

La Fédération internationale de volleyball (FIVB) a apporté d'importantes modifications et clarifications aux règles pour entrée en vigueur cette saison. Volleyball Canada a adopté toutes les règles à l'exception de la règle de la ligne centrale.

Règle 11.3 – Contact avec le filet

11.3.1 Le contact du filet par un joueur n'est pas une faute sauf s'il gêne le jeu (Règle 11.4.4, 23.3.2.3c et 24.3.2.3)

11.3.2 Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câble ou tout autre objet en dehors des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gêne pas le jeu.

11.3.3 Lorsque le ballon est envoyé dans le filet et touche à un adversaire, aucune faute n'est commise

Règle 11.4 – Fautes du joueur au filet

11.4.1 Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.

11.4.2 Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.

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

11.4.4 Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire (entre autres) :

- en touchant la bande blanche supérieure du filet ou les 80 cm du haut de l'antenne durant son action de jouer le ballon; ou
- en prenant appui sur le filet en même temps qu'il joue le ballon; ou
- en se créant un avantage sur l'adversaire; ou
- en réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon.

Ce qui est à retenir ici, c'est que les règles 11.3.1, 11.3.2 et 11.4 ont fait l'objet d'une révision MAJEURE. Des précisions supplémentaires sont fournies dans les directives à l'intention des arbitres. Les directives stipulent que « le contact du filet ou d'une antenne (règle 11.3.1) **n'est pas une faute, sauf s'il gêne le jeu**. Toucher la bande supérieure du filet ou les 80 cm du haut de l'antenne **durant l'action de jouer le ballon** sera toujours considéré comme une interférence avec le jeu. L'action de jouer le ballon se veut toute action réalisée par des joueurs placés près du ballon visant à le jouer. »

La vidéo YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=wJ1FHRVPIqc&feature=related>) préparée par la FIVB contient plusieurs scénarios de jeu. Les voici :

Scénarios d'attaques :

Scénario 1 – un attaquant effectue une passe haute; durant l'action de jouer le ballon, il touche à la bande supérieure du filet. Décision : FAUTE. Le joueur a touché la bande supérieure du filet durant l'action de jouer le ballon.

Scénario 2 – un attaquant effectue une frappe d'attaque; à l'accompagnement, il touche aux mailles du filet. Décision : PAS DE FAUTE. Le joueur n'a touché ni la bande supérieure du filet ni l'antenne.

Scénario 3 – un attaquant effectue une frappe d'attaque et effleure le filet en voie d'atterrir. Décision : PAS DE FAUTE. Le joueur n'est pas en train de jouer le ballon; l'action de jouer le ballon est considérée comme terminée.

Scénario 4 – un joueur de centre effectue une fausse attaque au centre, alors que la passe est dirigée vers l'extérieur. Durant la fausse attaque, le centre touche la bande supérieure du filet. Décision : PAS DE FAUTE. Le joueur ne joue pas le ballon.

Scénario 5 – même scénario que le n° 3.

Scénario 6 – même scénario que les n° 3 et 5.

Scénarios de blocs :

Scénario 7 – un bloqueur touche la bande supérieure du filet durant une tentative de bloc. Décision : FAUTE. Le joueur a touché la bande supérieure du filet durant l'action de jouer le ballon.

Scénario 8 – un bloqueur en voie d'atterrir d'une tentative de bloc effleure le filet. Décision : PAS DE FAUTE. Le joueur n'est pas en train de jouer le ballon, ni n'a-t-il touché la bande supérieure du filet ou l'antenne.

Scénario 9 – un bloqueur a effectué un bloc, est atterri et saute à nouveau pour prévenir une attaque rapide. Il touche les mailles du filet en voie d'atterrir. Décision : PAS DE FAUTE. Le joueur ne joue pas le ballon.

Scénario 10 – un bloqueur saute pour bloquer et touche les mailles du filet en montant. Décision : PAS DE FAUTE. Le joueur n'a pas touché la bande supérieure du filet et ne joue pas le ballon.

Scénario 11 – des bloqueurs sautent pour bloquer et touchent les mailles du filet en montant. Décision : PAS DE FAUTE. Les joueurs n'ont pas touché la bande supérieure du filet, et cette action précède celle de jouer le ballon.

Scénario 12 – un bloqueur répond à une fausse attaque au centre et touche les mailles du filet en voie d'atterrir de son saut. Décision : PAS DE FAUTE. Le joueur ne joue pas le ballon. La décision serait la même si le bloqueur avait touché à la bande supérieure.

Scénario 13 – un bloqueur saute pour bloquer, le ballon le dépasse et le bloqueur atterrit vers l'avant dans les mailles du filet. Décision : PAS DE FAUTE. Le joueur ne joue pas le ballon.

Scénario 14 – essentiellement le même scénario que le n° 13, sauf avec un double bloc.

Scénario de passes :

Scénario 15 – un passeur se déplace pour recevoir une passe et touche les mailles du filet et la bande supérieure durant sa tentative de jouer le ballon. Décision : FAUTE. À noter que la faute est pour avoir touché la bande supérieure, et non les mailles du filet.

Scénario 16 – un passeur touche la bande inférieure en sautant, puis joue le ballon au moment où il entre dans le plan vertical et effleure la bande supérieure. Décision : FAUTE. Encore, la faute est pour avoir touché la bande supérieure, et non la bande inférieure.

Scénario 17 – essentiellement le même scénario que le n° 16, sauf que le passeur se déplace sur une plus grande distance... ce scénario a le potentiel de mal tourner, le passeur semblant destiné à atterrir sur un bloqueur!

Scénario 18 – un passeur effectue un jeu, puis effleure les mailles du filet en descendant. Décision : PAS DE FAUTE. Le joueur a complété le jeu et n'a pas touché la bande supérieure.

Scénarios particuliers :

Scénario 19 – un passeur passe le ballon à un ailier, puis tire sur la bande inférieure. Décision : FAUTE. Par ailleurs, ce geste est antisportif et devrait être sanctionné par une carte jaune.

Scénario 20 – le ballon est passé vers le filet; un bloqueur le redirige afin qu'il ne puisse pas être récupéré. Décision : FAUTE. Le bloqueur n'a pas le droit d'intercepter un ballon qui se dirige vers les mailles du filet.

Scénario 21 – le ballon est passé vers le filet; le bloqueur demeure immobile et le ballon le frappe à travers le filet. Décision : PAS DE FAUTE. Ce jeu est régulier.

Scénario 22 – en tentant de récupérer un ballon au filet, un joueur touche la bande inférieure ou les mailles du filet. Décision : PAS DE FAUTE. Bien que le joueur soit en train de jouer le ballon, il ne touche pas la bande supérieure ou l'antenne.