



# LOIS DE JEU DU FUTNET FFF

*FUTNET*



# SOMMAIRE

1. CATÉGORIES ET DISCIPLINES DU FUTNET .....	04
2. DIMENSIONS DU TERRAIN DE JEU.....	06
3. LE FILET.....	09
4. LE BALLON.....	11
5. DÉBUT DU POINT ET DÉLAIS.....	13
6. LE SERVICE.....	15
7. BALLON EN JEU.....	18
8. MARQUER UN POINT.....	22
9. TEMPS-MORTS.....	26
10. CHANGEMENTS.....	28

# SOMMAIRE

11.	FAUTES ET SANCTIONS.....	31
12.	EQUIPEMENT DES JOUEURS ET PROTESTATIONS.....	34
13.	GAGNER UN SET, GAGNER UN MATCH.....	36
14.	CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : SIMPLE.....	38
15.	CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : DOUBLE.....	40
16.	CARACTÉRISTIQUES PARTICULIÈRES : TRIPLE.....	42
17.	ARBITRES.....	44
18.	LES SIGNES OFFICIELS DE L'ARBITRAGE AU FUTNET...	49
19.	FEUILLE DE MATCH.....	58
20.	GLOSSAIRE.....	65

1

# Catégories et disciplines du Futnet



## 1.1. Catégories

D'après le genre: Homme et Femme. En France, les deux genres peuvent jouer mélangés dans la même équipe ou compétition. A l'international, les genres sont séparés dans les compétitions.

D'après l'âge: U21 ou Sénior. Sont considérés comme U21 les joueurs ayant moins de 22 ans, sont considérés comme Séniors les joueurs ayant 22 ans ou plus. En France, les U21 et les Séniors peuvent jouer mélangés dans la même équipe ou compétition.

A l'international, Séniors et U21 évoluent dans des compétitions distinctes. Bien que des U21 peuvent être amenés à jouer dans la catégorie Sénior.

## 1.2. Disciplines

- Simple (1 vs 1),
- Double (2 vs 2),
- Triple (3 vs 3).

# 2

## Dimensions du terrain de jeu



## 2.1. Dimensions

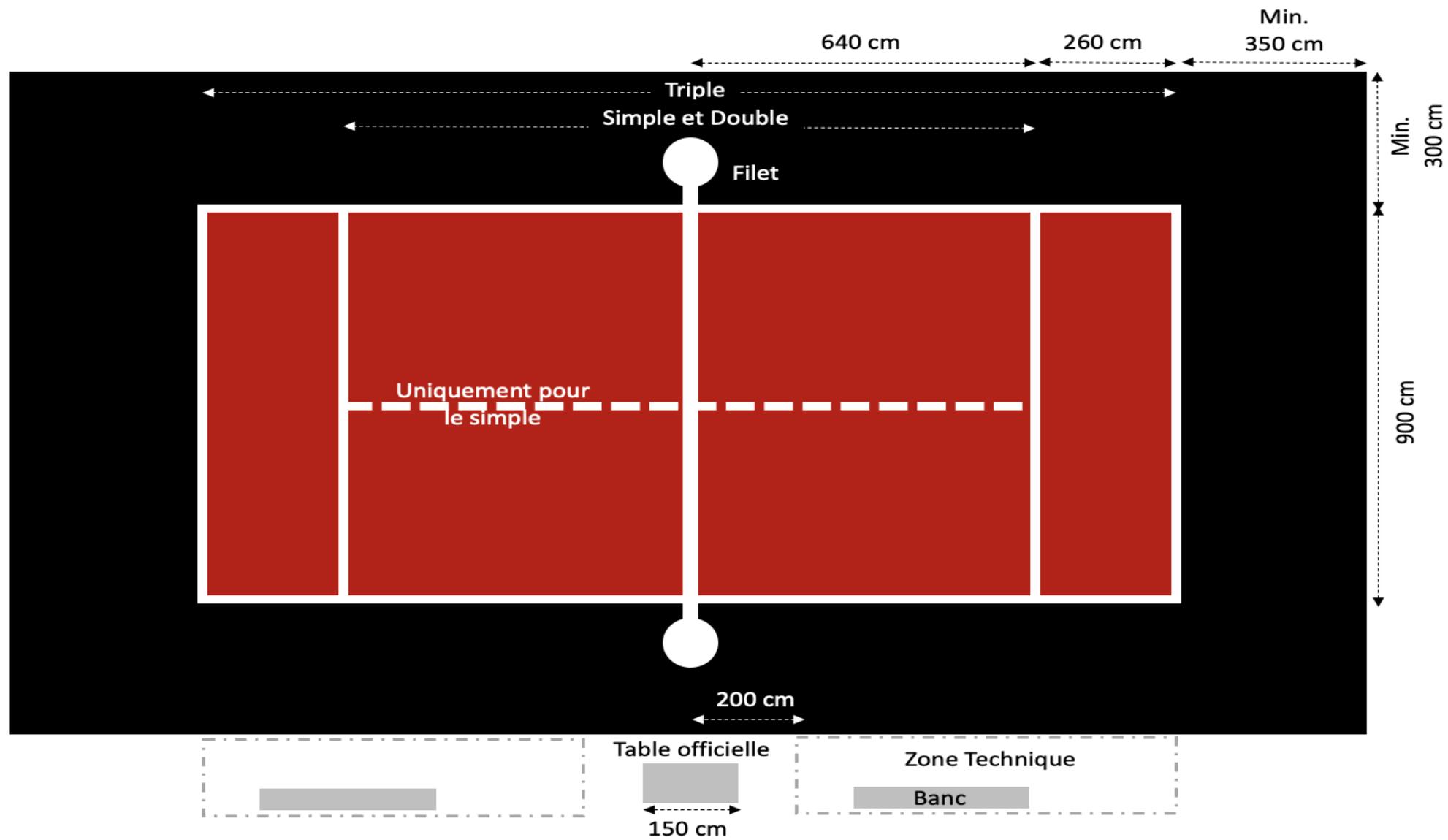
- Pour les simples et doubles : 9,0 m x 12,8 m
- Pour les triples : 9,0 m x 18,0 m

2.2. **Le terrain de jeu** est divisé en deux moitiés par un filet.

2.3. **Les lignes de base et latérales** font partie du terrain de jeu. Les lignes ont une largeur de 5 cm  $\pm$  1 cm.

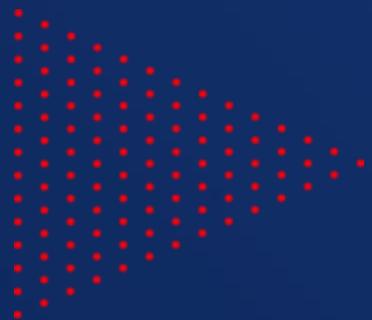
2.4. **L'aire de jeu**, qui doit être disponible pendant le jeu, a des dimensions minimales de 15,0 m x 25,0 m (en simple et en double, des dimensions minimales de 15,0 m x 19,8 m sont acceptables). L'écart autorisé de l'aire de jeu par rapport au niveau horizontal est de 1:100. Une irrégularité maximale de 2 cm sans transition nette est autorisée. La hauteur minimale de l'espace libre au-dessus de l'aire de jeu est de 8 mètres.

2.5. **La surface du terrain de jeu et de l'aire de jeu** doit être homogène, ferme, et ne doit pas être glissante ou poussiéreuse. Les matériaux autorisés pour la surface supérieure du terrain de jeu et de l'aire de jeu sont : l'argile, l'herbe, le bois, les matériaux artificiels habituels. Les matériaux non autorisés pour la surface supérieure sont : le béton, la pierre, le trottoir, l'asphalte, le sable.



# 3

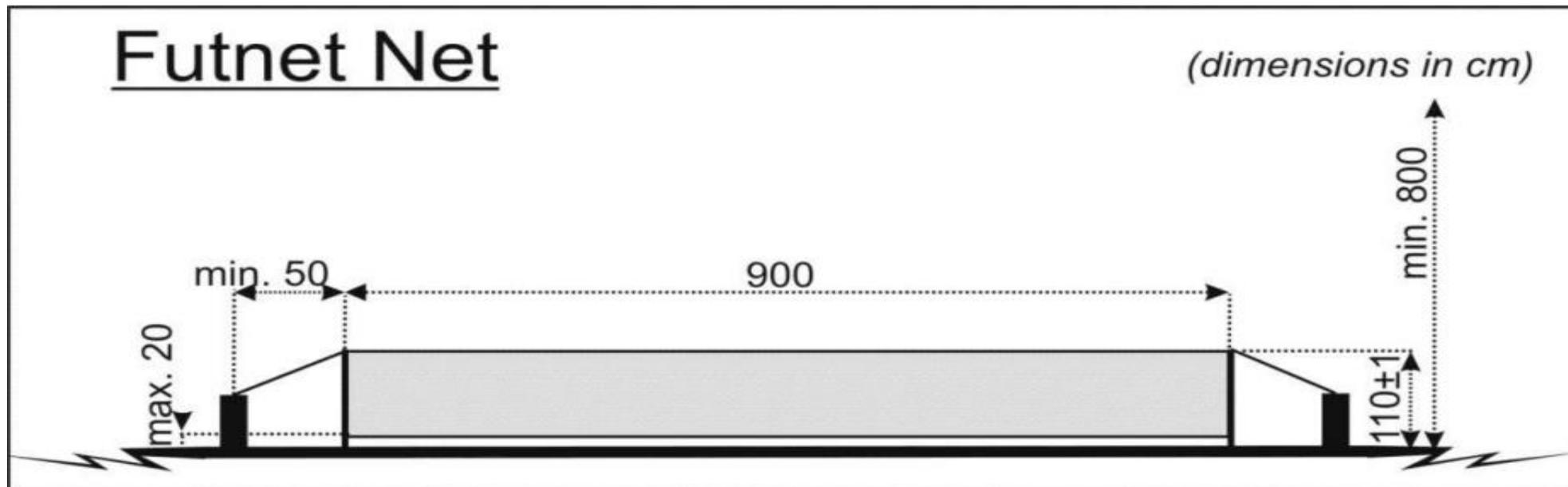
# Le filet



**3.1. Définition :** uniquement la partie qui est accrochée au-dessus du terrain de jeu entre les lignes latérales. La longueur du filet peut être définie par deux mires droites en bois, qui soutiennent le filet sur les lignes. Les mires sont considérées comme la continuité des lignes latérales, elles font donc partie du terrain.

**3.2.** Le filet est tendu aux deux extrémités de manière à ce que sa partie supérieure s'étende sur 110 cm sur toute la surface du terrain de jeu. L'écart de hauteur maximum autorisé du filet est de  $\pm 1$  cm. La distance entre le bord inférieur du filet et la surface de l'aire de jeu ne dépasse pas 20 cm.

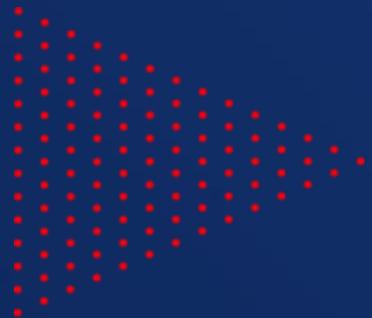
**3.3.** Le filet doit être tendu au niveau du bas et non troué.



4



# Le ballon



## Paramètres officiels du ballon UNIF :

- Construction : collé, 32 panneaux,
- Couleur recommandée : noir et blanc,
- Matériau : cuir synthétique (naturel),
- Poids : 396 - 453 g,
- Circonférence : 680 - 710 mm,
- Hauteur de rebond : 660 - 720 mm,
- Gonflage : 55 - 60 kPa.



5



# Début du point et délais

### 5.1. 1<sup>er</sup> set :

L'équipe (le joueur) qui gagne le tirage au sort a la possibilité de choisir le camp ou de décider quelle équipe (ou joueur) commence à servir. Suivant son choix, l'équipe (le joueur) adverse a la possibilité de choisir l'option restante (terrain ou service). Pour la deuxième manche, les deux équipes (joueurs) échangent leur camp et le premier service.

### 5.2. Dernier set :

En cas d'égalité au nombre de sets entre les deux équipes (joueurs) avant le dernier set, l'équipe (le joueur) qui - après avoir additionné les points obtenus - possède le plus grand nombre de points, a la possibilité de choisir le camp ou le service. Ce n'est qu'en cas de nombre égal de points que le tirage au sort est effectué.

### 5.3. Les délais sont les suivants :

- temps de service après le coup de sifflet de l'arbitre : 5 secondes,
- pour le remplacement : 30 secondes (ou plus si les arbitres le demandent pour remplir la feuille de match),
- durée d'un temps-mort : 1 minute.
- pauses entre les sets : 3 minutes (sauf en tournoi),
- pauses entre les matchs : maximum vingt-cinq (25) minutes.

6

# Le service



**6.1. Définition :** un service est exécuté en envoyant le ballon par n'importe quelle partie du corps, à l'exception du bras et de la main, depuis la zone située derrière la ligne de base, en dehors du terrain de jeu.

**6.2. La façon de servir :**

- de volée,
- après un rebond du ballon (en dehors de l'aire de jeu),
- smashé,
- directement depuis le sol (ballon immobile).

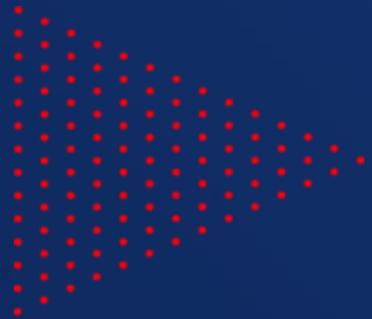
**6.3.** Ni le ballon ni le serveur ne doivent toucher le terrain de jeu (y compris les lignes) lors d'un service. Le ballon doit être libéré de la (des) main(s) du joueur ou posé au sol.

**6.4.** Le service doit être effectué dans les 5 secondes à compter du moment où l'arbitre donne l'ordre de commencer le jeu.



- 6.5.** Le ballon doit traverser le filet et atterrir sur la zone de service de l'adversaire ou toucher un adversaire pour être valide.
- 6.6.** Le service est valable même si le ballon touche le filet puis atterrit sur la zone de service de l'adversaire ou touche un adversaire (pas de let).
- 6.7.** Le service est toujours effectué par l'équipe (le joueur) qui marque le dernier point.
- 6.8.** L'adversaire est autorisé à toucher/attaquer le ballon avant qu'il n'ait touché le sol de sa zone de service.
- 6.9.** Le pied d'appui doit être totalement situé entre les continuités virtuelles des lignes latérales au moment de l'impact, sinon le service n'est pas valable.

7



# Ballon en jeu



**7.1.** Le nombre maximum de rebonds au sol dans les compétitions de la FFF est différent selon les catégories et les disciplines et selon la compétition. Les modalités sont définies dans les règlements des compétitions.

**7.2.** Le nombre de rebonds possible dans les compétitions est de un ou deux. En D1, D2, et en coupes nationales de simple et de double, il n'y a qu'un seul rebond.

**7.3.** Entre deux rebonds (si autorisés), il doit toujours y avoir une touche d'un joueur.

**7.4.** Le nombre maximum de touches de balle par le joueur (simple) ou l'équipe (double, triple) dans les compétitions sont :

- en simple : deux,
- en double : trois,
- en triple : trois.

**7.5.** Le joueur peut toucher le ballon avec n'importe quelle partie de son corps, à l'exception du bras et de la main, même involontaire.



**7.6.** À l'exception du simple, le joueur n'est pas autorisé à toucher la balle deux fois de suite.

**7.7.** Le ballon ne doit toucher le sol que sur le terrain de jeu. Sinon le ballon est « out » et le point est perdu par l'équipe (joueur) qui a touché le ballon en dernier.

**7.8.** Le service est répété (« ballon à remettre »), si un objet étranger touche le ballon, un joueur ou le terrain ou perturbe de quelque manière le jeu.

**7.9.** Aucun des joueurs n'est autorisé à toucher le filet durant le point ; sinon le point est remporté par l'équipe (joueur) adverse. Même règle si un joueur adverse amène involontairement (l'aspect involontaire sera jugé par les arbitres seulement) avec sa jambe (partie sous le genou) une partie du corps du joueur adverse à toucher le filet.

**7.10.** La balle est jouée correctement, seulement si elle traverse le filet (entre les mires) pour atterrir dans le terrain de jeu de l'adversaire. Sinon il y a « hors mire » et le point est remporté par l'équipe (joueur) adverse.



**7.11.** Si deux joueurs adverses touchent la balle au-dessus du filet en même temps (« ballon mort ») et que le ballon sort du terrain de jeu, le point est à rejouer (« ballon à remettre »).

**7.12.** Si deux joueurs adverses touchent la balle au-dessus du filet en même temps (« ballon mort »), le jeu continue à condition que la balle touche le sol dans l'aire de jeu. Dans ce cas, le ballon peut être joué également par le joueur qui a joué le ballon mort.

**7.13.** Le joueur peut jouer la balle dans l'aire de jeu de son adversaire uniquement au-dessus du filet et entre les mires. Il ne peut poser aucun appui dans le camp adverse.

**7.14.** Le joueur peut toucher involontairement le corps de l'adversaire par sa jambe (sa partie sous le genou). (Les arbitres seront les seuls à juger de l'aspect involontaire du geste).

8

Marquer un point



- 8.1.** L'équipe (joueur) gagne un point si le ballon envoyé par l'adversaire atterrit en dehors du terrain de jeu ligne comprise (« ballon out »).
- 8.2.** L'équipe (joueur) gagne un point si le ballon rebondit deux fois de suite sur le sol adverse (sans qu'un joueur adverse touche le ballon entre les deux rebonds).
- 8.3.** Si un joueur touche le filet avec une partie de son corps durant le point, celui-ci est remporté par l'équipe (joueur) adverse.
- 8.4.** Si le ballon touche une quelconque partie dure (mur, plafond, spectateur...) le point est perdu par l'équipe qui bénéficiait du ballon dans son camp.
- 8.5.** Si le ballon ne passe pas au-dessus de la zone du filet (entre les mires), le point est perdu. Même si le ballon rebondit dans le terrain de jeu adverse.
- 8.6.** Si un joueur touche deux fois consécutivement le ballon, le point est gagné par l'équipe adverse (sauf en simple).



**8.7.** S'il y a quatre touches consécutives réalisées par une équipe, le point est remporté par l'équipe adverse (trois touches en Simple).

**8.8.** Si un joueur commet l'une des fautes suivantes lors du service de la balle, le point est gagné par l'équipe adverse :

- le joueur touche le terrain (y compris les lignes de délimitation du terrain) avec le ballon ou avec son pied au moment de l'impact.
- le service est joué et est touché par un coéquipier,
- le ballon atterrit en dehors de la zone de service du terrain de l'adversaire,
- le pied d'appui n'est pas totalement situé entre les continuités virtuelles des lignes latérales et derrière la ligne de base au moment de l'impact.

**8.9.** Si un joueur touche le ballon avec son bras ou sa main, le point est remporté par l'équipe (joueur) adverse.

**8.10.** Un point est perdu si le ballon est joué par un joueur au-dessus de l'aire de jeu de l'adversaire et que le joueur n'atterrit pas dans son propre terrain.



**8.11.** Le point est perdu si un joueur tient ou pousse son adversaire avec sa (ses) main(s).

**8.12.** Le point est perdu si un ballon rebondit dans son propre camp et qu'un adversaire le touche avant soi.

**8.13.** Le point est perdu si le ballon rebondit dans son terrain de jeu puis rebondit ensuite dans le terrain de jeu adverse sans qu'aucun joueur ne touche le ballon.

**8.14.** Si tous les arbitres ne voient plus simultanément et totalement le ballon, le point est perdu par l'équipe qui bénéficiait du ballon dans son camp.

**8.15.** Si le ballon touche un fil et n'allait pas toucher une partie dure, le point est à rejouer.

**8.16.** Si le ballon touche un fil puis une partie dure, le point est perdu par l'équipe qui bénéficiait du ballon dans son camp.

9

# Temps-morts



**9.1.** Un entraîneur et un capitaine ont tous deux le droit de demander à un arbitre un temps-mort d'une durée totale d'une minute en championnat et de 30 secondes en coupe nationale.

**9.2.** L'arbitre a le droit, à tout moment au cours du set, de déclarer un "temps mort arbitre", pour éliminer les obstacles de toute nature ou lors d'une blessure d'un joueur. Ce temps mort sera inscrit sur l'annexe feuille de match par l'arbitre de table de marque ; il n'a pas de durée déterminée.

**9.3.** Pendant la pause et les temps morts, les joueurs doivent rester en dehors du terrain de jeu et proches du banc, sans sortir de l'aire de jeu.

# 10

# Changements



**10.1.** Chaque équipe a le droit (à l'exception du simple) de faire deux changements par set. Le changement est un remplacement d'un, de deux ou de trois joueurs.

**10.2.** Si, lors d'un double ou d'un triple, un joueur est blessé de telle sorte qu'il ne peut plus continuer à jouer le set (le remplacement est donc nécessaire) :

- et que son équipe a des remplaçants, ce changement est possible et compte dans les deux changements autorisés ; le set continue sans le joueur blessé ;
- et que son équipe a déjà effectué les deux changements autorisés, le set est remporté par l'équipe adverse. Le score est de 15 points pour l'équipe adverse et l'équipe du joueur blessé conserve ses points acquis. L'annexe feuille de match est renseignée par l'arbitre principal.



**10.3.** En double et en triple, un joueur expulsé peut être remplacé par un autre joueur sans que cela compte comme un changement :

- si les deux changements autorisés ont été effectués, le set peut donc continuer avec un remplaçant ;
- si pas de remplaçant disponible, le set est immédiatement arrêté et remporté par l'équipe adverse ainsi que les éventuels sets suivants. Le score est de 15 points pour l'adversaire et l'équipe sanctionnée conserve ses points acquis. L'annexe feuille de match sera renseignée par l'arbitre principal.

**10.4.** En simple, pas de remplacement possible si le joueur est expulsé ; le match est immédiatement arrêté et remporté par l'équipe adverse. Le score est de 15 points pour l'adversaire et le joueur sanctionné conserve ses points acquis. L'annexe feuille de match sera renseignée par l'arbitre principal.

11

# Fautes et sanctions



**11.1.** Si un joueur touche les câbles de fixation du filet, entre la mire et le poteau de fixation, la décision de faute appartiendra à l'arbitre sur l'aspect involontaire ou l'intentionnalité.

**11.2.** Si un joueur dépasse intentionnellement un délai quelconque, il est sanctionné :

- après un premier délai par un avertissement oral (sans perte de point),
- après un deuxième délai par un carton jaune (perte d'un point).

**11.3.** Les comportements antisportifs (protestations, réclamations, taper avec excès le ballon, retarder le jeu, tenir ou pousser l'adversaire, langage abusif, gestes inappropriés, excès d'humeur, etc.) des joueurs, entraîneurs, dirigeants d'équipe sont sanctionnés :

- pour la première fois par un avertissement oral (sans perte de point) ou par un carton jaune ou rouge (perte d'un point). Seuls les arbitres décident en fonction du comportement antisportif,
- pour la deuxième fois par un carton jaune ou rouge (perte d'un point).



**11.4.** Après avoir été sanctionné par un carton jaune, le prochain comportement du joueur est sanctionné par un carton rouge (expulsion et perte d'un point). Après avoir reçu le carton rouge, le joueur doit immédiatement quitter l'aire de jeu.

**11.5.** Si l'arbitre est insulté ou malmené par un ou plusieurs joueurs ou un coach, le match est immédiatement arrêté et remporté par l'équipe adverse. Cette décision sera prise après concertation de tous les arbitres et inscrite sur l'annexe feuille de match. Le score est de 15 points pour l'adversaire et l'équipe ou le joueur sanctionné conserve ses points acquis.

**11.6.** Quelle que soit la formule (simple, double, ou triple), un joueur expulsé (carton rouge) ne peut plus continuer à jouer la journée en cours, ni la suivante (sanction automatique).

# 12

## Equipement des joueurs et protestations



**12.1.** Les joueurs d'une équipe doivent utiliser des tenues de jeu uniformes portant les numéros de 1 à 99 ; dans le cas contraire, ils ne sont pas autorisés à jouer par l'arbitre.

**12.2.** Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent avoir le même numéro pendant le match (remplaçant et/ou titulaire).

**12.3.** Lorsque le jeu est interrompu, le capitaine ou l'entraîneur de l'équipe a le droit de présenter à l'arbitre sa ou ses protestations sur le jeu et poser une question sur l'interprétation des lois. L'arbitre principal prendra une décision définitive après cette intervention.

**12.4.** En cas de désaccord persistant, une réserve d'avant match, d'observation d'après match ou une réserve technique transcrite par l'arbitre doit être inscrite sur la feuille de match. Ces éventuelles réclamations seront traitées par la commission fédérale de FUTNET.

13



Gagner un set  
Gagner un match



### **13.1 Gagner un set :**

Dans les championnats D1 et D2, un set est remporté lorsque l'équipe atteint la première quinze points, si et seulement si, le score n'est pas de 15-14. Sinon, le set se poursuivra et les équipes se départageront avec deux points d'écart illimités (sauf s'il y a présence d'une nouvelle réglementation concernant une compétition précise).

### **13.2 Gagner un match :**

Dans les championnats de D1 et de D2, un match est remporté lorsque l'équipe remporte trois sets.

# 14

Caractéristiques  
particulières :  
Simple



### **14.1. Terrain de jeu et aire de jeu :**

Une moitié du terrain de jeu mesure 9,0 m x 6,40 m. Les deux moitiés du terrain de jeu sont divisées par une ligne médiane en deux zones de service de même taille 4,5 m x 6,40 m.

### **14.2. Services :**

Un service ne peut être exécuté que depuis l'espace derrière la ligne de fond, entre les lignes médianes et latérales. Le service doit être exécuté en diagonale depuis la droite ou la gauche, en fonction du nombre du score du joueur : depuis la droite quand son score est pair, depuis la gauche quand son score est impair. Le ballon doit atterrir dans la zone de service diagonale de l'adversaire.

### **14.3. Ballon en jeu :**

Le nombre maximum de rebond au sol dans les compétitions FFF : un (1).

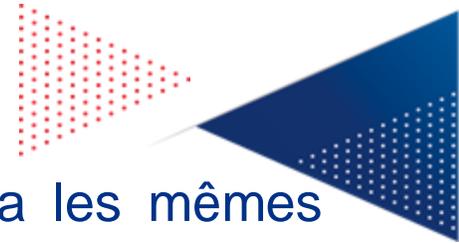
Le nombre maximum de touches de balle par le joueur dans les compétitions FFF : deux (2). Le joueur peut toucher le ballon deux fois de suite avant que le ballon ne traverse le filet.

### **14.4. Temps-mort et remplacement de joueur par set :**

- Un temps-mort de trente (30) secondes est autorisé.
- Aucun remplacement de joueur n'est autorisé.

# 15

**Caractéristiques  
particulières :  
Double**



### **15.1. Terrain de jeu et aire de jeu :**

Une moitié du terrain de jeu mesure 9,0 m x 6,40 m. La zone de service a les mêmes dimensions. Aucune des deux zones de service n'est divisée.

### **15.2. Services :**

Un service ne peut être exécuté que depuis l'espace derrière la ligne de fond, entre les lignes de côté, par tout joueur servant le ballon dans la zone de service adverse.

### **15.3. Ballon en jeu :**

Le nombre maximum de rebond au sol dans les compétitions FFF :

- Un (1) pour les compétitions d'équipes masculines et mixtes ;
- Deux (2) pour les compétitions d'équipes féminines et U21.

Le nombre maximum de touches de balle par équipe dans les compétitions FFF : trois (3).

Le ballon ne doit pas être touché deux fois de suite par le même joueur.

### **15.4. Temps-mort et remplacement de joueur par set :**

Un temps-mort de trente (30) secondes est autorisé.

Chaque double est composé de trois (3) joueurs maximum dont deux (2) seront toujours en jeu et un (1) sera leur remplaçant. Chaque double a le droit de remplacer un (1) des joueurs deux fois par set.

# 16

Caractéristiques  
particulières :  
Triple



### **16.1. Terrain de jeu et aire de jeu :**

Une moitié du terrain de jeu mesure 9,0 m x 9,0 m. La zone de service mesure 9,0 m x 6,40 m. Aucune des deux zones de service n'est divisée.

### **16.2. Services :**

Un service ne peut être exécuté que depuis l'espace derrière la ligne de fond, entre les lignes de côté, par tout joueur servant le ballon dans la zone de service adverse.

### **16.3. Ballon en jeu :**

Le nombre maximum de rebond au sol dans les compétitions FFF :

- Un (1) pour les compétitions d'équipes masculines et mixtes ;
- Deux (2) pour les compétitions d'équipes féminines et U21.

Le nombre maximum de touches de balle par équipe dans les compétitions FFF : trois (3).

Le ballon ne doit pas être touché deux fois de suite par le même joueur.

### **16.4. Temps-mort et remplacement de joueur par set :**

Un temps-mort d'une (1) minute est autorisé.

Chaque triple est composé de six (6) joueurs maximum dont trois (3) seront toujours en jeu et trois (3) seront leurs remplaçants. Le remplacement des joueurs peut être effectué deux fois par set ; un (1), deux (2) ou trois (3) joueurs peuvent être remplacés en un (1) changement..

17

Arbitres



**17.1. Le match est arbitré par deux arbitres** (principal et secondaire) accompagné également par un arbitre de table de marque. D'autres arbitres peuvent être ajoutés, par exemple des arbitres de ligne.

Dans tous les cas, un match ne peut pas être joué sans arbitres.

**17.2.** Tous les membres de l'équipe (joueurs, entraîneur, dirigeant, etc.) présents sur l'aire de jeu et inscrits sur la feuille de match sont tenus de respecter les instructions des deux arbitres.

**17.3. Tâches partagées des deux arbitres :**

- Faire le lancer du toss,
- Donner des instructions pour interrompre le jeu,
- Juger les fautes de jeu et décider (arbitrer) quelle équipe reçoit un point,
- Contrôler le score du match,
- Donner des instructions pour organiser la tenue vestimentaire, les lignes, l'aire de jeu, etc.,
- Juger le comportement des joueurs et des autres membres présents sur l'aire de jeu et leur infliger des sanctions,
- Gérer et respecter les délais,



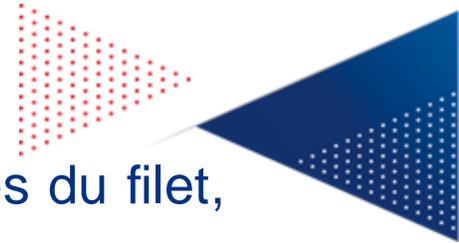
- Utiliser un sifflet et des signaux officiels,
- Arbitrer le match selon les lois de Futnet en vigueur au moment de la compétition.

#### **17.4 Tâches complémentaires de l'arbitre principal :**

- Donne des instructions pour le début de la partie,
- Fait face à la table de marque,
- Est l'arbitre principal, et peut déjuger l'arbitre secondaire,
- Peut ordonner une nouvelle balle avec un jugement différent avec le deuxième arbitre sur une faute survenue ou lorsque cela est nécessaire,
- Permet les remplacements de joueurs et les temps-morts,
- Décide si les conditions actuelles (météo, visibilité, etc.) du jeu sont satisfaites,
- Décide quelles tâches partagées seront accomplies uniquement par lui/elle.

#### **17.5. Tâches complémentaires de l'arbitre secondaire :**

- Fait dos à la table de marque,
- Décide si les conditions techniques (taille du terrain de jeu, ballon, filet, lignes, etc.) sont correctes pour le début du jeu,
- Remplit et contrôle le remplissage de la feuille de match,
- Contrôle le nombre et les limites de temps des remplacements et des temps morts,
- Se conforme aux instructions du premier arbitre, sauf jugement sur les fautes dans le jeu.



**17.6.** Les arbitres doivent se tenir à l'extérieur du terrain, généralement près du filet, ou s'asseoir sur la chaise de l'arbitre.

**17.7.** Les arbitres doivent porter les uniformes fournis par la FFF, ainsi que leur écusson arbitre FUTNET.

**17.8. Tâches de l'arbitre de la table de marque :**

- Marque les points sur le scoreur après validation de l'arbitre principal,
- Tient la feuille de match en renseignant :
  - L'équipe obtenant le premier service,
  - Le nom des joueurs débutant le set,
  - Les temps morts,
  - Les remplacements,
  - Les cartons jaunes et rouges,
  - Les scores à la fin du set puis du match...,
- Vérifie les tenues des joueurs :
  - Homogènes entre les joueurs d'une même équipe,
  - Numéros de 1 à 99.



## 17.9. Tâches des arbitres de ligne :

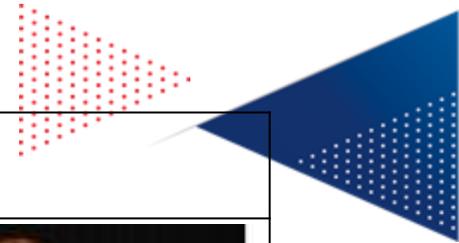
- Jugent les lignes de fond en :
  - levant le drapeau de manière claire quand le ballon sort du terrain de jeu (out),
  - tendant le drapeau baissé de manière claire pour signaler que le ballon est dans le terrain de jeu (in) quand celui-ci tombe dans les 20 cm avant la ligne de fond ;
- Lèvent le drapeau de manière claire pour signaler une faute,
- Ne baissent le drapeau qu'après la prise en compte de leur décision par l'arbitre principal.

# 18



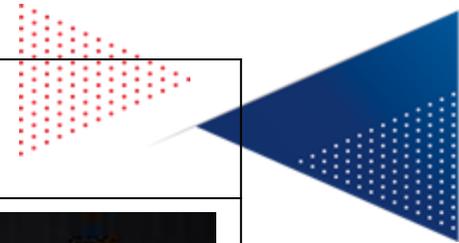
## Les signes officiels de l'arbitrage au Futnet

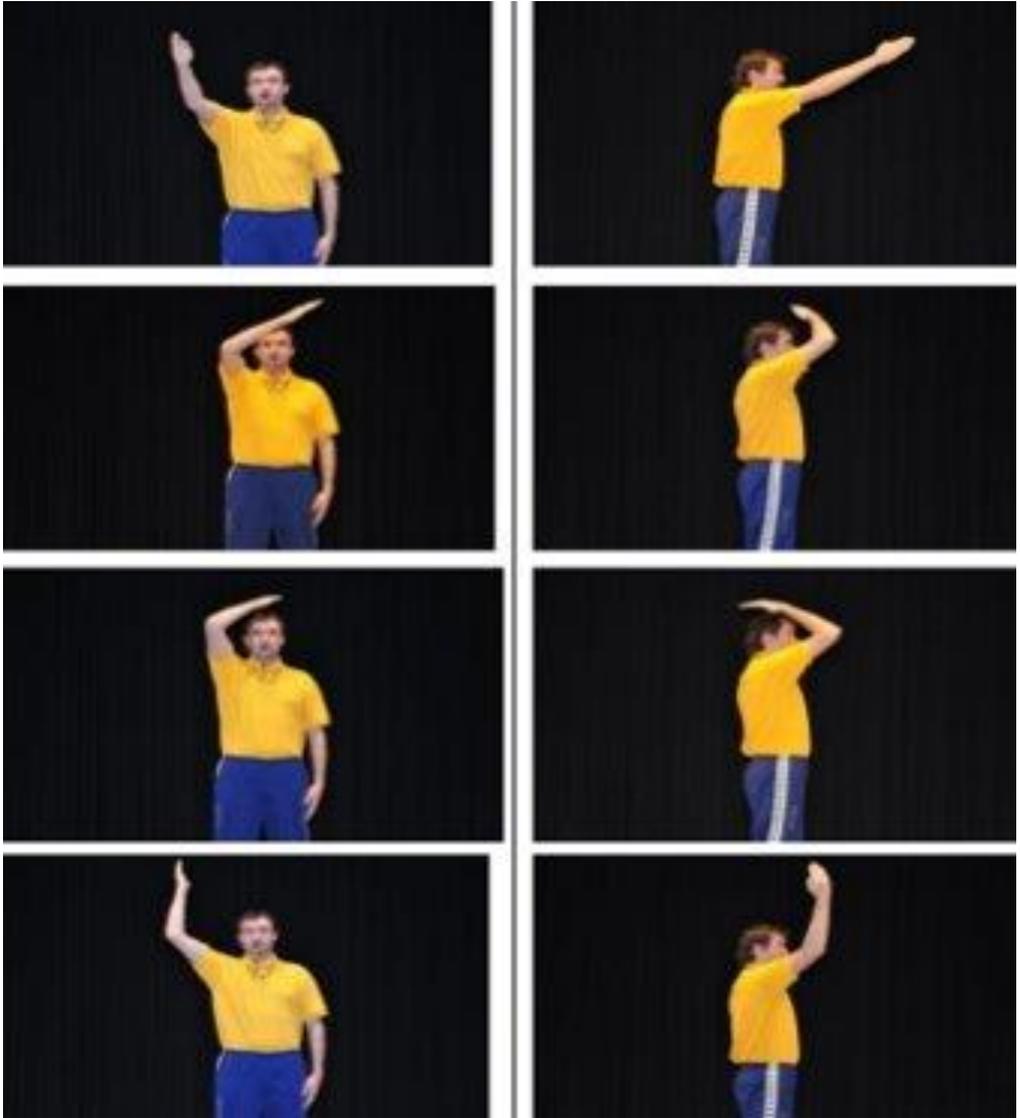
Situation de jeu	Actions	Signes	
<p align="center"><b>Service</b></p>	<p>Siffler et déplacer le bras depuis le côté service vers le côté réception, la paume de la main tendue vers l'avant.</p>		
<p align="center"><b>Faute de service</b></p>	<p>Indiquer la ligne de fond avec une main et déplacer la paume de l'autre main derrière (comme si vous traciez une ligne).</p>		
<p align="center"><b>Faute</b></p>	<p>Arrêter immédiatement le jeu (siffler), frapper la paume de la main avec le poing de l'autre main et indiquer le joueur ayant commis la faute.</p>		
<p align="center"><b>Faute de fil</b></p>	<p>Toucher le filet avec une main et pointer le joueur fautif avec l'autre main.</p>		

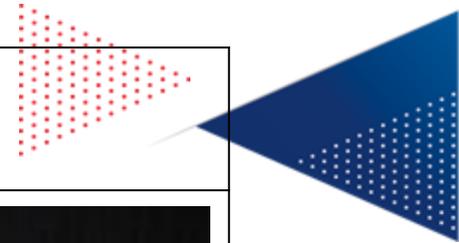


Situation de jeu	Actions	Signes	
<p><b>Rebond du ballon en dehors des limites du terrain de jeu</b></p>	<p>Lever les avant-bras à la verticale avec les mains ouvertes, les paumes dirigées vers l'arrière.</p>		
			
			
<p><b>Rebond du ballon dans les limites du terrain de jeu (uniquement à titre informatif)</b></p>	<p>Pointer les deux mains ouvertes vers le bas.</p>		

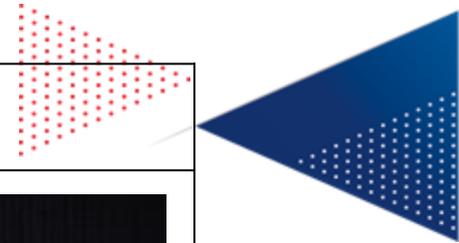
Situation de jeu	Actions	Signes	
<p><b>Balle à remettre (nouveau service)</b></p>	<p>Ecarter les bras à l'horizontale, les deux pouces levés.</p>		
<p><b>Continuez à jouer !</b> (uniquement à titre informatif)</p>	<p>Ecarter les bras à l'horizontale, les deux mains ouvertes.</p>		
<p><b>Ballon touché deux fois de suite par le même joueur</b></p>	<p>Lever un bras à la verticale, avec deux doigts tendus, et indiquer le joueur ayant commis la faute avec l'autre bras.</p>		
<p><b>Le joueur a touché le ballon au-dessus du filet</b> (uniquement à titre informatif)</p>	<p>Orienter un bras vers le côté et lever le pouce à la verticale.</p>		



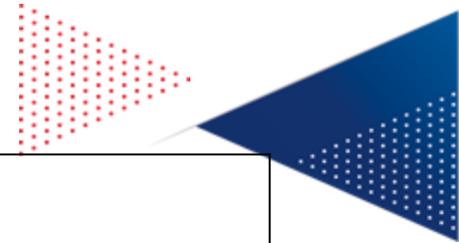
Situation de jeu	Actions	Signes
<p><b>Rebond du ballon en dehors de la zone du filet</b></p>	<p>Lever un bras au-dessus de la tête et faire un demi-cercle au-dessus de la tête (Voir ci-contre)</p> <p>Ou</p> <p>Lever un bras au-dessus de la tête et faire un demi-cercle autour du poing de l'autre main</p>	



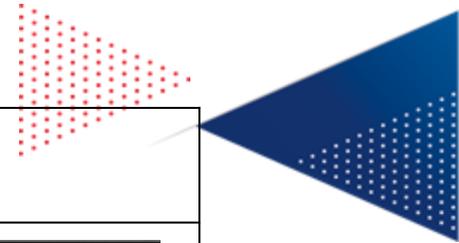
Situation de jeu	Actions	Signes
<p>Remplacement d'un (de) joueur(s)</p>	<p>Faire un mouvement circulaire des mains (l'une autour de l'autre) autour de la tête.</p>	



Situation de jeu	Actions	Signes	
<b>Contact du ballon avec un corps étranger</b>	Arrêter le jeu (siffler), lever un bras vers le haut et pointer le corps étranger		
<b>Interférence d'un corps étranger</b>	Arrêter immédiatement le jeu (siffler) et annoncer "balle à remettre".		
<b>Contact avec la main</b>	Etendre un bras et attraper le poignet avec l'autre main.	 	 



Situation de jeu	Actions	Signes
<p><b>Ballon en dehors des limites du terrain de jeu après contact avec un joueur</b></p>	<p>Frotter le dessus de la main avec la seconde.</p>	

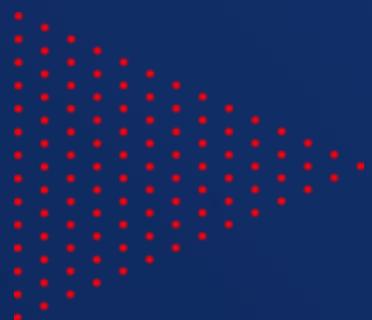


<b>Situation de jeu</b>	<b>Actions</b>	<b>Signes</b>	
<b>Le ballon a rebondi deux fois au sol</b>	Pointer deux doigts vers le sol.		
<b>Temps mort</b>	Placer la paume d'une main sur l'autre main tendue à la verticale, de manière à former un "T". Indiquer l'équipe demandant le temps-mort.		
<b>Fin de set ou de match</b>	Croiser les avant-bras au-dessus de la tête.		
<b>Règles d'OR</b>	<p><b>Les gestes doivent être visibles par tous.</b> <b>Lorsqu'il y a une faute, le premier qui la voit, donne le coup de sifflet, puis indique la faute.</b> <b>Après l'interruption, montrer le côté où l'on doit servir.</b></p>		

# 19



## Feuille de match





**La feuille de match est mise à disposition par le club recevant**, sur laquelle doit être renseignée, sur les deux premières pages, la date et le numéro de la journée.

**19.1. La feuille de match doit être dûment renseignée par le club hôte**, avant la rencontre si communication avec l'équipe visiteuse, sinon le jour de la rencontre par chaque équipe :

- Les nom, prénom et numéro de licence du délégué de match ou du responsable de la journée,
- Joueurs : numéro de maillots, nom, prénom et numéro de licence de chaque joueur. Le capitaine de l'équipe doit être clairement identifié avec un C entre parenthèse (C) après son nom et prénom. Les numéro, nom et prénom des joueurs doivent également être mentionnés sur la deuxième page.
- Staffs : rôle, nom, prénom et numéro de licence de chaque membre présent sur le banc.

**19.2. Les arbitres renseignent la partie "Corps arbitral"** en indiquant leur nom, prénom et numéro de licence sur la ligne correspond à leur rôle.

### 19.3. Annexe feuille de match :

- Au moment du toss, l'arbitre principal demande aux deux équipes si une réserve d'avant-match doit être inscrite,
- A la suite du toss, l'arbitre principal fait signer, dans les cases d'avant-match (vérification des licences), les capitaines ou dirigeants des deux équipes et signe sa case correspondante (signature de l'arbitre principal).
- A la fin du match, l'arbitre principal demande aux deux équipes si une observation d'après-match doit être inscrite ; il fait signer les capitaines ou dirigeants des deux équipes dans les cases d'après-match (vérification feuille de match) puis signe sa case correspondante (signature de l'arbitre principal).
- Si pas d'annotation mentionnée dans les cadres "Réserve d'avant-match", "Observations d'après-match" et "Réserves techniques à transcrire par l'arbitre", les cadres seront barrés et il y sera ajouté R.A.S (rien à signaler).

### 19.4. Réserves d'avant-match :

La réserve doit impérativement être posée avant le début de la rencontre et être portée à la connaissance de l'équipe adverse. La réserve est soit nominative, soit posée avec la mention « sur l'ensemble de l'équipe » si elle concerne tous les joueurs alignés.

Cette réserve ne peut être posée que par le capitaine d'une des équipes, ou par l'arbitre principal.



## 19.5. Observations d'après-match :

Toute observation d'après-match peut être inscrite et concerne les faits relatifs aux joueurs lors de la rencontre, comme par exemple :

- Temps mort arbitral (cause et moment du match),
- Etat d'une blessure d'un joueur,
- Raison d'un avertissement ou d'une exclusion qui a été infligé à un membre de l'équipe.

Seul l'arbitre principal peut émettre des observations d'après-match.

## 19.6. Réserves techniques à transcrire par l'arbitre principal :

Une réserve technique est une réclamation déposée par le capitaine d'une équipe lorsque l'arbitre semble avoir pris une décision non-conforme aux lois du jeu ; elle sera visée par les deux capitaines.

Cette réserve est renseignée par l'arbitre principal consécutivement à l'arrêt du jeu concerné, sur demande d'un des capitaines d'équipes concerné dès la décision arbitrale contestée. Si le jeu reprend et que la réserve technique n'a pas été déposée, elle ne pourra pas l'être ultérieurement.

Les éventuelles réclamations seront traitées par la commission fédérale de FUTNET.

# Feuille de match (page 1 sur 3)



Date : .. / .. / ....

Journée : .



Equipe 1 :				
J o u e u r s	N°	Nom et Prénom	Numéro de licence	
S t a f f s	Rôle*	Nom et Prénom	Numéro de licence	

(Rôle\* : E = Educateur ; D = Dirigeant ; M = Encadrement Médical)

Equipe 2 :				
J o u e u r s	N°	Nom et Prénom	Numéro de licence	
S t a f f s	Rôle*	Nom et Prénom	Numéro de licence	

(Rôle\* : E = Educateur ; D = Dirigeant ; M = Encadrement Médical)

Corps Arbitral		
Rôle	Nom et Prénom	Numéro de licence
Principal		
Secondaire		
Table		
Ligne 1		
Ligne 2		

Délégué de match ou Responsable de la journée	
Nom et Prénom	Numéro de licence



# Feuille de match (page 2 sur 3)



Date : .. / .. / ....

Journée : .



Début  
h

Fin  
h

Equipe 1 :		Mettre un "x" pour les joueurs qui jouent le set										Equipe 2 :		
N°	Nom et Prénom des joueurs	S1	S2	S3	S4	S5	SCORES	S1	S2	S3	S4	S5	N°	Nom et Prénom des joueurs
							S1							
							S2							
							S3							
							S4							
							S5							
							Score final							

-  
1er service

Equipe 1 :				
Changements			Temps Morts	Cartons Jaune
Sessions :	1	2		
Set 1			S1	
Set 2			S2	
Set 3			S3	Cartons Rouge
Set 4			S4	
Set 5			S5	

Equipe 2 :				
Changements			Temps Morts	Cartons Jaune
Sessions :	1	2		
Set 1			S1	
Set 2			S2	
Set 3			S3	Cartons Rouge
Set 4			S4	
Set 5			S5	

# Feuille de match (page 3 sur 3)



## Annexe feuille de match



Réserves d'avant-match

--

Observations d'après-match

--

Réserves Techniques à transcrire par l'arbitre

--

### Signatures dirigeant responsable équipe 1

Avant-match (Vérification des licences)	Après-match (Vérification Feuille de match)

### Signatures de l'arbitre principal

Avant-match (Vérification des licences)	Après-match (Vérification Feuille de match)

### Signatures dirigeant responsable équipe 2

Avant-match (Vérification des licences)	Après-match (Vérification Feuille de match)



# 20

## Glossaire

