autres) l'impulsion, la frappe (ou sa tentative) et la reprise de contact avec le sol. »

6. Tout joueur proche du ballon au moment où il est joué, et qui est lui-même en train d'essayer de le jouer, est considéré dans l'action de jouer le ballon, même s'il ne le touche pas.

Une attention particulière doit être portée aux situations suivantes :

- a) Si un joueur se trouve dans sa position de jeu sur son terrain et qu'un ballon se dirige dans le filet depuis le côté opposé et qu'en conséquence le filet touche le joueur (Règle 11.3.3), alors aucune faute n'est commise par ce dernier.
- b) Les contacts accidentels du filet avec les joueurs provoqués par une modification significative de sa forme normale en raison du vent ne doivent pas être considérés comme une faute et le jeu doit continuer.
- c) Le contact accidentel des cheveux avec le filet ne doit pas être considéré comme une faute, à moins que ce contact ait clairement gêné la capacité de l'adversaire à jouer le ballon ou a interrompu l'échange (par exemple, une queue de cheval emmêlée dans le filet).

7. Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire :

- a) en utilisant le filet entre les antennes comme appui ou pour se stabiliser,
- b) en se créant un avantage injuste sur l'adversaire, en touchant le filet,
- c) en réalisant une action qui empêche la tentative légitime d'un adversaire de jouer le ballon,
- d) en attrapant ou en tenant le filet

Ce sera sifflé comme :

Faute de filet, si l'action est un "contact avec le filet créant une interférence", ou Interférence, si l'action implique "une interférence dans l'espace et le terrain de l'adversaire".

8. L'attention des arbitres est attirée sur le fait que les câbles reliant le filet au-delà de sa longueur n'appartiennent pas au filet. Cela s'applique également aux poteaux, ainsi qu'à la partie du filet qui se trouve en dehors des antennes (dans le cas d'un filet de 8,50 m ou plus). Ainsi, si un joueur touche une partie externe du filet (bande supérieure à l'extérieur des antennes, les câbles, des poteaux, etc.), cela ne doit pas être considéré comme une faute, à moins que cela interfère sur le jeu de l'adversaire, ou serve de support au joueur pour frapper la balle.

9. Un joueur qui dirige ses mains délibérément vers le ballon et le touche à travers le filet, quand celui-ci est dans le camp de l'adversaire, empêchant les adversaires de le jouer, sera pénalisé. Inversement, un ballon frappant un joueur à travers le filet, alors que le joueur n'a pas essayé de le jouer délibérément, ne sera pas considéré comme une faute

Remarque : La première situation ci-dessus est pénalisée en tant que faute de filet, car le joueur est considéré comme ayant volontairement touché le filet, et non le ballon ayant amené le filet à toucher le joueur.

10. Les arbitres doivent être particulièrement attentifs, en particulier dans les cas où le ballon touche les mains des contreurs.

Remarque : Ceci est tout aussi important dans la situation où le ballon après avoir frappé le contre est envoyé en dehors du terrain ou dans la situation où le ballon après avoir frappé le contre reste en jeu, car dans ce cas, il compte comme la première touche d'équipe.

11. Afin de faciliter le travail collaboratif des deux ARBITRES, la répartition des tâches sera la suivante : le PREMIER ARBITRE - après avoir évalué la/le frappe d'attaque/contre au-dessus du filet - se concentrera principalement (mais pas exclusivement) sur toute la longueur du filet (de la bande blanche supérieure jusqu'à la bande blanche inférieure) du côté de l'attaquant, et le SECOND ARBITRE se concentrera principalement (mais pas exclusivement) sur la totalité du filet du côté du contreur.

12. SERVICE

1. Une fois qu'une équipe a déterminé son ordre de service, il doit être maintenu dans chaque set. Le MARQUEUR ASSISTANT doit montrer une plaquette numérotée (1 ou 2) pour indiquer le bon serveur. Il/elle devrait faire corriger tout serveur incorrect avant le coup de sifflet d'engagement et la frappe de service. Par conséquent, une erreur d'ordre au service ne devrait jamais se produire à moins qu'un joueur insiste pour servir quand même. Il s'agit d'une faute d'ordre au service et cela est pénalisé.

Remarque : Si la procédure correcte pour signaler un mauvais serveur n'a pas eu lieu (par exemple : indication tardive ou information incorrecte par le MARQUEUR), alors l'ordre au service est simplement corrigé par l'équipe en conservant ses points et en réalisant un nouvel engagement.

Remarque : Cette procédure ne s'applique que si le mauvais serveur appartient à l'équipe qui doit normalement servir. Si c'est la mauvaise équipe au service (l'un ou l'autre joueur), le jeu doit être arrêté et reprendre sans point marqué. Cela se produit généralement au début d'un set.

2. Le serveur peut commencer sa course d'élan pour servir hors de la zone de service. Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion lors d'un service smashé, le serveur ne doit pas être en contact avec le terrain (ligne de fond de terrain incluse) ou le sol en dehors de la zone de service. Le pied du serveur ne peut pas passer sous la ligne. Après le service, il peut marcher ou atterrir en dehors de la zone de service, ou atterrir à l'intérieur du terrain.

Remarque : Il n'est pas nécessaire que le serveur soit dans la zone de service pour qu'il reçoive le ballon. Il n'est pas nécessaire que le serveur soit dans la zone de service pour que le PREMIER ARBITRE siffle l'engagement- mais le bon sens doit prévaloir et les équipes doivent être prêtes.

Remarque : Si le serveur se déplace vers la zone de service immédiatement après la fin de l'échange et que le temps entre la fin de l'échange précédent et le coup de sifflet pour le prochain service ne dépassera pas les 12 sec, alors l'arbitre peut consentir le joueur à faire une routine éventuelle pour la préparation du service si elle se fait dans les 12 sec entre les échanges. Cependant, si le serveur déclenche préalablement une routine (c'est-à-dire essuyer ses lunettes, parler au partenaire, niveler le sable, remettre une ligne, etc.) avant de commencer à marcher vers la zone de service, l'arbitre doit s'assurer que le serveur accepte le ballon dès qu'il se rapproche de la zone de service. Refuser le ballon ou ignorer le ramasseur de balle dans de tels cas, sera immédiatement sanctionné d'un retard de jeu.

3. Les ARBITRES doivent comprendre qu'une ligne peut se déplacer parce qu'un joueur déplace/pousse le sable. Par conséquent, le déplacement d'une ligne n'est pas nécessairement une faute.

Remarque : Le PREMIER ABRITRE devrait être prudent lorsqu'il s'agit de siffler une faute de pied, en se fiant principalement au JUGE DE LIGNE indiquant cette faute.

4. Un joueur n'a droit qu'à une seule tentative de service, une fois que la balle a été lâchée, pour initier le service (Règles 12.4.6, 12.4.7).

Remarque : De nombreux joueurs lâcheront le ballon de leurs mains avant le réel lancer conduisant au service. Le PREMIER ARBITRE doit bien comprendre l'intention du joueur.

5. Un ballon de service qui touche le filet n'est pas une faute.

6. Le premier arbitre doit faire attention aux écrans lors de l'exécution du service, et mettre en garde (conseiller) une équipe par l'intermédiaire du capitaine de jeu, s'il/elle soupçonne qu'elle fait délibérément écran.

13. FRAPPE D'ATTAQUE

1. L'attaque avec la pulpe des doigts pour diriger le ballon vers le terrain adverse est une faute. Le ballon frappé avec l'extrémité des doigts ou les articulations est autorisé.

Remarque : En cas de contact avec l'extrémité des doigts, les doigts qui entrent en contact avec la balle doivent être joints et rigides.

Remarque : Une attention particulière doit être portée au joueur qui contacte d'abord le ballon avec les doigts, puis pousse le ballon dans le contre en provoquant un ballon tenu au-dessus du filet. Le premier contact est une faute et doit être pénalisé. Si les deux équipes touchent le ballon simultanément, causant un contact de balle prolongé (au-dessus du filet), ce n'est pas une faute et le jeu doit continuer.

2. Une frappe d'attaque initiée du côté de l'attaquant se termine souvent juste au-delà du filet. Si le ballon n'est pas tenu ou lancé et que le contact est initié du côté de l'attaquant, cela ne doit pas être considéré comme une faute.

De plus, lorsque deux joueurs se disputent le ballon au filet et que le contact est prolongé, le contact final peut, en pratique, se situer au-delà du plan du filet (c'est-à-dire au-dessus du terrain adverse). A moins que cela ne devienne une seconde action délibérée, une fois encore, cela ne doit pas être pénalisé.

3. Un adversaire ne peut pas réaliser une frappe d'attaque sur un service, alors que le ballon est complètement au-dessus du bord supérieur du filet. Ceci est une faute.

4. Un joueur peut réaliser une frappe d'attaque en passe haute avec les mains (ayant une trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules), soit vers l'avant, soit vers l'arrière.

Remarque : L'ARBITRE doit prendre en compte la ligne des épaules du joueur au moment du contact avec le ballon. Les joueurs doivent établir la position de leurs épaules avant le contact.

14. CONTRE

1. Contrer est l'action des joueurs près du filet pour intercepter le ballon venant d'un adversaire en dépassant le haut du filet (Règle 14.1.1). La partie du joueur en contact avec le ballon n'a pas besoin d'être au-dessus du bord supérieur du filet mais le joueur doit avoir une partie du corps au-dessus du bord supérieur du filet pour que le contact soit compté comme un contre.

2. Le contact au contre est compté comme une touche d'équipe.

3. Tout joueur, y compris celui qui a touché le ballon au contre, peut réaliser la première frappe après le contre (R.14.4.2). Ce sera la deuxième touche d'équipe car le contact du contre est compté comme une touche d'équipe (R.14.4.1).

Remarque : Il est illégal de contrer un service.

15. INTERRUPTIONS

1. Une interruption est le temps entre un échange terminé et le coup de sifflet du premier arbitre pour le prochain service, et les seules interruptions régulières du jeu sont les temps-morts.

Remarque : Pendant toutes les interruptions régulières (y compris les temps-morts techniques) et les intervalles entre les sets, les joueurs doivent aller dans les aires d'équipes respectives.

2. Chaque équipe a droit à un maximum d'un temps-mort par set. La durée du temps-mort est de 30 secondes et ne peut pas être réduite.

Remarque : L'ARBITRE commence le décompte du temps-mort à partir du coup de sifflet accompagné du geste de temps-mort.

Remarque : Les étapes suivantes doivent être suivies dans des circonstances normales pour le chronométrage des temps-morts :

- 15 secondes pour quitter le terrain (commencer le chronométrage comme indiqué ci-dessus)
- Temps-mort de 30 secondes pour les joueurs dans leurs aires respectives
- Le SECOND ARBITRE donne un coup de sifflet à 45 secondes et signale aux joueurs de retourner sur le terrain
- Le SECOND ARBITRE encourage activement les joueurs à retourner sur le terrain
- 15 secondes pour revenir sur le terrain de jeu et se préparer à servir ou à recevoir
- Le temps total écoulé NE DOIT PAS dépasser 1 minute.

3. Les capitaines d'équipe peuvent demander un temps-mort pendant que le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet pour le service. Les joueurs doivent utiliser le geste approprié lorsqu'ils demandent un temps-mort. Si le capitaine ne fait pas le geste officiel pour la demande de temps-mort, l'ARBITRE ignorera sa demande et reprendra le jeu immédiatement.

4. Les ARBITRES ne doivent PAS accepter une demande de temps-mort du joueur non-capitaine. C'est une demande non fondée. Elle doit être rejetée sans sanction, à moins qu'elle ne soit répétée. Donc, si cela n'a pas été répété, aucun avertissement ou pénalisation pour retard de jeu ne s'applique.

Remarque : Cependant, il n'y a pas de règle qui indique qu'il ne peut pas y avoir de demande du capitaine lors de la même interruption. Donc les ARBITRES peuvent accepter une demande de temps-mort du capitaine.

5. Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu régulière après avoir eu une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement pour retard pendant la même interruption (c'est-à-dire avant la fin du prochain échange terminé).

Remarque : Les demandes non fondées qui affectent ou retardent le jeu doivent être sanctionnées pour retard de jeu. Les ARBITRES doivent étudier attentivement la règle et comprendre ce que signifie "demande non fondée" (voir Règle 15.5).

6. Dans les sets un et deux, un temps-mort technique (TMT) se produira lorsque la somme des points est de 21.

Remarque : Le MARQUEUR ASSISTANT démarre et termine le TMT à l'aide du buzzer/d'une cloche, avec les équipes qui suivent la même procédure que pour un temps-mort. Dans le cas où aucun buzzer/cloche n'est disponible, le SECOND ARBITRE démarre et met fin au temps-mort selon le point 15.2 ci-dessus.

Remarque : À la fin du temps-mort technique, dès que les équipes commencent à revenir vers le terrain, le SECOND ARBITRE siffle et signale le changement de côté.

16. RETARDS DE JEU

1. Les exemples de retard du jeu sont les suivants :

- (a) Prolonger les 12 secondes entre les échanges sans autorisation ;
- (b) Tenter de ralentir le rythme du match ;
- (c) Discussions avec les officiels sur les décisions impliquant des actions de jeu ou des conduites incorrectes ;
- (d) Discussions prolongées par les capitaines d'équipes avec les officiels sur l'interprétation et/ou l'application des règles, ou refusant de continuer le match après que les ARBITRES ont donné leur explication ;

- (e) Prolongation des temps-morts ou des changements de côté ;
- (f) Répéter des demandes non fondées dans le même match ;
- (g) Demandes répétées pour connaître le nombre de temps-morts utilisés.

Remarque : Différentes stratégies pour retarder un match sont utilisées par les joueurs essayant de ralentir le rythme du match. Les ARBITRES doivent être attentifs afin de les identifier tout en conservant un rythme constant entre les échanges. Les ARBITRES doivent être cohérents dans l'application des avertissements/pénalités pour les types de retard de jeu similaires.

2. Les ARBITRES doivent insister pour qu'entre les échanges, les joueurs aillent directement à leur position de service ou de réception. Le temps entre les échanges doit être de 12 secondes. Toutefois, cela peut être étendu à 15 secondes avec l'autorisation du Superviseur Technique en cas de conditions météorologiques extrêmes telles que l'humidité ou la chaleur. Le temps entre les échanges peut être raccourci si les deux équipes sont prêtes.

Remarque : Le PREMIER ARBITRE n'autorisera un retard entre les échanges que si son refus représente un risque, un danger ou une menace importante pour la sécurité du joueur ou diminue l'image/la représentation du match.

Remarque : Les joueurs doivent généralement aller servir directement, mais s'ils souhaitent utiliser une serviette, essuyer leurs lunettes, etc., ils doivent le faire immédiatement à la fin de l'échange afin qu'ils commencent à se préparer à servir/réceptionner à environ 8 secondes au plus tard.

Remarque : Le PREMIER ARBITRE doit initialement, en cas de légers retards entre les échanges, avertir verbalement (en invitant les équipes à retourner au jeu), mais des répétitions de retards doivent être sanctionnées.

3. Les ARBITRES doivent rejeter toute tentative des capitaines d'équipe de discuter des décisions impliquant des actions de jeu ou des mauvaises conduites.

Remarque : Dans le cas où les joueurs insistent, le PREMIER ARBITRE doit immédiatement sanctionner l'équipe pour retard de jeu.

4. Lorsqu'ils expliquent leur interprétation et/ou l'application d'une règle à un capitaine d'équipe, les ARBITRES doivent être clairs et concis, utiliser une terminologie technique qui, selon le cas, peut être accompagnée de signaux manuels.

Remarque : Aucun retard supplémentaire n'est autorisé et les joueurs doivent être invités à poursuivre le match immédiatement. Dans le cas où ils ne sont pas d'accord avec l'explication, ils ont cependant le droit d'initier un Protocole de Réclamation, dans l'immédiat.

5. Le premier retard de jeu d'un membre d'une équipe dans le match est sanctionné par un Avertissement pour Retard de jeu.

Remarque : avant le début de tout éventuel(s) set(s) suivant(s), après que le MARQUEUR a terminé de compléter la feuille de match avec les informations nécessaires transmises par le SECOND ARBITRE, il/elle doit s'assurer que le MARQUEUR ferme la case AVERTISSEMENT de la section SANCTIONS POUR RETARD pour cette équipe dans ce set.

6. Le SECOND retard et les suivants, de tout type, par un membre de la même équipe dans le match seront sanctionnés par une Pénalisation pour Retard de jeu.

Remarque : le SECOND ARBITRE doit informer le PREMIER ARBITRE au cas où un Avertissement pour Retard de jeu a déjà été attribué à cette équipe.

7. La règle 15.4.4 stipule que la première demande non fondée d'une équipe dans le match qui n'affecte pas ou ne retarde pas le jeu doit être rejetée, mais elle doit être enregistrée sur la feuille de match sans aucune autre conséquence.

Remarque : Il n'y a rien dans le règlement concernant les événements précédant la demande non fondée. Si la demande d'une équipe est non fondée pour la première fois, elle doit être considérée comme une "demande non fondée" ; peu importe si, auparavant, l'équipe a reçu une sanction pour retard de jeu. Ainsi, après un

Avertissement pour Retard ou une Pénalisation pour Retard, une "demande non fondée" peut encore être commise - et enregistrée sur la feuille de match.

17. INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

1. Si, de l'avis d'un ARBITRE, une blessure survient pendant un échange et qu'un joueur peut être blessé davantage si le jeu se poursuit, l'ARBITRE doit siffler immédiatement pour arrêter le jeu. L'échange est alors rejoué.

2. Un joueur blessé/malade bénéficie d'un temps de récupération maximum de 5 minutes, seulement une fois dans le match, mais les blessures doivent être soignées en causant le minimum de retard. Le temps de récupération correspond au temps nécessaire au personnel médical accrédité pour fournir le traitement médical approprié. Lorsque le traitement est terminé ou si aucun soin ne peut être dispensé, le jeu doit reprendre ou l'équipe concernée est déclarée incomplète (R 6.4.3.).

Remarque : Seul le joueur peut juger si il/elle est apte à jouer. Cependant, dans des cas extrêmes, le médecin de la compétition peut s'opposer au retour d'un joueur blessé.

3. Les arbitres doivent connaître les circonstances qui ont mené à la blessure, car il leur incombe d'aider à déterminer sa nature en demandant au joueur blessé quel est le traitement médical approprié auprès du personnel médical officiel affecté sur place, ou du personnel médical de l'équipe dûment accrédité.

Remarque : En tout état de cause, le personnel médical officiel DOIT être invité à venir sur le terrain car il sera de sa responsabilité de superviser les soins et de faire rapport au PREMIER ARBITRE lorsque ceux-ci seront terminés.

4. Le timing du temps de récupération autorisé en raison d'une blessure doit commencer à l'arrivée dans l'aire de jeu du personnel médical approprié (parmi le personnel médical officiel disponible sur le site), ou dans le cas où aucun personnel médical accrédité n'est disponible ou dans le cas où le joueur choisit d'être soigné par son propre personnel médical, dès le moment où le temps-mort médical a été autorisé par l'arbitre.

Remarque : Le personnel médical accrédité de l'équipe est autorisé à entrer sur le terrain lors d'un protocole de temps-morts médical même si le joueur a demandé une assistance par le personnel médical officiel, mais dans ce cas, le temps de récupération ne commence qu'à l'arrivée du personnel médical officiel adéquate. Dans le cas où le personnel médical de l'équipe réussit à soigner la blessure avant l'arrivée du personnel médical officiel demandé et que le joueur déclare qu'il/elle est prêt(e) à reprendre le jeu, l'ARBITRE n'est pas tenu d'attendre l'arrivée du personnel médical officiel et doit donc reprendre le match. Un temps-mort médical sera en tout cas attribué à ce joueur.

5. À la fin du temps de récupération, le SECOND ARBITRE doit siffler, puis signaler au joueur qu'il doit retourner à sa position. Aucun temps supplémentaire ne sera accordé à ce joueur.

Remarque : Une assistance médicale peut être fournie aux joueurs lors des interruptions régulières de jeu (temps-morts, temps-morts technique, intervalles) sans retarder la reprise du jeu.

6. Les saignements doivent être traités sans délai, qu'ils soient détectés par le joueur ou par les ARBITRES. Si le saignement est mineur et peut être arrêté facilement, afin de provoquer un retard minimum, cela n'est pas considéré comme un temps-mort médical. Si le saignement est plus important, il doit être jugé comme nécessitant une assistance médicale et considéré comme un temps-mort médical.

Remarque : Les ARBITRES doivent inspecter, retirer et remplacer immédiatement tous les ballons de match ou tout autre équipement sportif présentant une trace de sang.

7. Dans le cas où un joueur retarderait le rythme normal d'un match pour aller aux toilettes, un temps-mort médical sera attribué à ce joueur. Le personnel médical officiel doit être appelé sur le terrain. Le SECOND ARBITRE doit toujours accompagner le joueur alors que le PREMIER ARBITRE gèrera la situation près de la table de MARQUE.

8. Le Superviseur FFvolley, après avoir consulté le Comité Organisateur du tournoi, prend la décision finale d'interrompre un match/le tournoi si les températures, la luminosité ou les conditions météorologiques constituent un danger pour les joueurs ou ne permettent pas de maintenir des conditions de jeu normales.

18. INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE COTE

1. Dans le Système de Marque Continue, après 7 points joués, les équipes changent immédiatement de côté de terrain (5 points dans le 3e set). Si les équipes n'ont pas changé de côté à un multiple de 7 (5 dans le 3e set), elles doivent changer le plus tôt possible lorsque le ballon est hors-jeu. Il n'y a aucune faute ou retrait de points et le jeu continue comme si les équipes avaient changé au bon moment.

Remarque : Les points sont enregistrés sur la feuille de match dans la Case de Changement de Côté avec le score réel, même si ce n'est pas un multiple de 7 (ou 5 dans le 3e set).

2. Un intervalle est le temps entre les sets

Remarque : Pendant les intervalles entre les sets, les joueurs doivent aller dans leur aire d'équipe attribuée.

3. Il n'y a pas d'intervalle pendant le changement de côté de terrain. Les équipes doivent immédiatement changer de côté (**en passant sous le filet**), mais pas avant le coup de sifflet de l'ARBITRE pour changement de côté.

Remarque : Dans le cas où l'ARBITRE, volontairement, ne siffle pas le changement de côté et qu'un joueur change de terrain avant le coup de sifflet, son équipe sera sanctionnée pour Retard. Cependant, les ARBITRES doivent maintenir un rythme constant entre les échanges, et également lors des changements de côté.

4. Les intervalles durent 1 minute. Pendant l'intervalle entre le deuxième et le set décisif, le PREMIER ARBITRE effectue un nouveau tirage au sort (Règle 7.1).

Remarque : Dans l'intervalle entre les sets 1 et 2, le PREMIER ARBITRE doit rester sur le podium d'ARBITRE.

5. Si nécessaire, le SECOND ARBITRE peut effectuer le tirage au sort entre les sets 2 et 3 (Règle 23.2.9).

19. EXIGENCES DE COMPORTEMENT

1. Il est de la responsabilité des participants de connaître les Règles officielles du Beach Volleyball et de les respecter.

2. Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des ARBITRES ou à couvrir les fautes commises par leur équipe (Règle 19.1.3).

Remarque : Cela inclut la « dissimulation » intentionnelle d'une marque de balle dans le sable après que les ARBITRES ont sifflé pour arrêter le jeu. De même, dans le cas où un joueur "signale une faute" pendant le jeu, essayant ainsi d'influencer les ARBITRES, le joueur sera soumis à avertissement/sanction approprié, selon les circonstances.

3. Les ARBITRES ne sont pas des policiers mais des dirigeants de match. Les réactions normales et les manifestations émotionnelles aux décisions ne montrent pas nécessairement un manque de respect envers les décisions des officiels. Les ARBITRES doivent juger ces manifestations émotionnelles dans un contexte de maintien d'un niveau de comportement acceptable, de l'image du match (l'attrait du match pour le spectateur) et de l'équité dans les sanctions appliquées. Il est néanmoins très important de se rappeler que selon la Règle 19.2, les participants doivent se comporter avec respect et courtoisie non seulement envers les arbitres, mais aussi envers les autres officiels, leur coéquipier, les adversaires et les spectateurs.

Remarque : Les ARBITRES doivent sanctionner sans hésiter les cas de mauvaise conduite qui ne sont manifestement pas des manifestations normales et acceptables entre un officiel et un joueur. Cela doit comprendre les gestes, le ton de la voix, les abus contre le matériel (surtout le ballon et le filet) et les discussions prolongées avec les officiels. Si nécessaire, les ARBITRES sont habilités à utiliser la pénalisation pour Conduite Grossière (carton rouge) sans avertissement préalable.

Remarque : Les cas de joueurs qui manifestent de manière abusive et excessive contre le matériel de match sont considérés comme étant des conduites grossières.

20. CONDUITE INCORRECTE ET SANCTIONS

1. Il est important que les ARBITRES comprennent l'échelle des sanctions en cas de mauvaise conduite et appliquent correctement les règles (Règle 20). Cela est particulièrement important dans le Système de Marque en Continue (RPS) car les pénalisations pour conduite incorrecte ou retard de jeu peuvent mener à des applications complexes des règles et leur effet sur la feuille de match.

2. La Règle 20.1 traite des "conduites incorrectes mineures" qui ne font pas l'objet de sanction. Il est du devoir du PREMIER ARBITRE d'empêcher les équipes d'approcher le niveau de sanction, ce qui peut se faire en deux étapes : La première étape en émettant un avertissement verbal via le capitaine de l'équipe (pour n'importe quelle réaction individuelle ou collective). Pas de carton, pas d'inscription sur la feuille de match. La seconde étape par un Avertissement formel par l'utilisation d'un carton jaune montré au joueur concerné (cela peut concerner encore une réaction collective et dans ce cas le carton devra être montré au capitaine). Cet Avertissement formel n'est pas une sanction mais un symbole que le membre de l'équipe (et par extension l'équipe) a atteint le niveau de sanction pour le match. Il n'y a pas de conséquence immédiate, mais il est enregistré sur la feuille de match.

Remarque : Si, pour une raison quelconque, le PREMIER ARBITRE est passé directement au niveau de sanction (par exemple : un joueur est pénalisé pour conduite grossière pour avoir franchi le filet pour examiner une marque de balle), alors cette équipe aura atteint le niveau de sanction pour le reste du match. En conséquence, après un avertissement formel ou toute sanction pour mauvaise conduite enregistrée sur la feuille de match, le SECOND ARBITRE doit s'assurer que le MARQUEUR raye ensuite toute case "Avertissement formel" laissée ouverte pour cette équipe dans ce set. La même procédure s'applique avant le début des éventuels sets suivants.

3. La Règle 20.2 traite des "conduites incorrectes conduisant à des sanctions". Selon cette règle, un comportement grossier, injurieux ou agressif est sérieusement sanctionné. Elles sont appliquées et enregistrées sur la feuille de match selon l'échelle de sanctions.

4. Les sanctions pour mauvaise conduite ne sont cumulatives que durant un même set. Un joueur peut cependant recevoir jusqu'à deux cartons rouges pour conduite grossière dans un même set (Règle 20.3.1).

Remarque : Une conduite grossière, une conduite injurieuse et l'agression ne nécessitent pas de sanction préalable.

Remarque : Il est très important que respectivement le MARQUEUR et les ARBITRES enregistrent et suivent avec précision l'enchaînement des conduites incorrectes mineures survenues dans le match et les sanctions pour conduite incorrecte survenues dans le set, afin d'en faire dûment respecter les conséquences respectives en cas de répétition dans le même match ou le même set (voir points 2 à 4 ci-dessus).

Remarque : Lorsqu'il prononce une sanction, le premier arbitre doit indiquer clairement qui est le joueur fautif.

5. Un joueur qui passe sous le filet pour examiner une marque de balle doit être pénalisé par le PREMIER ARBITRE pour "Conduite grossière".

Remarque : Les ARBITRES doivent également porter une attention particulière au coup de pied délibéré dans le ballon à la fin d'un échange. Ils doivent clairement distinguer les différents types d'infractions (et sanctionner de manière appropriée) en tenant compte des circonstances telles que l'intention, le degré de préméditation et la violence de l'action du joueur.

21. EQUIPE ARBITRALE ET PROCEDURES

1. Il est très important que les ARBITRES signalent la fin d'un échange seulement si les deux conditions suivantes sont remplies :

1.1. Ils sont sûrs qu'une faute a été commise ou il y a une interférence extérieure ; et

1.2. Ils en ont identifié la nature.

2. Pour informer 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 (voir Règles 21.2 et 29.1). Seuls ces gestes et aucuns autres ne peuvent être utilisés !

3. Selon les Règles du Jeu, la première faute commise doit être pénalisée. Le fait que le PREMIER et le SECOND ARBITRE aient des domaines de responsabilité différents fait qu'il est très important que chaque ARBITRE siffle immédiatement la faute. Au coup de sifflet de l'un des ARBITRES, l'échange se termine (voir Règle 8.2 - Ballon hors-jeu). Après un coup de sifflet du PREMIER ARBITRE, le SECOND ARBITRE n'a plus le droit de siffler, car l'échange se termine par le premier coup de sifflet des ARBITRES. Si les deux ARBITRES sifflent l'un après l'autre - pour des fautes différentes – cela crée de la confusion pour les joueurs, le public, etc.

4. En raison de l'accélération du jeu, des problèmes peuvent survenir en raison d'erreurs d'arbitrage. Pour éviter cela, l'équipe arbitrale doit collaborer de très près ; après chaque action de jeu, ils doivent se regarder mutuellement pour confirmer leur décision. Une bonne communication et une bonne coopération entre les ARBITRES sont essentielles. Une bonne équipe communique en permanence et se soutient mutuellement dans ses décisions. Cette attitude renforce la confiance dans l'équipe arbitrale et favorise une performance véritablement professionnelle.

22. PREMIER ARBITRE

1. Les ARBITRES doivent toujours coopérer avec leurs collègues. Ils doivent leur permettre de travailler dans leur domaine de responsabilité et respecter leurs décisions. Cependant, s'ils estiment qu'un officiel se trompe, ils ont le pouvoir de corriger la décision. Si un officiel n'a pas le niveau requis, le PREMIER ARBITRE a le pouvoir de remplacer cet officiel.

2. De nombreux problèmes peuvent être évités grâce à une bonne communication entre tous les officiels avant et pendant le match.

Remarque : Ceci s'applique en particulier au protocole de vérification de marque de balle, aux réclamations et sur les quatre touches de balle.

3. Il est important pour les ARBITRES d'avoir tout leur équipement pour diriger un match :

- a) Un jeu personnel de cartons rouge et jaune
- b) Une pièce pour le tirage au sort
- c) Un sifflet

Remarque : Il est recommandé aux deux ARBITRES d'en avoir toujours un autre en réserve.

- d) Une montre qui affiche les secondes et qui est réglée à l'heure exacte.

4. Les ARBITRES doivent être en excellente santé physique et mentale. Les ARBITRES doivent se préparer à être prêts à officier et à se reposer, à se nourrir et boire, lorsque cela est approprié, pendant les jours de compétition.

5. Les ARBITRES doivent assumer la responsabilité de leurs décisions et des décisions de leurs collègues.

Remarque : Le PREMIER ARBITRE peut demander à ses collègues officiels de répéter leurs gestes ou d'expliquer leurs décisions.

6. Le PREMIER ARBITRE doit accepter les réclamations (si correctement demandé selon les règles/règlements).

7. Le PREMIER ARBITRE doit contrôler la conduite/les actions de tous les officiels après la fin du match, en assurant une transition efficace vers le prochain match, avec un minimum d'interaction avec l'ensemble des participants.

8. Dans les cas où les matchs sont télévisés/filmés, tous les officiels doivent être briefés par le personnel de télévision et être attentifs au respect des règlements et de l'éventuel protocole pour les ralents.

23. SECOND ARBITRE

1. Le SECOND ARBITRE doit avoir la même compétence que le PREMIER ARBITRE. Si, pour une raison quelconque, le PREMIER ARBITRE n'est pas en mesure de continuer à officier, le SECOND ARBITRE peut avoir à prendre sa place en tant que PREMIER ARBITRE.

2. Une bonne communication et une bonne coopération avec le PREMIER ARBITRE est obligatoire. Si, pour quelque raison que ce soit, le SECOND ARBITRE n'est pas d'accord avec la décision du PREMIER ARBITRE, il ne doit pas le montrer aux joueurs et aux spectateurs mais doit continuer à arbitrer et montrer son soutien aux décisions du PREMIER ARBITRE.

Remarque : Le positionnement du SECOND ARBITRE est important pour pouvoir communiquer/collaborer avec le PREMIER ARBITRE.

3. Le SECOND ARBITRE doit avoir le même équipement que le PREMIER ARBITRE (même jeu personnel de cartons rouge et jaune). En tant que SECOND ARBITRE, il n'a pas le pouvoir de sanctionner les joueurs, mais si, pour une raison quelconque, il doit prendre en charge les fonctions de PREMIER ARBITRE, il doit y être préparé, avec tout l'équipement personnel nécessaire.

Remarque : Il est pertinent d'avoir sur soi une pièce de monnaie pour effectuer le tirage au sort, le cas échéant.

4. Le SECOND ARBITRE doit superviser le travail des MARQUEURS, en veillant à ce qu'ils aient terminé leur travail avant de permettre le début du jeu. Encore une fois, une bonne communication est essentielle entre ces officiels.

Remarque : À tout moment, le SECOND ARBITRE est censé connaître le bon score. Il y a différentes techniques qui peuvent être utilisées par le SECOND ARBITRE pour le mémoriser.

5. Lors d'une action proche du filet, le SECOND ARBITRE doit se concentrer sur le contact illégal sur l'ensemble du filet principalement (mais pas exclusivement) du côté du contreur, sur l'antenne de son côté du terrain, et sur toutes les interférences illégales sous le filet.

6. Les droits et devoirs du SECOND ARBITRE sont clairement stipulés et les ARBITRES doivent bien étudier les « responsabilités » du SECOND ARBITRE.

7. En ce qui concerne les nouvelles responsabilités, le SECOND ARBITRE doit également "décider, siffler et signaler les fautes" pendant le match (voir Règle 23.3.2) :

7.1. Le contact du ballon avec le sable lorsque le PREMIER ARBITRE n'est pas en position pour le voir ;

7.2. Le ballon récupéré complètement du côté de l'adversaire sous le filet ;

7.3. Effectuer le tirage au sort entre les sets 2 et 3, si besoin. Il doit ensuite transmettre toutes les informations pertinentes au MARQUEUR (Règle 23.2.9) et au PREMIER ARBITRE ;

7.4. Vérifier et signer la feuille de match à la fin de celui-ci.

24. MARQUEUR

1. Le MARQUEUR doit être près du terrain au moins quinze minutes avant l'horaire prévu du match. Le PREMIER et le SECOND ARBITRE le rejoindront à ce moment-là.

2. Le travail du MARQUEUR est très important. Il doit travailler en étroite collaboration avec le SECOND ARBITRE, et si, pour une raison quelconque, le MARQUEUR n'est pas prêt à commencer, il doit s'assurer que le SECOND ARBITRE est immédiatement informé de cela. Le SECOND ARBITRE ne doit pas permettre au jeu de reprendre tant que le marqueur n'a pas terminé son travail.

Remarque : Avant qu'un set commence ; après un Temps-Mort ou un Temps-Mort technique, après une interruption de jeu exceptionnelle, et chaque fois qu'il a demandé un temps supplémentaire pour terminer son travail, le MARQUEUR doit lever les deux mains pour informer qu'il est prêt. Cette information sera ensuite communiquée par le SECOND ARBITRE au PREMIER ARBITRE par l'utilisation du même signal.

3. Le MARQUEUR doit informer le SECOND ARBITRE s'il a besoin des signatures ou de toute autre information, pour la feuille de match, qui n'a pas encore été spécifiquement fournie.

Remarque : Le Système de Marque Continue exerce une forte pression sur les marqueurs qui doivent enregistrer les informations après chaque échange et les points qui en résultent. Si, pour quelque raison que ce soit, le MARQUEUR est en retard dans son enregistrement, il doit en informer immédiatement les arbitres.

Remarque : Ceci s'applique avant le match en ce qui concerne l'équipe au service, l'ordre au service et le côté de terrain, et à la fin du match concernant les signatures de fin de match des capitaines.

4. Les nouvelles échelles de sanction pour conduite incorrecte et retard ont été mises en œuvre en 2013. Il est très important que les MARQUEURS soient pleinement au fait de ces nouvelles règles et de leurs conséquences dans les procédures de remplissage de la feuille de match.

Remarque : le MARQUEUR doit rappeler au SECOND ARBITRE systématiquement si :

- une équipe a pris son premier et unique "Avertissement formel" dans le match ;
- un joueur donné a déjà été sanctionné une fois, ou deux fois, pour « Conduite Grossière » dans un même set ;
- un joueur donné a déjà été sanctionné une fois pour "Conduite Injurieuse" dans un même match ;
- Un "avertissement pour Retard" a déjà été émis pour cette équipe dans le match.

5. Les MARQUEURS doivent vérifier très soigneusement toutes les cases/sections de la feuille de match (par exemple : les cases d'ordre au service, la ligne des points de l'équipe) tout en remplissant le pavé Résultats.

25. MARQUEUR ASSISTANT

1. Le MARQUEUR ASSISTANT doit être près du terrain au moins quinze minutes avant l'horaire prévu du match. Le premier et le SECOND ARBITRE le rejoindront à ce moment-là.

2. Le MARQUEUR ASSISTANT doit être de la même compétence que le MARQUEUR et travailler en étroite coordination avec lui/elle. Si, pour une raison quelconque, le MARQUEUR est incapable de continuer à officier, il/elle prendra en charge ses fonctions.

3. Le MARQUEUR ASSISTANT se trouve assis à côté du MARQUEUR, et est responsable des tâches suivantes :

- a) s'occupe du tableau d'affichage manuel sur la table du MARQUEUR, en vérifiant que tous les tableaux d'affichage du terrain montrent le bon score au public et, dans le cas contraire, les corrige ;
- b) utilise les plaquettes des numéros 1 et 2 pour indiquer le bon serveur en coordination avec le MARQUEUR. Il/elle doit à chaque fois suivre les informations verbales reçues du MARQUEUR ;
- c) commence et termine le chronométrage des Temps-Morts Techniques avec l'utilisation du buzzer/de la sonnerie, le cas échéant. Il/elle peut être remplacé(e) par le SECOND ARBITRE dans ce rôle si aucun buzzer/aucune sonnerie n'est disponible.

Remarque : Il/elle doit maintenir la plaquette jusqu'à ce que le service soit exécuté.

Remarque : Il est intéressant que le MARQUEUR ASSISTANT suive une feuille de contrôle individuelle qu'il/elle vérifie à chaque fois par rapport aux informations reçues du MARQUEUR.

4. Si le mauvais serveur se dirige vers la zone de service ou est en possession du ballon pour servir, le MARQUEUR ASSISTANT doit informer le SECOND ARBITRE et le(s) joueur(s) pour corriger l'erreur.

5. Si le mauvais serveur frappe le ballon au service, le MARQUEUR ASSISTANT doit faire retentir un buzzer/une sonnerie (ou tout autre équipement fourni) pour indiquer qu'une erreur d'ordre au service s'est produite.

26. JUGES DE LIGNE

1. Les JUGES DE LIGNE doivent être près du terrain au moins quinze minutes avant l'horaire prévu du match. Le PREMIER et le SECOND ARBITRES les rejoindront à ce moment-là.

2. Les organisateurs doivent fournir à chaque JUGE DE LIGNE un uniforme et un drapeau.

3. Lorsque deux juges de ligne sont utilisés, ils se tiennent aux coins du terrain les plus proches de la main droite de chaque arbitre, en diagonale, à 1 ou 2 m du coin. Chacun d'entre eux contrôle à la fois la ligne de fond et la ligne latérale de son côté.
4. Le travail du JUGE DE LIGNE est très important. En plus de juger « ballon dedans » ou « ballon dehors », ainsi que d'autres fautes dont ils sont responsables, les JUGES DE LIGNE doivent porter une attention particulière au contact du contre, car cela compte comme la première touche d'équipe. Les JUGES DE LIGNE doivent toujours indiquer aux ARBITRES, par l'utilisation de la bonne gestuelle avec le drapeau, le contact du contre pendant l'échange (pour une possible faute de quatre touches de balle).
5. Les fautes doivent être signalées clairement, pour s'assurer sans le moindre doute que le PREMIER ARBITRE les voit.
6. Si le ballon touche l'antenne, passe au-dessus ou passe à l'extérieur de celle-ci quand il se dirige vers le camp adverse, le JUGE DE LIGNE qui a la meilleure vue de la trajectoire du ballon (principalement du côté de l'aire de jeu qui reçoit le ballon), doit signaler la faute.
7. Pour tout contact d'un joueur avec les 80 cm supérieurs de l'antenne pendant son action de jouer le ballon ou pendant son intention de le jouer, le JUGE DE LIGNE le plus proche de la ligne latérale du côté de l'aire de jeu où le joueur a commis la faute doit faire le signal.
8. Le JUGE DE LIGNE doit comprendre clairement la définition du ballon dehors (c'est-à-dire lorsqu'il passe complètement à l'extérieur ou au-dessus des antennes lorsqu'il se dirige vers le terrain adverse) et comprendre ses diverses conséquences dans sa gestuelle (quand signaler, quel est le signal approprié pour chaque situation, etc.). De nombreuses situations peuvent survenir.
Remarque : Suite à l'ajustement de la règle 8.4.4, approuvée par le 39ème Congrès Mondial de la FIVB, établissant que si la balle traverse le plan vertical du filet partiellement ou totalement en dehors de l'espace de passage au service, ou lors de la deuxième ou de la troisième frappe d'équipe, la balle est « Out ».
9. Un JUGE DE LIGNE peut être invité à participer à un protocole de vérification de marque de balle pour la/les ligne(s) qu'il/elle contrôle. Il doit indiquer correctement la marque de balle dans le sable et tout autre fait comme demandé par les ARBITRES.

27. GESTES OFFICIELS

1. Il est obligatoire que les Officiels utilisent les gestes officiels selon la bonne application des règles et suivant les diagrammes 9 et 10.
Remarque : L'utilisation de tout autre geste doit être évitée, mais dans tous les cas, ils ne doivent être utilisés que lorsque les membres des équipes sont avec certitude en mesure de les comprendre.
2. Si aucun geste officiel ne peut être clairement utilisé, les ARBITRES peuvent pointer vers l'objet pour clarifier la décision. Exemple : les fautes de pied, en dehors du prolongement de la ligne de côté, la touche assistée.
3. Les officiels doivent être clairs et précis dans le séquençement du coup de sifflet et de la gestuelle. Les gestes sont séparés et doivent suivre le même ordre chaque fois qu'ils sont réalisés.
4. L'exception au point 2 ci-dessus est l'autorisation de service lorsque le PREMIER ARBITRE siffle et fait le geste simultanément.
5. Dans le cas où le PREMIER ARBITRE signale une faute, après le coup de sifflet, il doit indiquer dans l'ordre :
 - a) L'équipe qui va servir,
 - b) La nature de la faute en utilisant le geste officiel,
 - c) Le(s) joueur(s) ayant commis la faute (si nécessaire).**Remarque** : Le SECOND ARBITRE ne suivra pas la gestuelle du PREMIER ARBITRE.
6. Dans le cas où le SECOND ARBITRE signale une faute, après le coup de sifflet, il doit indiquer :

- a) La nature de la faute en utilisant le geste officiel du côté où la faute a été commise,
- b) Le joueur fautif (si nécessaire),
- c) L'équipe qui va servir après le geste du PREMIER ARBITRE.

Remarque : Dans ce cas, le PREMIER ARBITRE ne montre ni la nature de la faute ni le joueur fautif, mais seulement l'équipe qui va servir.

Remarque : Lorsque le SECOND ARBITRE signale une faute (par exemple faute de filet par un joueur), il doit veiller à réaliser le geste du côté où la faute a été commise (Règle 27.1). Par exemple : si un joueur de l'équipe qui est à sa droite a touché le filet et s'il siffle cette faute, les gestes ne doivent pas être réalisés à travers le filet du côté de l'autre équipe, mais l'ARBITRE doit se déplacer, de sorte que sa gestuelle soit réalisée du côté de la faute.

Remarque : Lorsque le SECOND ARBITRE signale un changement de côté, il n'y a pas de "répétition du geste" par le PREMIER ARBITRE. Cependant, si le SECOND ARBITRE oublie de signaler le changement de côté, le PREMIER ARBITRE peut le faire. Dans ce cas, la « répétition du geste » ne s'applique pas au SECOND ARBITRE.

Remarque : les Temps-Morts et Temps-Morts Techniques doivent être sifflés et signalés par le SECOND ARBITRE. Aucune "répétition du geste" n'est à faire par le PREMIER ARBITRE. Cependant, si le SECOND ARBITRE manque la demande de Temps-Mort ou le Temps-mort Technique, le même principe que ci-dessus s'appliquera. La fin du set et la fin du match doivent être sifflés et signalés par le PREMIER ARBITRE. Aucune "répétition du geste" par le SECOND ARBITRE ne s'applique.

Remarque : Le SECOND ARBITRE conserve la possibilité d'aider le PREMIER ARBITRE avec une gestuelle, pendant ou en fin d'échange, réalisée au niveau de la poitrine.

7. Echange à rejouer/double faute. Bien que les deux arbitres puissent siffler cette situation, et indiquer par la gestuelle que l'échange est à rejouer (par exemple, ballon extérieur au jeu qui roule sur le terrain, joueur blessé lors d'un échange, etc.), il incombe normalement au PREMIER ARBITRE d'indiquer le côté qui va servir. Le SECOND ARBITRE ne copiera le geste du PREMIER ARBITRE montrant le côté qui va servir, que s'il a effectivement sifflé l'arrêt de jeu.

8. Si les deux arbitres sifflent au même moment pour arrêter le jeu, mais pour des raisons différentes, chaque arbitre indiquera la nature de la faute - mais cette fois-ci, comme le PREMIER ARBITRE doit décider de l'issue de l'échange, SEUL celui-ci fera le geste de "double faute" et indiquera l'équipe à servir ensuite.

Remarque : Dans les cas où le service est exécuté avant le coup de sifflet, seul le PREMIER ARBITRE signale « Echange à rejouer », puis l'équipe qui doit servir ensuite.

9. Les ARBITRES et les JUGES DE LIGNE doivent prêter attention à l'application correcte et à l'utilisation des gestes officiels avec les mains et avec le drapeau :

- a) Pour tous les ballons qui atterrissent "directement dehors" après une attaque ou un contre de la part de l'équipe adverse, le geste officiel indiquant "ballon dehors" doit être utilisé.
- b) Si un ballon, suite à une frappe d'attaque, franchit le filet et touche le sol à l'extérieur du terrain de jeu, mais qu'un contreur ou l'autre joueur de l'équipe en défense, le touche, les officiels doivent utiliser le geste officiel "ballon touché".
- c) Si un ballon, après qu'une équipe l'a joué lors de la première, de la deuxième ou de la troisième touche, est dehors de son côté, alors les arbitres doivent utiliser le geste officiel « ballon touché »
- d) Si, après une attaque, le ballon va dans la partie supérieure du filet et qu'il atterrit "dehors" du côté de l'attaquant, sans toucher le contre adverse, alors les ARBITRES doivent montrer "ballon dehors" et immédiatement après montrer le joueur attaquant (pour que tout le monde comprenne que le ballon n'a pas été touché par le contreur. Si, dans le même cas, le ballon touche le contre et ensuite va dehors du côté de l'attaquant, le PREMIER ARBITRE doit montrer le geste officiel "ballon out" et indiquer le contreur.

Remarque : Les gestes officiels avec le drapeau des JUGES DE LIGNE sont également très importants du point de vue des participants et du public. Le PREMIER ARBITRE doit vérifier que les gestes des JUGES DE LIGNE sont justes. S'ils ne sont pas correctement effectués, il/elle peut les corriger.