QUESTIONNAIRE PREMIERS NIVEAUX VOLLEYBALL

Mode d'utilisation

- Répondre sans consulter le règlement lors d'une première passation.
- Une seule réponse possible par question.
- La règle indiquée après chaque question permet de retrouver rapidement le passage concerné.

RÈGLE 1

1. Quelles sont les dimensions la surface de jeu ?
Règle : 1.1

- 24 m x 17 m
- 26 m X 17 m
- 18m x 9 m

2. Comment est divisée la surface de jeu ?
Règle : 1.1

- En deux parties égales séparée par la ligne imaginaire coupant la table de marque en deux
- En deux parties égales incluant l'espace libre et les bancs de touche
- En deux camps de 9 m × 9 m séparés par l'axe de la ligne centrale.

3. Que doit être la surface de jeu pour les compétitions officielles ?
Règle : 1.2

- Plane, horizontale et uniforme, et ne doit pas présenter de danger pour les joueurs.
- Elle doit être libre de tout obstacle.

4. Les lignes de délimitation font-elles partie du terrain ?
Règle : 1.3 / 8.3

- Oui ; une balle qui touche une ligne de côté du terrain doit être jugée comme « dedans/bonne ».
- Si au moment de l'impact la balle est en partie dehors elle doit être jugée "out"

5. Quelle est la largeur des lignes du terrain ?
Règle : 1.3

- 5 cm
- 7 cm
- 4 cm

6. Comment la ligne d'attaque est-elle située par rapport à la ligne centrale ?
Règle : 1.3

- Son bord arrière est à 3 m de l'axe de la ligne centrale.
- Elle se situe à 3 mètres.
- Son bord avant est à 3 m de l'axe de la ligne centrale.

7. Qu'est-ce que la zone avant ?
Règle : 1.4.1

- Dans chaque camp, elle est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord arrière de la ligne d'attaque.
- C'est la zone dans laquelle le libero n'a pas le droit de sauter.
- Les joueurs de la zone arrière ne peuvent jamais y pénétrer.

8. Quelle est la zone à partir de laquelle le service est effectué ?
Règle : 1.4.2

- Le service doit être effectué derrière la ligne de fond peu importe l'endroit.
- La zone de service, située derrière chaque ligne de fond.

RÈGLE 2

1. Quelle est la hauteur réglementaire du filet chez les seniors hommes ?
Règle : 2.1

- 2,43 m
- 2,35 m
- Cela dépend du niveau de la compétition

2. Quelle est la hauteur réglementaire du filet chez les seniors femmes ?
Règle : 2.1

- Cela dépend du niveau de la compétition
- 2,10 m
- 2,24 m

3. Entre quels points la hauteur du filet est-elle mesurée ?
Règle : 2.1

- Au centre du terrain la hauteur mesurée peut être de plus ou moins deux centimètres.
- Au centre du terrain et au-dessus des lignes de côté ; la hauteur doit être conforme aux valeurs réglementaires.
- Aux extrémités, au-dessus de chaque bande blanche, la hauteur tolérée est de plus ou moins 4 cm pour permettre une valeur exacte au centre du terrain.

4. Quelle est la largeur de la bande supérieure du filet ?
Règle : 2.2

- 5 cm
- 6 cm
- 7 cm

5. Quelle est la largeur des bandes de côté ?
Règle : 2.3

- 5 cm
- 6 cm
- 7 cm

6. Combien d'antennes sont fixées au filet ?
Règle : 2.4

- Normalement 2, mais elles ne sont pas obligatoires.
- Deux, une à l'extérieur de chaque bande de côté.
- Deux, une à l'intérieur de chaque bande de côté.

7. Quelle partie de l'antenne est considérée comme faisant partie de l'espace de passage ?

Règle : 2.4

- La partie située au-dessus du filet, et l'antenne délimite latéralement l'espace de passage.
- Un ballon qui vole au-dessus de l'antenne doit toujours être déclaré out/dehors
- Un ballon qui vole au-dessus de l'antenne ne doit jamais être déclaré out/dehors

8. Qui doit vérifier le filet avant le match ?

- S'il n'y a qu'un seul arbitre, c'est le responsable de la salle qui vérifie la hauteur du filet.
- S'il y a deux arbitres, c'est uniquement le 2e arbitre qui doit contrôler le filet pendant que le 1er arbitre vérifie les licences des joueurs
- C'est la responsabilité du premier arbitre même quand les deux arbitres vérifient le filet en même temps.

9. Lors du contrôle du terrain, le 1er arbitre constate qu'une antenne est légèrement déplacée par rapport à son emplacement réglementaire. Quelle attitude correspond le mieux à la préparation attendue ?

- Ignorer le problème tant que le ballon passe entre les antennes
- Corriger ou faire corriger le dispositif avant le match
- Demander au capitaine de choisir si l'antenne doit être déplacée
- Commencer le match puis corriger à la première interruption

RÈGLE 3

1. Quelle doit être la circonférence du ballon ?
Règle : 3.1

- 65 à 67 cm.
- 64 à 66 cm
- 63 à 65 cm

2. Quelle doit être le poids du ballon ?
Règle : 3.1

- 280 à 300 g
- 260 à 280 g
- 240 à 260 g

3. Quelle pression intérieure doit avoir le ballon ?
Règle : 3.1

- 0,28 à 0.30 kg/cm^2
- 0,30 à 0,325 kg/cm^2
- 0.35 à 0.37 kg/cm^2

4. Les ballons utilisés dans un match doivent-ils être identiques ?
Règle : 3.2

- Oui
- Non

5. Que doit faire l'arbitre si un ballon ne remplit plus les conditions réglementaires ?
Règle : 3 / 23.2.5

- Il doit faire remplacer le ballon conformément à la procédure et à son autorité sur le matériel.
- Rien, ce n'est pas sa responsabilité mais celle du responsable de salle

RÈGLE 4

1. Combien de joueurs une équipe peut-elle inscrire sur la feuille de match selon la composition réglementaire ?

Règle : 4.1

- Au maximum 12 joueurs
- Au maximum 13 sans libero
- Au maximum 14 avec 1 libéro obligatoirement

2. Une équipe peut-elle jouer avec moins de six joueurs sur le terrain ?

Règle : 4.1 / 6.4.3

- Non : une équipe doit avoir six joueurs en jeu pour pouvoir jouer un point. Une équipe devenue incomplète perd le set ou le match.
- Oui : dans certains cas exceptionnels.

3. Où les membres de l'équipe doivent-ils se trouver pendant le match ?

Règle : 4.2

- Tous les joueurs remplaçants doivent être dans la zone d'échauffement.
- Tous les joueurs sont assis sur leur banc de touche,
- Dans les zones et emplacements autorisés : banc, aire d'échauffement et aire de jeu selon leur statut.

4. Qui peut normalement s'asseoir sur le banc d'équipe ?

Règle : 4.

- Uniquement les joueurs remplaçants
- Les membres de l'équipe autorisés et inscrits selon la feuille de match
- Une partie des joueurs remplaçant et 6 officiels au maximum

5. Le capitaine et l'entraîneur ont-ils des fonctions différentes ?

Règle : 4 / 5

- Non : ils remplissent les mêmes fonctions
- Oui ; le capitaine représente l'équipe sur le terrain et l'entraîneur dirige les actions techniques et les demandes autorisées.

6. Les joueurs doivent-ils porter une tenue uniforme ?
Règle : 4.3 / 19.2

- Oui, elle doit être uniforme, tous les joueurs doivent porter la même couleur. Si un libéro est dans l'équipe alors les couleurs de son maillot doivent être inversées.
- Non.
- Oui, elle doit être uniforme, tous les joueurs doivent porter la même couleur. Si un libéro est présent dans l'équipe alors il doit porter une tenue clairement différente même si elle est d'une couleur différente des autres joueurs.

7. Un joueur peut-il porter un objet susceptible de provoquer une blessure ?
Règle : 4.5

- Oui
- Non

8. Un joueur peut-il porter des lunettes ou des lentilles à ses risques ?
Règle : 4.5

- Oui
- Non

9. Qui peut demander un changement d'équipement ?
Règle : 4.4

- Le capitaine en jeu doit faire la demande
- L'entraîneur doit faire la demande
- Le joueur concerné, avec l'autorisation de l'arbitre selon les circonstances.

10. Que fait l'arbitre face à un équipement dangereux ?
Règle : 4.3–4.5 / 23.2.5

- Il ne fait rien mais le consigne dans la case remarque.
- Il ne doit pas autoriser le joueur à participer avec cet équipement tant que le problème n'est pas réglé.

11. Avant le début du match, le 1er arbitre constate que les deux équipes sont présentes mais qu'aucun contrôle des licences et identités n'a été effectué. Que doit-il faire ?

- Commencer le protocole et laisser la table effectuer le contrôle.
- Effectuer/faire effectuer le contrôle prévu avant de poursuivre normalement le protocole
- Demander uniquement aux capitaines si les licences sont valides
- Ne contrôler que les joueurs inscrits dans les six de départ

RÈGLE 5

1. Qui est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres pendant le match pour demander des explications ?

Règle : 5.1.2

- L'entraîneur et le capitaine d'équipe.
- Le capitaine d'équipe.
- Le capitaine en jeu.

2. Le capitaine peut-il demander une explication sur l'application d'une règle ?

Règle : 5.1.2.1

- Le capitaine d'équipe peut toujours demander une explication
- Le capitaine d'équipe peut demander une explication via l'entraîneur s'il n'est pas sur le terrain.
- C'est toujours le capitaine en jeu qui demande une explication.

3. Le capitaine en jeu peut-il contester une décision à la fin de l'échange ?

Règle : 5.1.2 / 23.2.4

- Oui. Il peut insister auprès de l'arbitre pour qu'il change sa décision s'il juge que l'arbitre fait une erreur grossière.
- Oui. En tant que capitaine en jeu peut continuer à protester si l'explication de l'arbitre ne lui convient pas.
- Non. Le capitaine en jeu peut uniquement poser une question sur l'interprétation de la règle par l'arbitre.

4. Que peut faire le capitaine en jeu s'il n'est pas d'accord avec l'explication du premier arbitre ?

Règle : 5.1.2.1

1. Il peut reprendre sa place en exprimant clairement son mécontentement envers les arbitres.
2. Il peut immédiatement réserver le droit d'enregistrer une réserve à la fin du match auprès du 1er arbitre.
3. Il doit demander à son entraîneur d'enregistrer une réserve immédiatement sur la feuille de match.

5. Que doit faire l'entraîneur pour communiquer avec le corps arbitral ?
Règle : 5.2

- Il peut contester une décision si le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain.
- Il peut toujours parler aux arbitres mais de façon courtoise même pour contester leur décision.
- Il doit uniquement utiliser les procédures et gestuelles prévues pour les demandes autorisées

6. L'entraîneur peut-il quitter la zone autorisée pour suivre librement le jeu ?
Règle : 5.2

- Oui, ses déplacements sont libres.
- Non ; sa zone d'action et ses déplacements sont réglementés.

7. Que peut demander l'entraîneur pendant le match ?
Règle : 5.2.3.2

- Des éclaircissements sur une action de jeu sifflée par le second arbitre.
- Les temps-morts et les remplacements, conformément aux procédures.
- Un échange à rejouer si l'arbitre se trompe.

8. L'entraîneur-adjoint peut-il intervenir comme l'entraîneur principal ?
Règle : 5.3

- Oui si l'entraîneur principal est en train de parler à des joueurs dans la zone d'échauffement.
- Non, ses droits sont limités par les règles. Il peut exercer les fonctions prévues lorsqu'il remplace l'entraîneur dans les conditions réglementaires.
- Non, il ne peut jamais intervenir comme entraîneur principal

RÈGLE 6

1. Quand une équipe marque-t-elle un point ?
Règle : 6.1

- Lorsque la balle tombe dehors.
- Lorsqu'une faute de jeu est commise.
- Lorsqu'elle gagne un échange de jeu, ou lorsque l'adversaire commet une faute ou reçoit une pénalisation.

2. Que se passe-t-il si l'équipe qui recevait gagne l'échange ?
Règle : 6.1.3

- Elle gagne seulement un point.
- Elle gagne un point et continue de servir.
- Elle gagne un point et obtient le droit de servir.

3. Combien de points faut-il pour gagner un set normal ?
Règle : 6.2

- 25 points avec au moins deux points d'écart.
- Cela dépend du match.
- Si on utilise un marquoir manuel limité à 30 points, alors la première équipe qui marque le 30eme point remporte le set.

4. Que se passe-t-il à 24-24 ?
Règle : 6.2

- Le jeu est interrompu brièvement le temps que les équipes se désaltèrent.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe ait deux points d'avance.

5. Combien de sets faut-il gagner pour remporter le match ?
Règle : 6.3.1

- 3 sets
- 4 sets
- 5 sets

6. Quel est le score du cinquième set décisif ?
Règle : 6.3.2

- 15 points avec au moins deux points d'écart.
- La première équipe à 15 points gagne le set et le match.
- Si on utilise un marquoir manuel limité à 30 points, alors la première équipe qui marque le 30eme point remporte le match.

7. Quand une équipe est-elle déclarée forfait après avoir refusé de jouer ?
Règle : 6.4.1

- Ce ne sont pas les arbitres qui décident du forfait d'une équipe mais la commission sportive.
- Après sommation, si elle refuse de jouer.

8. Que se passe-t-il si une équipe devient incomplète ?
Règle : 6.4.3

- Le match est arrêté immédiatement et le score consigné par les arbitres dans la case remarque avant la signature des capitaines.
- Elle perd le set ou le match 3/0 et 25/0 pour chaque set peu importe le moment où elle est déclarée incomplète.
- Elle perd le set ou le match selon la situation ; l'adversaire reçoit les points ou sets manquants.

9. Les points déjà acquis par l'équipe déclarée incomplète sont-ils conservés ?
Règle : 6.4.3

- Oui
- Non

RÈGLE 7

1. Qui effectue le tirage au sort avant le match ?
Règle : 7.1

- S'il n'y a qu'un seul arbitre, le premier arbitre, en présence des deux capitaines.
- Le second arbitre l'effectue avec les capitaines pendant que le premier arbitre invite les entraîneurs à signer la feuille de match.
- Le premier et le second arbitre face à la table de marque. Dès que le tirage est effectué, les arbitres communiquent le résultat aux capitaines.

2. Quels sont les deux choix du gagnant du tirage au sort ?
Règle : 7.1.2

- Il peut choisir de servir et de choisir le terrain
- Choisir de servir ou recevoir, ou choisir le côté du terrain.

3. Que choisit le perdant du tirage au sort ?
Règle : 7.1.2

- Si l'autre équipe a choisi la réception, il sera obligé de servir sur le terrain A.
- Si l'autre équipe a choisi le service, il pourra décider le côté du terrain où son équipe sera en réception pour le premier point.

4. Un nouveau tirage au sort est-il effectué avant le set décisif ?
Règle : 7.1

- Oui
- Non
- Pas à chaque fois, il y a des cas exceptionnels.

5. Combien de temps dure l'échauffement collectif au filet ?
Règle : 7.2.1

- Les joueurs sont libres.
- 12 minutes.
- 10 minutes ensemble.

6. Quand les positions des joueurs sont-elles déterminées ?
Règle : 7.4

- Au moment de la frappe du service par le serveur.
- Au moment du coup de Sifflet de l'arbitre pour autoriser le service.
- Au moment où le serveur initie son action de service.

7. Une équipe en réception doit-elle respecter les positions relatives entre joueurs ?
Règle : 7.4 / 7.5

- Oui
- Non

8. Quand la rotation intervient-elle ?
Règle : 7.6

- Quand une équipe marque un point,
- Lorsque l'équipe en réception est sanctionnée d'un carton rouge et perd un point,
- Lorsque l'équipe en réception gagne le droit de servir.

9. Quelle est la sanction principale d'une faute de rotation ?
Règle : 7.7

- Un avertissement pour retard de jeu
- Un point et le service pour l'adversaire ; l'ordre de rotation doit ensuite être immédiatement rectifié.
- Un point et le service pour l'adversaire ; le jeu continue, les arbitres ne sont pas là pour corriger les fautes des équipes.

10. Lors du tirage au sort, le capitaine gagnant choisit de recevoir. Qui obtient alors le choix du côté du terrain ?

- Le 1er arbitre
- Le capitaine gagnant, qui choisit les deux éléments
- Le capitaine perdant, qui obtient le choix restant
- Le marqueur

RÈGLE 8

1. Quand le ballon est-il en jeu ?
Règle : 8.1

- A partir du coup de sifflet du premier arbitre autorisant le service.
- À partir de la frappe de service autorisée par le premier arbitre.

2. Quand le ballon devient-il hors-jeu ?
Règle : 8.2

- Quand la balle tombe dehors.
- Quand un joueur touche le filet.
- Au moment de la faute signalée par le coup de sifflet d'un des arbitres.

3. Quand le ballon est-il « dedans » ?
Règle : 8.3

- Lorsqu'une partie du ballon touche le terrain, y compris une ligne de côté.
- Lorsque le ballon touche l'entraîneur
- Le ballon tombe dans les limites du terrain après avoir heurté l'antenne.

4. Un ballon qui touche la ligne est-il « dedans » ?
Règle : 8.3

- Oui
- Non

5. Quand le ballon est-il dehors parce qu'il touche le sol ?
Règle : 8.4.1

- Lorsque la plus grande partie du ballon touche le sol hors des limites du terrain et qu'une infime partie du ballon touche la ligne.
- Lorsque toute partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation du terrain.

6. Le ballon est-il dehors s'il touche un objet extérieur ?
Règle : 8.4.2

- Oui
- Non

7. Le ballon est-il dehors s'il touche une antenne ?
Règle : 8.4.3

- Oui
- Non

8. Le ballon est-il dehors s'il touche le filet à l'extérieur des bandes de côté ?
Règle : 8.4.3

- Oui
- Non

9. Le ballon qui franchit le plan du filet hors de l'espace de passage est-il toujours dehors ?
Règle : 8.4.4

- Oui il l'est toujours.
- Non il ne l'est jamais.
- Non, il peut être encore joué sous certaines conditions.

10. Que se passe-t-il si le ballon franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet ?
Règle : 8.4.5

- Le jeu continue car le ballon peut être joué sous certaines conditions.
- Il est dehors et la faute est signalée.

RÈGLE 9

1. Combien de touches une équipe a-t-elle pour renvoyer le ballon ?
Règle : 9.1 / 14.4

- 2
- 3
- 4

2. Un joueur peut-il toucher deux fois de suite le ballon ?
Règle : 9.3.4

- Oui, toujours.
- Non, jamais.
- En principe non, sauf dans les exceptions prévues par la règle.

3. Deux ou trois joueurs peuvent-ils toucher simultanément le ballon ?
Règle : 9.1.1

- Non jamais. Il faut siffler car c'est une faute.
- Oui, ils le peuvent et cette touche ne compte que pour une seule touche d'équipe.
- Oui ; si plusieurs joueurs de la même équipe touchent simultanément, cela compte comme plusieurs touches.

4. Une collision entre deux partenaires qui jouent le ballon est-elle automatiquement une faute ?
Règle : 9.1.1

- Oui, c'est automatiquement une faute.
- Non, ce n'est jamais une faute.
- Non, sauf si elle entraîne des contacts interdits ou une autre faute.

5. Le ballon peut-il toucher n'importe quelle partie du corps ?
Règle : 9.2.1

- Oui
- Non

6. Le ballon peut-il être attrapé ou lancé ?
Règle : 9.2.2

- Oui
- Non

7. Qu'est-ce qu'une balle tenue ?
Règle : 9.3.3

- Une balle jouée avec le bout des doigts qui change de direction rapidement.
- Un ballon qui est attrapé et/ou lancé au lieu de rebondir après le contact.

8. Qu'est-ce qu'une double touche ?

Règle : 9.3.4

- Un joueur touche le ballon deux fois successivement ou le ballon touche successivement différentes parties de son corps, sauf exception réglementaire.
- Un joueur avant rejoue la balle juste après avoir exécuté un contre légal.

RÈGLE 10

1. Le ballon peut-il toucher le filet en le franchissant ?
Règle : 10.2

- Oui
- Non

2. Que se passe-t-il si le ballon est envoyé dans le filet ?
Règle : 10.3

- C'est une faute qu'il faut siffler.
- Il peut être récupéré dans la limite des trois touches si le ballon reste jouable.

3. Qu'est-ce que l'espace de passage ?
Règle : 2.4 / 10.1

- L'espace au-dessus de la ligne centrale.
- L'espace au-dessus de la ligne centrale jusqu'au plafond.
- La partie du plan vertical du filet délimitée par les antennes et leur prolongement imaginaire jusqu'au plafond.

4. Une équipe peut-elle récupérer un ballon qui a traversé partiellement le plan du filet vers la zone libre adverse ?
Règle : 10.1.2

- Non, jamais.
- Oui, dans certaines conditions.

5. Qui peut signaler certaines fautes de ballon franchissant le plan du filet ?
Règle : 22–24 / 29

- Le premier arbitre
- Le second arbitre
- Le premier arbitre ou le deuxième arbitre selon la situation et leur champ de compétence.

RÈGLE 11

1. Peut-on franchir le plan vertical du filet après une frappe d'attaque ?
Règle : 11.1

- Non, c'est une faute.
- Oui, après le geste d'attaque, à condition de ne pas interférer avec le jeu adverse.

2. Le pied peut-il toucher le camp adverse ?
Règle : 11.2.2

- Non c'est toujours une faute.
- Non, c'est une faute si la plus grosse partie du pied est en contact avec le camp adverse et la ligne centrale.
- Oui, si une partie du pied reste en contact avec ou au-dessus de la ligne centrale et qu'il n'y a pas d'interférence.

3. Les autres parties du corps peuvent-elles pénétrer sous la ligne centrale ?
Règle : 11.2

- Non, jamais
- Oui, toujours.
- Oui, sous réserve de ne pas interférer avec le jeu adverse.

4. Tout contact avec le filet est-il une faute ?
Règle : 11.3

- Oui tous les contacts sont fautifs.
- Non ; seul un contact avec le filet pendant l'action de jouer le ballon qui interfère avec le jeu est fautif selon les conditions prévues.

5. Un joueur peut-il toucher le filet après que l'action de jouer le ballon est terminée ?
Règle : 11.3

- Oui, ce n'est jamais une faute.
- Non, cela reste toujours une faute.
- Oui, si le contact n'interfère pas avec le jeu et ne relève pas d'une faute prévue.

6. Toucher les 80 cm supérieurs de l'antenne pendant l'action de jouer le ballon est-il fautif ?
Règle : 11.3.1 / 11.4.4

- Oui
- Non

RÈGLE 12

1. Qui autorise le service ?
Règle : 12.3

- Le premier arbitre.
- Le second arbitre.

2. Que doit faire le serveur au moment de la frappe de service ?
Règle : 12.4.1

- Frapper le ballon avec une main ou une partie du bras après l'avoir lancé ou lâché de la main ou des mains.
- Frapper le ballon en manchette.
- Frapper le ballon avec une main ou une partie du bras après l'avoir lancé ou lâché de la main ou des mains de l'extérieur de la zone de service.

3. Combien de temps le serveur dispose-t-il après le coup de sifflet d'autorisation ?
Règle : 12.4.4

- 6 secondes.
- 7 secondes.
- 8 secondes.

4. Que se passe-t-il si le serveur frappe le ballon avant l'autorisation de service donnée par le 1er arbitre ?
Règle : 12.3 / 12.6

- Le serveur perd l'échange et le point.
- Le serveur ne perd pas le point. L'échange est à rejouer mais l'équipe est sanctionnée par un retard de jeu.
- Le serveur ne perd pas le point. L'échange est à rejouer sans aucune sanction.

5. Le serveur peut-il marcher sur la ligne de fond au moment de la frappe ?
Règle : 12.4.3

- Oui
- Non

6. Après la frappe du service, le serveur peut-il pénétrer dans la zone libre ?
Règle : 12.4.3

- Oui
- Non

7. Le serveur doit-il respecter l'ordre de rotation ?
Règle : 12.2

- Oui
- Non

RÈGLE 13

1. Qu'est-ce qu'une frappe d'attaque ?
Règle : 13.1.1

- Un service est une des frappes d'attaque.
- Un renvoi direct en manchette n'est jamais une frappe d'attaque.
- Toute action qui dirige le ballon vers le camp adverse, à l'exception du service et du contre.

2. Une passe destinée à un partenaire est-elle une frappe d'attaque ?
Règle : 13.1

- Non, jamais.
- Oui, elle peut être contrée.
- Pas nécessairement ; elle devient une frappe d'attaque si elle dirige le ballon vers le camp adverse selon la définition.

3. Quand une frappe d'attaque est-elle considérée comme réalisée ?
Règle : 13.1.2

- Quand elle tombe dans le camp adverse.
- Lorsque le ballon franchit complètement le plan vertical du filet ou est touché par un adversaire.

4. Un joueur arrière peut-il attaquer depuis la zone avant ?
Règle : 13.2.2

- Jamais.
- Oui, il le peut s'il ne saute pas dans la zone avant.
- Oui, si au moment du contact une partie du ballon n'est pas entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

5. Quand un joueur arrière commet-il une faute d'attaque ?
Règle : 13.3.3

- Quand il prend son impulsion dans les 3 mètres.
- Quand il prend son impulsion dans les 3 mètres et envoie le ballon dans le camp adverse ; le ballon étant totalement sous le bord supérieur du filet.
- S'il effectue une attaque depuis la zone avant alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

6. Un joueur peut-il attaquer le service adverse alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du filet ?
Règle : 13.3.4

- Oui
- Non

7. Un Libéro peut-il effectuer une attaque avec le ballon entièrement au-dessus du sommet du filet ?
Règle : 13.3.5

- Oui
- Non

8. Que se passe-t-il si un Libéro effectue une passe en touche haute avec les doigts dans sa zone avant ?
Règle : 13.3.6 / 19.3.1.2

- L'attaquant commet une faute s'il prend son impulsion dans les 3 mètres et au moment du contact, le ballon est totalement sous le bord supérieur du filet.
- La passe du libéro passe de l'autre côté, le ballon étant partiellement sous la bande du filet.
- Un partenaire ne peut pas effectuer une attaque sur ce ballon si celui-ci est entièrement au-dessus du sommet du filet.

9. Qui juge principalement l'attaque fautive d'un joueur arrière ou d'un Libéro ?
Règle : 23.3.2.3d-e / 24.3.2.4

- Le premier arbitre.
- Le second arbitre.
- Les arbitres selon leur champ de compétence ; le premier arbitre et le deuxième arbitre ont des responsabilités définies.

RÈGLE 14

1. Qui peut participer à un contre effectif ?
Règle : 14.1.1
- Tous les joueurs.
- Tous les joueurs sauf le libéro.
- Les joueurs de la ligne avant.

2. Un joueur arrière peut-il participer à un contre effectif ?
Règle : 14.1 / 14.6.2
- Oui
- Non

3. Le Libéro peut-il effectuer un contre ou tenter un contre ?
Règle : 14.6.6 / 19.3
- Oui
- Non

4. Un contre peut-il être effectué avec les mains au-delà du plan du filet ?
Règle : 14.3
- Non, c'est interdit.
- Oui, toujours c'est la définition du contre.
- Oui, dans le cadre autorisé du contre et sans gêner l'attaque adverse avant celle-ci.

5. Une touche de contre compte-t-elle comme touche d'équipe ?
Règle : 14.4
- Oui
- Non

6. Après un contre, combien de touches l'équipe conserve-t-elle ?
Règle : 14.4
- 2
- 3

7. Quand un joueur arrière commet-il une faute de contre ?
Règle : 14.6.2
- Lorsqu'il participe à un contre effectif.
- Lorsqu'il fait une tentative de contre avec les mains au-dessus du bord supérieur du filet mais sans toucher le ballon.

RÈGLE 15

1. Combien de temps-morts réguliers une équipe peut-elle demander par set ?
Règle : 15.1

- 1
- 2

2. Combien de remplacements réguliers, au maximum, une équipe peut-elle effectuer par set ?
Règle : 15.1

- 4
- 5
- 6

3. Qui peut demander un temps-mort ou un remplacement ?
Règle : 15.2

- Le capitaine d'équipe même si l'équipe possède un entraîneur.
- Le capitaine en jeu même si l'équipe possède un entraîneur.
- L'entraîneur ou, en son absence, le capitaine en jeu.

4. Combien de temps dure normalement un temps-mort ?
Règle : 15.4

- 20 secondes
- 30 secondes
- 60 secondes

5. Que doit faire le deuxième arbitre lors d'un temps-mort ?
Règle : 24.2.6

- Attendre près du poteau que le buzzer annonce la fin du temps mort et que les joueurs regagnent le terrain.
- L'autoriser, en contrôler la durée et signaler sa fin.

6. Qu'est-ce qu'un remplacement exceptionnel ?
Règle : 15.7

- Le remplacement d'un joueur blessé ou malade qui ne peut pas poursuivre la rencontre
- Le remplacement d'un joueur blessé ou malade qui ne peut pas poursuivre la rencontre, expulsé ou disqualifié, et qui ne peut être remplacé régulièrement.

RÈGLE 16

1. Qu'est-ce qu'un retard de jeu ?

Règle : 16.1

- Demander un 3ème temps mort.
- Demander une interruption de jeu après avoir utilisé le nombre total permis.
- Toute action incorrecte qui retarde la reprise du jeu, notamment retarder un remplacement ou un temps-mort, prolonger une interruption, etc.

2. Qu'est-ce qu'une demande non fondée ?

Règle : 16.2.2

- Prolonger une interruption.
- Retarder un remplacement
- Demander un 3ème temps mort ou un septième changement.

3. Que se passe-t-il au deuxième retard et aux suivants de la même équipe ?

Règle : 16.2.3

- Avertissement verbal donné par le 1er arbitre au capitaine en jeu de l'équipe.
- Carton jaune et pénalisation pour retard de jeu : un point et le service pour l'adversaire.
- Carton rouge et pénalisation pour retard de jeu : un point et le service pour l'adversaire.

4. Les sanctions pour retard sont-elles individuelles ou collectives ?

Règle : 16.2

- Elles sont individuelles.
- Elles sont collectives.

5. Une sanction pour retard avant un set est-elle appliquée immédiatement ?

Règle : 16.2.4

- Oui, elle est appliquée et consignée immédiatement sur la feuille de match.
- Non, heureusement pour l'équipe fautive, le retard a lieu entre deux sets.
- Non, elle est appliquée au set suivant.

6. Un joueur qui tarde volontairement à reprendre sa place peut-il provoquer un retard ?

Règle : 16.1

- Oui
- Non

7. Le fait de retarder un remplacement peut-il être sanctionné ?
Règle : 16.1

- Oui
- Non

8. Le fait de faire une deuxième demande non fondée constitue une pénalisation pour retard de jeu (carton rouge) ?
Règle : 15.11 / 16.1

- Oui
- Non

9. Quel geste officiel correspond à une sanction pour retard ?
Règle : Fig.11 (25)

- Le geste avec le carton sur la montre : jaune pour avertissement ou rouge pour pénalisation.
- Le geste avec la main sur la montre.

10. Qui sanctionne les retards de jeu ?
Règle : 23.3.2.2

- Le premier arbitre.
- Le second arbitre.
- Les deux arbitres.

RÈGLE 17

1. Que fait l'arbitre en cas d'accident grave ?
Règle : 17.1.1

- Rien, car il n'est pas médecin.
- Il interrompt immédiatement le jeu et autorise l'entrée du personnel médical.
- Dès que l'action est terminée, il autorise l'entrée du personnel médical.

2. L'échange est-il rejoué après un échange interrompu à la suite à un accident grave ?
Règle : 17.1.1

- Non, si l'issue du point était évidente.
- Oui, toujours.
- Cela dépend des circonstances.

3. Combien de minutes de récupération peuvent être accordées à un joueur blessé qui ne peut être remplacé ?
Règle : 17.1.2

- 3 minutes, pas plus d'une fois dans le match pour le même joueur.
- Aucun, le changement doit être immédiat.
- Il n'y a pas de limite de temps car les arbitres ne sont pas médecins.

4. Que se passe-t-il en cas d'incident extérieur pendant le jeu ?
Règle : 17.2

- Le jeu continue jusqu'à la fin de l'échange.
- Le jeu est interrompu et l'échange est rejoué.

5. Si une interruption totale est inférieure à 4 heures et que le jeu reprend sur le même terrain, que devient le set interrompu ?
Règle : 17.3.2.1

- Il reprend avec le même score, les mêmes joueurs et les mêmes positions.
- Le set redémarre au score de 0 : 0.
- Le match redémarre au score de 0 : 0.

6. Si le match reprend sur un autre terrain après une interruption totale inférieure à 4 heures, que devient le set interrompu ?
Règle : 17.3.2.2

- Il reprend avec le même score, les mêmes joueurs et les mêmes positions. Les sanctions sont conservées.
- Le set et les autres sets sont annulés et le match redémarre à 0 : 0.
- Il est annulé et rejoué avec les mêmes formations de départ, sauf joueurs expulsés ou disqualifiés.

7. Les sanctions déjà enregistrées sont-elles maintenues en cas de reprise sur un autre terrain ?

Règle : 17.3.2.2

- Oui
- Non

8. Que se passe-t-il si la durée totale des interruptions excède 4 heures ?

Règle : 17.3.3

- S'il reprend sur le même terrain, alors il reprend avec le même score, les mêmes joueurs et les mêmes positions. Les sanctions sont conservées.
- S'il reprend sur un terrain différent : alors il reprend avec le même score, les mêmes joueurs et les mêmes positions mais les sanctions sont annulées.
- Le match entier est rejoué.

RÈGLE 18

1. Quelle est la durée normale d'un intervalle entre les sets ?
Règle : 18.1

- 2 minutes.
- 3 minutes.
- 10 minutes.

2. Que se passe-t-il pendant l'intervalle entre les sets ?
Règle : 18.1

- Les équipes changent toujours de côté.
- Les équipes changent de côté avant le tirage au sort pour le set décisif.
- Les équipes peuvent changer de côté après le tirage au sort pour le set décisif.

3. Quand les équipes changent-elles de côté dans le set décisif ?
Règle : 18.2.1

- Jamais.
- Lorsque l'équipe en tête atteint 8 points.
- Lorsque l'équipe en tête atteint 8 points, mais ce n'est pas obligatoire s'il n'y a pas de soleil dans la salle.

4. Le changement de côté à 8 points dans le set décisif s'effectue-t-il sans interruption ?
Règle : 18.2

- Oui, les positions sont conservées et le jeu reprend le plus rapidement possible ; les deux équipes étant autorisées à boire.
- Oui, les positions sont conservées et le jeu reprend le plus rapidement possible ; seule l'équipe A étant autorisée à boire car la plus près de son banc.
- Oui, les positions sont conservées et le jeu reprend immédiatement selon la procédure.

5. Les positions des joueurs doivent-elles être conservées après le changement de côté du set décisif ?
Règle : 18.2.2

- Oui
- Non

6. Le deuxième arbitre vérifie-t-il les positions après le changement de côté du set décisif ?
Règle : 24.3.1 / 18.2.2

- Non, c'est la responsabilité du marqueur.
- Oui, c'est sa responsabilité.

7. Une sanction infligée entre les sets s'applique-t-elle au set suivant ?
Règle : 21.5 / 16.2.4

- Non, pas toutes.
- Non, uniquement les sanctions individuelles.
- Oui, toutes.

8. Qui contrôle la durée des interruptions régulières ?
Règle : 24.2.6

- Le scorer.
- Le marqueur.
- Le deuxième arbitre.

RÈGLE 19

1. Combien de Libéros une équipe peut-elle désigner au maximum ?
Règle : 19.1

- Un seul.
- Toujours deux.
- Jusqu'à deux Libéros si sa composition lui permet.

2. Le Libéro doit-il porter une tenue différente ?
Règle : 19.2

- Non pas forcément.
- Oui, sa tenue doit être clairement différente de celle des autres membres de l'équipe.

3. Le Libéro peut-il remplacer un joueur de la ligne avant ?
Règle : 19.3

- Oui, temporairement.
- Non.

4. Le Libéro peut-il compléter un contre ?
Règle : 19.3.1.3

- Oui
- Non

5. Le Libéro peut-il tenter un contre (une partie de son corps est au-dessus du bord supérieur du filet) ?
Règle : 19.3.1.3

- Oui, mais sans toucher la balle.
- Non

6. Le Libéro peut-il effectuer une passe en touche haute avec les doigts dans sa zone avant ?
Règle : 19.3.1.4

- Oui, mais une attaque effectuée par un partenaire sur cette passe est fautive si le ballon est entièrement au-dessus du filet.
- Non, jamais.

7. Le changement d'un joueur en poste arrière avec le Libéro est-il un remplacement régulier ?
Règle : 19.3.1.1
Oui, car c'est le même joueur qui ne pourra le remplacer.
Non, on appelle cela une substitution de Libéro soumise à une procédure spécifique.

8. Que se passe-t-il si l'unique Libéro de l'équipe est incapable de continuer ?
Règle : 19.4

- L'équipe doit jouer sans Libéro.
- Le match s'arrête car l'équipe est incomplète.
- Un nouveau Libéro peut être redésigné selon certaines conditions.

RÈGLE 20

1. Les participants doivent-ils accepter les décisions des arbitres ?
Règle : 20.1.2–20.1.3

- Oui, et s'abstenir de toute action visant à les influencer.
- Non parfois les joueurs peuvent tenter d'influencer les arbitres s'ils sentent que les arbitres se trompent.

2. Qui peut demander une explication sur une décision ?
Règle : 5.1.2.1

- Le capitaine en jeu.
- Le capitaine d'équipe.
- L'entraîneur via le 2e arbitre.

4. Les membres d'une équipe peuvent-ils communiquer entre eux pendant le match ?
Règle : 20.2.2

- Oui
- Non

4. Un joueur peut-il couvrir volontairement une faute de son équipe ?
Règle : 20.1.3

- Oui
- Non

5. Une attitude visant à influencer un juge de ligne est-elle conforme au fair-play ?
Règle : 20.1.3 / 20.2

- Oui
- Non

6. Un comportement mineur est-il immédiatement sanctionné par un point ?
Règle : 21.1

- Oui. Si le joueur sanctionné n'est pas sur le terrain, l'arbitre doit le sanctionner par l'intermédiaire du capitaine d'équipe.
- Non.

7. Une conduite respectueuse est-elle une obligation réglementaire ?
Règle : 20.2

- Oui
- Non

RÈGLE 21

1. Un carton rouge est synonyme de ?
Règle : 21.2

- Conduite grossière.
- Conduite injurieuse.
- Agression.

2. Comment est traité un comportement incorrect mineur ?
Règle : 21.1

- Il est toujours sanctionné.
- Il n'est pas sanctionné.
- Il n'est pas sanctionné ; il fait l'objet d'une prévention en deux étapes. (Avertissement verbal au capitaine puis carton jaune)

3. Quelle est la première étape de prévention d'un comportement incorrect mineur ?
Règle : 21.1

- Une réprimande de l'arbitre par un signe de la main de l'arbitre.
- Un avertissement verbal via le capitaine en jeu.
- Un avertissement verbal au joueur fautif au pied du podium.

4. Quelle est la deuxième étape de prévention d'un comportement incorrect mineur ?
Règle : 21.1

- Comme c'est la deuxième étape, il faut montrer immédiatement le carton rouge.
- Montrer le carton jaune au joueur concerné.
- Sermonner le joueur fautif pour qu'il ne recommence plus.

5. Quelle est la sanction de la première conduite grossière ?
Règle : 21.3.1

- Avertissement verbal par le capitaine en jeu.
- Carton jaune.
- Carton rouge : Pénalisation, un point et le service pour l'adversaire.

6. Quelle est la sanction d'une deuxième conduite grossière par le même membre ?
Règle : 21.3.2

- Expulsion pour le reste du set.
- Carton rouge : Pénalisation, un point et le service pour l'adversaire.
- Expulsion pour le reste du match.

7. Quelle est la sanction d'une troisième conduite grossière par le même membre ?
Règle : 21.3.3

- Expulsion pour le reste du set.
- Carton rouge : Pénalisation, un point et le service pour l'adversaire.
- Disqualification pour le reste du match.

8. Quelle est la conséquence d'une conduite injurieuse ?
Règle : 21.2.2 / 21.3

- Une expulsion à la première occurrence et une disqualification à la deuxième par le même membre.
- Carton rouge : Pénalisation, un point et le service pour l'adversaire.
- Disqualification pour le reste du match.

9. Une agression nécessite-t-elle une sanction préalable ?
Règle : 21.4.3

- Oui
- Non

10. Une sanction pour comportement incorrect avant un set est-elle appliquée au set précédent ?
Règle : 21.5

- Non, heureusement pour l'équipe, elle n'est pas sanctionnée.
- Oui, elle doit être consignée sur la feuille de match avant la fin du set précédent.
- Non, elle est appliquée au set suivant.

RÈGLE 22

1. Qui donne le signal du service ?
Règle : 22.2.1.1

- Le premier arbitre.
- Le second arbitre.

2. Quand le premier ou deuxième arbitre peut-il siffler la fin d'un échange ?
Règle : 22.2.1.2

- Lorsqu'il est certain qu'une faute a été commise et qu'il en a identifié la nature.
- Lorsqu'il est certain qu'une faute a été commise.
- Lorsqu'il soupçonne qu'une faute a été commise.

3. Que montre le premier arbitre après avoir sifflé une faute ?
Règle : 22.2.3.1

- Dans l'ordre : l'équipe qui va servir, la nature de la faute et, si nécessaire, le joueur fautif.
- Dans l'ordre : l'équipe qui va servir, le joueur fautif et la nature de la faute.
- Dans l'ordre : la nature de la faute et, si nécessaire, le joueur fautif puis l'équipe qui va servir.

4. Que montre le deuxième arbitre après avoir sifflé une faute ?
Règle : 22.2.3.2

- Dans l'ordre : l'équipe qui va servir, la nature de la faute, le joueur fautif si nécessaire.
- Dans l'ordre : la nature de la faute, le joueur fautif si nécessaire, puis l'équipe qui va servir en suivant le geste du premier arbitre.
- Dans l'ordre : le joueur fautif, la nature de la faute, puis l'équipe qui va servir en même temps que le geste du premier arbitre.

5. En cas d'attaque fautive d'un arrière ou d'un Libéro, qui indique la faute ?
Règle : 22.2.3.3

- Le premier arbitre.
- Le second arbitre.
- Les deux arbitres selon leurs procédures respectives.

6. Quelle est la décision si les deux arbitres signalent en même temps une faute de chaque équipe simultanément ?
Règle : 22.2.3.4

- C'est la décision du premier arbitre qui prime.
- C'est la décision du second arbitre qui prime.
- L'échange est à rejouer pour double faute.

7. Les gestes officiels doivent-ils être soutenus un instant ?
Règle : 30.1

- Non, pas si la décision est évidente pour tous.
- Oui, pour qu'elle soit visible de tous.

RÈGLE 23

1. À quelle hauteur approximative doit se situer la vue du premier arbitre par rapport au filet ?
Règle : 23.1

- Environ 50 cm au-dessus du filet.
- Environ 75 cm au-dessus du filet.
- Environ 1 m au-dessus du filet.

2. Le premier arbitre peut-il annuler une décision d'un autre officiel ?
Règle : 23.2.1

- Oui, s'il juge cette décision erronée.
- Non, il n'en a pas le pouvoir.

3. Le premier arbitre peut-il faire remplacer un officiel qui ne remplit pas correctement ses fonctions ?
Règle : 23.2.1

- Non
- Oui

4. Le premier arbitre peut-il décider d'une situation non prévue explicitement par les règles ?
Règle : 23.2.3

- Non, il doit remettre la balle à rejouer.
- Oui, il a pouvoir de décision sur toutes les questions du jeu.

5. Le premier arbitre doit-il accepter une discussion collective des joueurs au sujet de ses décisions ?
Règle : 23.2.4

- Oui
- Non

6. Qui peut demander une explication sur l'application d'une règle ?
Règle : 23.2.4 / 5.1.2.1

- Le capitaine en jeu.
- Le capitaine d'équipe.
- L'entraîneur.

7. Quel est l'ordre de signature de la feuille de match à la fin de la rencontre ?
Règle : 23.3.3

- Par ordre : les capitaines, le marqueur, le second arbitre, le premier arbitre.
- Par ordre : le marqueur, les capitaines, le second arbitre, le premier arbitre.
- Par ordre : les capitaines, le second arbitre, le premier arbitre, le marqueur.

RÈGLE 24

1. Le second arbitre peut-il remplacer le premier arbitre si celui-ci devient incapable d'assurer sa tâche ?

Règle : 24.2.1

- Oui
- Non

2. Le second arbitre contrôle-t-il le marqueur ?

Règle : 24.2.3

- Oui
- Non

3. Le second arbitre contrôle-t-il les membres de l'équipe sur le banc ?

Règle : 24.2.4

- Oui.
- Non.
- Oui, et il rapporte au premier arbitre les comportements incorrects.

4. Qui autorise et contrôle les interruptions régulières ?

Règle : 24.2.6

- Le marqueur.
- Le marqueur ou le marqueur assistant.
- Le second arbitre.

5. Que signale-t-il concernant les temps-morts et remplacements ?

Règle : 24.2.7

- Signaler uniquement la fin des Temps Morts.
- Signaler le deuxième temps-mort et les 5e et 6e remplacements uniquement au premier arbitre.
- Signaler le deuxième temps-mort et les 5e et 6e remplacements au premier arbitre et à l'entraîneur.

6. Quelles fautes de position le deuxième arbitre vérifie-t-il ?

Règle : 24.3.2.2

- Celles de l'équipe au service.
- Celles de l'équipe au service ou celles de l'équipe en réception.
- Celles de l'équipe en réception.

7. Que vérifie-t-il au début de chaque set ?

Règle : 24.3.1

- Que le serveur soit bien le bon joueur.
- Que les positions effectives de l'équipe en réception correspondent aux fiches de position.
- Que les positions effectives des deux équipes correspondent aux fiches de position.