



REGLES OFFICIELLES DE VOLLEYBALL 2017-2020

Approuvées par le 35^{ème} Congrès FIVB 2016

Règles officielles de Volleyball 2017-2020

Publiées par la FIVB en 2016 – www.fivb.org

Conception et mise en page: Samuel Chesaux

Illustrations: © FIVB 2016



REGLES OFFICIELLES DE VOLLEYBALL

2017-2020

Approuvées par le 35^{ème} Congrès FIVB 2016

A appliquer pour toutes les compétitions débutant après le 1^{er} janvier 2017

TABLE DES MATIERES

CARACTERISTIQUES DU JEU	7
PARTIE 1 - PHILOSOPHIE DES REGLES ET ARBITRAGE	8
PARTIE 2 - SECTION 1: LE JEU	11
CHAPITRE 1 - INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS	12
1 AIRE DE JEU.....	12
1.1 DIMENSIONS.....	12
1.2 SURFACE DE JEU.....	12
1.3 LIGNES DU TERRAIN.....	13
1.4 ZONES ET AIRES.....	13
1.5 TEMPERATURE.....	14
1.6 ECLAIRAGE.....	14
2 FILET ET POTEAUX.....	14
2.1 HAUTEUR DU FILET.....	14
2.2 STRUCTURE.....	15
2.3 BANDES DE COTE.....	15
2.4 ANTENNES.....	15
2.5 POTEAUX.....	15
2.6 EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE.....	16
3 BALLONS.....	16
3.1 NORMES.....	16
3.2 UNIFORMITE DES BALLONS.....	16
3.3 SYSTEME DES CINQ BALLONS.....	16
CHAPITRE 2 - PARTICIPANTS	17
4 EQUIPES.....	17
4.1 COMPOSITION DES EQUIPES.....	17
4.2 EMLACEMENT DES EQUIPES.....	18
4.3 EQUIPEMENT.....	18
4.4 CHANGEMENT D'EQUIPEMENT.....	19
4.5 OBJETS INTERDITS.....	19
5 RESPONSABLES D'EQUIPE.....	19
5.1 CAPITAINE.....	19
5.2 COACH.....	20
5.3 COACH-ADJOINT.....	21

6	POUR MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH	22
6.1	POUR MARQUER UN POINT	22
6.2	POUR GAGNER UN SET	22
6.3	POUR GAGNER LE MATCH.....	23
6.4	FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE	23
7	STRUCTURE DU JEU.....	23
7.1	TIRAGE AU SORT	23
7.2	SEANCE OFFICIELLE D'ECHAUFFEMENT	23
7.3	FORMATION DES EQUIPES	24
7.4	POSITIONS	25
7.5	FAUTE DE POSITION	25
7.6	ROTATION.....	26
7.7	FAUTE DE ROTATION.....	26

8	SITUATIONS DE JEU	27
8.1	BALLON EN JEU	27
8.2	BALLON HORS JEU.....	27
8.3	BALLON "DEDANS"	27
8.4	BALLON "DEHORS"	27
9	JOUER LE BALLON	28
9.1	TOUCHES D'EQUIPE	28
9.2	CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE	28
9.3	FAUTES EN JOUANT LE BALLON	29
10	BALLON AU FILET	29
10.1	BALLON TRAVERSANT LE PLAN DU FILET.....	29
10.2	BALLON TOUCHANT LE FILET.....	30
10.3	BALLON DANS LE FILET	30
11	JOUEUR AU FILET	30
11.1	FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET	30
11.2	PENETRATION SOUS LE FILET	30
11.3	CONTACT AVEC LE FILET	31
11.4	FAUTES DU JOUEUR AU FILET	31
12	SERVICE	31
12.1	PREMIER SERVICE D'UN SET	31
12.2	ORDRE AU SERVICE	32
12.3	AUTORISATION DU SERVICE	32
12.4	EXECUTION DU SERVICE.....	32

12.5	ECRAN.....	32
12.6	FAUTES EFFECTUEES PENDANT LE SERVICE	33
12.7	FAUTES DE SERVICE ET FAUTES DE POSITION	33
13	FRAPPE D'ATTAQUE.....	33
13.1	CARACTERISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE	33
13.2	RESTRICTIONS DE LA FRAPPE D'ATTAQUE	33
13.3	FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE	34
14	CONTRE	34
14.1	CONTRER.....	34
14.2	TOUCHE DE CONTRE	35
14.3	CONTRER DANS L'ESPACE ADVERSE	35
14.4	CONTRE ET TOUCHES D'EQUIPE	35
14.5	CONTRER LE SERVICE	35
14.6	FAUTES AU CONTRE	35

CHAPITRE 5 - INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES 36

15	INTERRUPTIONS.....	36
15.1	NOMBRE D'INTERRUPTIONS DE JEU REGLEMENTAIRES.....	36
15.2	DEMANDE D'INTERRUPTIONS DE JEU REGLEMENTAIRES	36
15.3	SEQUENCE D'INTERRUPTION DE JEU REGLEMENTAIRES.....	36
15.4	TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES.....	37
15.5	REPLACEMENT DES JOUEURS	37
15.6	LIMITATION DES REMPLACEMENTS	37
15.7	REPLACEMENT EXCEPTIONNEL.....	37
15.8	REPLACEMENT SUITE A UNE EXPULSION OU UNE DISQUALIFICATION.....	38
15.9	REPLACEMENT ILLEGAL	38
15.10	PROCEDURE DE REMPLACEMENT	38
15.11	DEMANDES NON FONDEES.....	39
16	RETARDS DE JEU.....	39
16.1	TYPES DE RETARD	39
16.2	SANCTIONS POUR RETARD	40
17	INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES.....	40
17.1	BLESSURE / MALADIE.....	40
17.2	INCIDENT EXTERIEUR	40
17.3	INTERRUPTIONS PROLONGEES	40
18	INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE CAMP.....	41
18.1	INTERVALLES.....	41
18.2	CHANGEMENT DE CAMP	41

CHAPITRE 6 - LE JOUEUR LIBERO 42

19 LE JOUEUR LIBERO.....	42
19.1 DESIGNATIONS DU LIBERO.....	42
19.2 EQUIPEMENT	42
19.3 ACTIONS IMPLIQUANT LE LIBERO	42
19.4 RE-DESIGNATION D'UN NOUVEAU LIBERO	44
19.5 RESUME.....	45

CHAPITRE 7 - CONDUITE DES PARTICIPANTS 46

20 CONDUITE EXIGEE.....	46
20.1 CONDUITE SPORTIVE	46
20.2 FAIR-PLAY	46
21 COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS.....	46
21.1 COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR	46
21.2 COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAINANT DES SANCTIONS	47
21.3 ECHELLE DE SANCTION	47
21.4 APPLICATION DE SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT	48
21.5 COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS	48
21.6 RESUME DES COMPORTEMENTS INCORRECTS ET CARTONS UTILISES.....	48

PARTIE 2 - SECTION 2 - LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITES ET LES GESTES OFFICIELS 49

CHAPITRE 8 - LES ARBITRES 50

22 CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES.....	50
22.1 COMPOSITION.....	50
22.2 PROCEDURES.....	50
23 1 ^{ER} ARBITRE	51
23.1 EMBLACEMENT	51
23.2 AUTORITE.....	51
23.3 RESPONSABILITES	52
24 2 ^{EME} ARBITRE	53
24.1 EMBLACEMENT	53
24.2 AUTORITE.....	53
24.3 RESPONSABILITES	54
25 MARQUEUR	55
25.1 EMBLACEMENT	55
25.2 RESPONSABILITES	55

26	MARQUEUR ASSISTANT.....	56
26.1	EMPLACEMENT	56
26.2	RESPONSABILITES	56
27	JUGES DE LIGNE.....	57
27.1	EMPLACEMENT	57
27.2	RESPONSABILITES	57
28	GESTES OFFICIELS.....	58
28.1	GESTES DES ARBITRES	58
28.2	GESTES DES JUGES DE LIGNE	58

PARTIE 2 - SECTION 3: FIGURES	59
--------------------------------------	-----------

1a	AIRE DE COMPETITION / AIRE DE CONTROLE.....	60
1b	L'AIRE DE JEU.....	61
2	LE TERRAIN DE JEU	62
3	DESSIN DU FILET	63
4	POSITION DES JOUEURS.....	64
5a	BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE CAMP ADVERSE	65
5b	BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LA ZONE LIBRE ADVERSE.....	66
6	ECRAN COLLECTIF	67
7	BLOC EFFECTIF.....	67
8	ATTAQUE D'UN JOUEUR ARRIERE	68
9	EHELLES DES SANCTIONS ET CONSEQUENCES	69
10	EMPLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DE LEURS ASSISTANTS	70
11	GESTES OFFICIELS DES ARBITRES	71-77
12	GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE.....	78-79

PARTIE 3: DEFINITIONS	80
------------------------------	-----------

INDEX	83
--------------	-----------



CARACTERISTIQUES DU JEU

Le Volleyball est un sport joué par deux équipes sur un terrain divisé par un filet. Il y a différentes versions disponibles pour offrir de la souplesse de jeu à tous.

Le but du jeu est d'envoyer le ballon par-dessus le filet afin qu'il retombe dans le terrain opposé et d'empêcher cette même action de la part des adversaires. L'équipe a droit à trois touches avant de renvoyer le ballon (en plus du contact effectué par le contre).

Le ballon est mis en jeu par une frappe de service faite par le serveur au-dessus du filet en direction des adversaires. L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon retombe ou sorte du terrain ou si l'une des équipes n'arrive pas à le retourner correctement.

En Volleyball, l'équipe gagnant un échange de jeu marque un point (Système du Point d'Echange). Lorsque l'équipe qui reçoit gagne un point et le droit de servir, ses joueurs se déplacent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

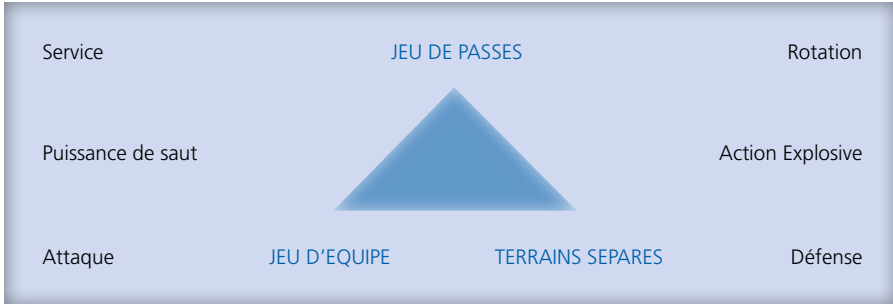




PARTIE 1
**PHILOSOPHIE DES
REGLES ET ARBITRAGE**

INTRODUCTION

Le Volleyball est l'un des sports récréatifs et compétitifs qui remporte le plus de succès au monde. Il est **rapide**, **passionnant** et son action est **explosive**. Il comprend encore plusieurs éléments cruciaux et dont les **interactions** le rend unique parmi les jeux d'échange de ballon.



Ces dernières années, la FIVB a fait de très grands efforts afin d'adapter le jeu pour un public moderne.

Ce texte s'adresse à un très large public – joueurs, coachs, arbitres, spectateurs ou commentateurs et ce pour les raisons suivantes:

- la compréhension des règles permet de mieux jouer – les coachs peuvent créer une meilleure structure et tactique d'équipe, afin de donner aux joueurs toutes les possibilités pour démontrer leurs qualités.
- la compréhension de la relation entre les différentes règles permet aux officiels de prendre de meilleures décisions.

Cette introduction se concentre d'abord sur le Volleyball en tant que sport de compétition avant d'entreprendre l'identification des principales qualités requises pour arbitrer avec succès.

LE VOLLEYBALL EST UN SPORT DE COMPETITION

La compétition fait ressortir des forces latentes. Elle montre l'habilité, le courage, la créativité et l'esthétisme de chacun. Les règles sont structurées afin de permettre à **toutes** ces qualités de s'exprimer. A quelques exceptions près, le Volleyball laisse tous les joueurs opérer tant au filet (attaque) qu'à l'arrière du terrain (défense ou service).

William Morgan, le créateur du jeu, le reconnaîtrait aujourd'hui encore, car le Volleyball a conservé certains éléments distinctifs et essentiels à travers les années. Certains d'entre eux sont partagés avec d'autres jeux de filet/ballon/raquette.

- le service
- la rotation (servir à tour de rôle)
- l'attaque
- la défense.

Le Volleyball est cependant unique parmi les jeux de filet, car il insiste sur le fait que le ballon est constamment en vol – un "ballon volant" – et autorise chacune des équipes à effectuer un certain nombre de passes internes avant qu'il ne retourne chez les adversaires.

L'introduction d'un joueur défensif spécialisé – le Libéro – a fait avancer le jeu en termes de durée d'échanges et de jeu multi phases. Les modifications de la règle du service ont changé l'acte de servir, qui était simplement un moyen de mettre le ballon dans le camp adverse, en une arme offensive.

Le concept de rotation est établi afin de permettre aux athlètes d'être multifonctionnels. Les règles sur les positions des joueurs doivent permettre aux équipes d'avoir de la flexibilité et de créer des développements de tactiques intéressants.

Les adversaires utilisent cette structure afin de combattre les techniques, les tactiques et la puissance. Cette structure permet également aux joueurs d'avoir une liberté d'expression afin d'enthousiasmer les spectateurs et les téléspectateurs.

Et l'image du Volleyball va en s'améliorant.

Etant donné que le jeu évolue, il n'y a aucun doute qu'il changera – pour le meilleur –, en étant plus fort et plus rapide.

L'ARBITRE AU SEIN DE CETTE STRUCTURE

La nature d'un bon officiel repose sur le concept d'équité et de consistance:

- **être** juste avec tous les participants
- être **vu juste** par les spectateurs.

Ceci exige une grande part de confiance – on doit pouvoir faire confiance à l'arbitre pour permettre aux joueurs de divertir:


- en étant **précis** dans son **jugement**
- **en comprenant le pourquoi de la règle**
- en étant un **organisateur efficace**
- en permettant à la compétition de s'écouler et en la **dirigeant** vers une conclusion.
- en étant un **éducateur** qui utilise les règles pour pénaliser l'injuste ou réprimander l'impoli.
- en **promouvant** le jeu – c'est-à-dire, en **permettant** aux éléments **spectaculaires** du jeu de briller et aux meilleurs joueurs de faire ce qu'ils font de mieux: **divertir** le public.

Finalement, nous pouvons dire qu'un bon arbitre utilisera les règles pour faire de la compétition une expérience enrichissante pour **toutes** les personnes concernées.

Pour nos lecteurs, considérez les règles suivantes comme l'état actuel du développement d'un grand sport, mais gardez également que les paragraphes qui les précèdent sont tout aussi importants pour vous par rapport à votre position dans le sport.

Soyez concernés !

Gardez le ballon en vol !



PARTIE 2
SECTION 1: **LE JEU**

Chapitre 1

INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

Voir Règles

1 AIRE DE JEU

L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. Elle doit être rectangulaire et symétrique.

1.1, Fig.1a,
Fig.1b

1.1 DIMENSIONS

Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 18 x 9 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur tous les côtés.

Fig.2

L'espace de jeu libre est l'espace situé au-dessus de l'aire de jeu et libre de tout obstacle sur une hauteur d'au moins 7 m, mesurée à partir de la surface de jeu.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, la zone libre mesurera 5 m à partir des lignes de côté et 6,5 m à partir des lignes de fond. L'espace de jeu libre doit mesurer au moins 12,5 m de haut à partir de la surface de jeu.

1.2 SURFACE DE JEU

1.2.1 La surface de jeu est plate, horizontale et uniforme. Elle ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs. Il est interdit de jouer sur une surface rugueuse ou glissante.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, seule une surface en bois ou synthétique est autorisée. Toute surface doit être au préalable homologuée par la FIVB.

1.2.2 En salle, la surface du terrain de jeu doit être de couleur claire.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, les lignes doivent être de couleur blanche. Le terrain de jeu et la zone libre doivent être de deux couleurs, différentes et non-blanches.

1.1, 1.3

1.2.3 Pour les terrains de plein air, une pente d'écoulement de 5 mm par mètre est autorisée. Les lignes constituées par des matériaux solides sont interdites.

1.3

1.3	LIGNES DU TERRAIN	Fig.2
1.3.1	La largeur des lignes est de 5 cm. Les lignes doivent être d'une couleur claire, différente de celle du sol et des autres tracés.	1.2.2
1.3.2	Lignes de délimitation Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Les lignes de côté et les lignes de fond sont tracées à l'intérieur du terrain de jeu.	1.1
1.3.3	Ligne centrale L'axe de la ligne centrale divise le terrain de jeu en deux camps égaux de 9 x 9 m chacun; par contre la largeur entière de la ligne est considérée appartenir de manière égale aux deux camps. Elle s'étend sous le filet jusqu'aux lignes de côté.	Fig.2
1.3.4	Ligne d'attaque Dans chaque camp, une ligne d'attaque, dont le bord extérieur est tracé à 3 m de l'axe de la ligne centrale, délimite la zone avant. Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, la ligne d'attaque est prolongée au-delà des lignes de côté sur une longueur totale de 1,75 m par une ligne de 5 traits pointillés de 15 m de longueur et de 5 cm de largeur espacés de 20 cm les uns des autres. La "ligne de restriction des coachs" (une ligne interrompue qui s'étend depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la fin du terrain de jeu parallèlement à la ligne de côté et à 1,75m de celle-ci) est composée de traits de 15 cm espacés de 20 cm pour délimiter la zone d'opération des coachs.	1.3.3, 1.4.1 Fig.2
1.4	ZONES ET AIRES	Fig.1b, Fig.2
1.4.1	Zone avant Dans chaque camp, la zone avant est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord extérieur de la ligne d'attaque. Les zones avant sont censées se prolonger au-delà des lignes de côté jusqu'à la fin de la zone libre.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, Fig.2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	Zone de service La zone de service est la zone de 9 m de large située derrière chaque ligne de fond. Elle est limitée latéralement par deux traits de 15 cm de long tracés à 20 cm en arrière et dans le prolongement des lignes de côté. Ces deux traits sont inclus dans la largeur de la zone de service. En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'au fond de la zone libre.	1.3.2, 12, Fig.1b 1.1

1.4.3	Zone de remplacement	La zone de remplacement est délimitée par le prolongement des deux lignes d'attaque jusqu'à la table du marqueur.	1.3.4, 15.6.1, Fig.1b
1.4.4	Zone de changement du Libéro	La zone de changement du Libéro est une partie de la zone libre située du côté des bancs d'équipe, limitée par le prolongement de la zone d'attaque et de la ligne de fond.	19.3.2.7, Fig.1b
1.4.5	Aire d'échauffement	Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, les aires d'échauffement, d'environ 3 X 3 m, sont situées aux angles de l'aire de jeu, du côté des bancs de touche, en dehors de la zone libre.	24.2.5, Fig.1a, Fig.1b
1.4.6	Aire de pénalité	Une aire de pénalité, d'environ 1 x 1 m, équipée de deux chaises, est située dans la zone de contrôle à l'extérieur du prolongement de chaque ligne de fond. Elles peuvent être délimitées par une ligne rouge de 5 cm de large.	21.3.2.1, Fig.1a, Fig.1b
1.5 TEMPERATURE			
		La température minimale ne peut être inférieure à 10° C (50° F).	
		Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, la température maximale ne peut être supérieure à 25° C (77° F), ni inférieure à 16° C (61° F).	
1.6 ECLAIRAGE			
		Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, l'éclairage de l'aire de jeu doit être de 1000 à 1500 lux, mesuré à 1 m au dessus de la surface de jeu.	1
2 FILET ET POTEAUX			
2.1 HAUTEUR DU FILET			
2.1.1	Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2,43m pour les hommes et 2,24m pour les femmes.		1.3.3
2.1.2	Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.		1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 STRUCTURE

Le filet a 1 m de hauteur et 9,50 à 10 m de longueur (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales), il est fait de mailles noires carrées de 10 cm de largeur.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, en accord avec les règlements spécifiques, les mailles peuvent être modifiées pour faciliter la publicité en relation avec les accords commerciaux.

A sa partie supérieure, une bande de toile blanche, rabattue de chaque côté du filet sur 7 centimètres de large est cousue sur toute sa longueur. Chaque extrémité de la bande est trouée afin d'y passer une cordelette permettant de l'attacher aux poteaux pour maintenir le haut du filet tendu.

A l'intérieur de la bande, un câble flexible attache le filet aux poteaux et maintient son sommet tendu.

Au bas du filet il y a une autre bande horizontale de 5cm de large, semblable à la bande du sommet dans laquelle est enfilée une corde. Cette corde attache le filet aux poteaux et maintient sa partie inférieure tendue.

Fig.3

2.3 BANDES DE COTE

Deux bandes blanches sont cousues verticalement sur le filet exactement au-dessus de chaque ligne de côté.

Elles mesurent 5 cm de large et 1 m de long et sont considérées comme faisant partie du filet.

1.3.2, Fig.3

2.4 ANTENNES

L'antenne est une tige flexible de 1,80 m de long et de 10 mm de diamètre, faite en fibre de verre ou matériau similaire.

Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet.

2.3, Fig.3

La partie supérieure de l'antenne dépassant le filet de 80 cm est peinte de bandes contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.

Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage.

10.1.1, Fig.3, Fig.5a, Fig.5b

2.5 POTEAUX

- 2.5.1 Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 0,50 m à 1 m à l'extérieur de chaque ligne de côté. Ils doivent avoir une hauteur de 2,55 m et être de préférence réglables.

Fig.3

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 1 m à l'extérieur des lignes de côté et doivent être remboursés.

- 2.5.2 Les poteaux doivent être arrondis et lisses, et être fixés au sol. La fixation des poteaux au moyen de câbles est interdite. Tout aménagement présentant un danger ou une gêne doit être éliminé.

2.6 EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE

Tout équipement complémentaire est déterminé par les règlements de la FIVB.

3 BALLONS

3.1 NORMES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe en cuir souple naturel ou synthétique comportant à l'intérieur une vessie en caoutchouc ou en matériau similaire.

Le ballon doit être d'une couleur uniforme et claire, ou présenter une combinaison de couleurs.

Les cuirs synthétiques et les combinaisons de couleurs des ballons utilisés dans les compétitions internationales officielles doivent être conformes aux normes de la FIVB.

Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 cm et son poids entre 260 et 280g.

La pression intérieure doit être de 0.30 à 0.325 kg/cm² (4.26 à 4.61 psi) (294.3 à 318.82 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMITE DES BALLONS

Tous les ballons utilisés lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, poids, pression, modèle, couleur, etc.

Les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, ainsi que les championnats Nationaux ou de Ligues doivent être joués avec des ballons homologués par la FIVB, sauf autorisation spéciale.

3.3 SYSTEME DES CINQ BALLONS

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, trois ballons seront utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs sont placés comme suit: un à chaque angle de la zone libre et un derrière chaque arbitre.

3.1

Fig.10



Chapitre 2

PARTICIPANTS

Voir Règles

4 EQUIPES

4.1 COMPOSITION DES EQUIPES

4.1.1 Pour un match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, plus

- Equipe de Coaching: un coach et **un maximum de 2 coach-adjoints**
- Equipe médicale: un **thérapeute d'équipe** et un docteur en médecine

Seules les personnes enregistrées sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans la zone de contrôle de la compétition et prendre part à l'échauffement officiel et au match.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles:

Jusqu'à 14 joueurs peuvent être enregistrés sur la feuille de match et prendre part au jeu.

Les 5 personnes au maximum de l'équipe de coaching prenant place sur le banc (y compris le coach) sont choisies par le coach lui-même mais ils doivent être repris sur la feuille de match et doivent être enregistrés sur le formulaire O-2(bis).

Le Délégué d'équipe et le journaliste de l'équipe ne peuvent s'asseoir sur le banc ou derrière celui-ci dans l'Aire de Contrôle.

Tout médecin ou thérapeute utilisé dans les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles doit faire partie de la délégation et être accrédité par la FIVB. Néanmoins, pour les compétitions séniors FIVB, Mondiales et Officielles, s'ils ne sont pas inclus dans les membres repris sur le banc, ils doivent restés assis à l'intérieur des délimitations de l'Aire de Contrôle de la compétition et ne peuvent intervenir que s'ils sont invités par les arbitres pour faire face à une situation d'urgence pour les joueurs. Le thérapeute (s'il n'est pas sur le banc) peut assister lors de l'échauffement jusqu'au début de l'échauffement officiel.

Les Règles Officielles pour chaque compétition seront reprises dans le manuel spécifique à cette compétition.

4.1.2 L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié sur la feuille de match.

5.2, 5.3

Fig.1a

7.2.1

5.1, 19.1.3

- 4.1.3 Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. Après la signature de la feuille de match par le capitaine et le coach, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 EMPLACEMENT DES EQUIPES

- 4.2.1 Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement. Le coach et les autres membres de l'équipe doivent être assis sur le banc, mais peuvent le quitter momentanément. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
- Les bancs de touche sont situés de part et d'autre de la table de marque, à l'extérieur de la zone libre. Fig.1a, Fig.1b
- 4.2.2 Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Pendant le jeu, les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballon comme suit:
- 4.2.3.1 pendant le jeu: dans leur aire d'échauffement; 1.4.5, 8.1, Fig.1a, Fig.1b
- 4.2.3.2 pendant les temps morts et les temps-morts techniques: dans la zone libre située derrière leur camp. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4 Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer **dans leur propre zone libre. Durant l'intervalle étendu entre le 2^{ème} et 3^{ème} set (si cela est pratiqué) les joueurs peuvent utiliser leur propre terrain.** 18.1

4.3 EQUIPEMENT

L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport.

- 4.3.1 Les maillots, les shorts et les chaussettes doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe à l'exception du Libéro. Les équipements doivent être propres. 4.1, 19.2
- 4.3.2 Les chaussures doivent être légères et souples avec des semelles en caoutchouc ne laissant pas de traces ou des semelles composites sans talon.
- 4.3.3 Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 20. 4.3.3.2
- En FIVB, pour les compétitions Mondiales et Officielles séniors, où des compositions d'équipes plus importantes sont utilisées, les numéros peuvent être étendus.**

- 4.3.3.1 Les numéros doivent être placés sur le maillot au centre de la poitrine et du dos. La couleur des numéros et leur luminosité doivent contraster nettement avec celles des maillots.
- 4.3.3.2 Les numéros doivent avoir une hauteur minimale de 15 cm sur la poitrine et de 20 cm sur le dos. La largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 2 cm.

- 4.3.4 Le capitaine d'équipe est identifié grâce à une barrette de 8 X 2 cm, placée sous le numéro de la poitrine. 5.1
- 4.3.5 Il est interdit de porter une tenue d'une couleur différente de celle des autres joueurs (*excepté pour les Libéros*) et sans numéro officiel. 19.2

4.4 CHANGEMENT D'EQUIPEMENT

- Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs: 23
- 4.4.1 à jouer pieds nus,
- 4.4.2 à changer, entre deux sets ou après un remplacement, un uniforme mouillé ou endommagé à condition que la couleur, le modèle et le numéro du nouvel uniforme soit identique au précédent, 4.3, 15.5
- 4.4.3 à jouer en survêtement par temps froid à condition qu'ils soient de couleur et de modèle identiques pour toute l'équipe (*à l'exception des Libéros*) et réglementairement numérotés en accord avec la règle 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5 OBJETS INTERDITS

- 4.5.1 Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur.
- 4.5.2 Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leur propre risque.
- 4.5.3 Des dispositifs de compression (dispositifs de protection contre les blessures) peuvent être portés pour la protection ou le soutien.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Séniors, ces équipements doivent être de la même couleur que l'uniforme. Des couleurs noires, blanches ou neutres peuvent également être utilisées.

5 RESPONSABLES D'EQUIPE

Le capitaine d'équipe et le coach sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe. 20

Les libéros ne peuvent être ni capitaine d'équipe ni capitaine au jeu.

5.1 CAPITAINE

- 5.1.1 AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 PENDANT LE MATCH et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe agit comme capitaine au jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, le coach ou le capitaine lui-même, doit nommer l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du libéro) pour remplir les fonctions de capitaine au jeu. Ce capitaine au jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine. 15.2.1

Quand le ballon est hors jeu, le capitaine au jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement:	8.2
5.1.2.1 pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Au cas où l'explication du premier arbitre ne le satisfait pas, il peut décider d'y faire opposition et doit immédiatement indiquer à l'arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer à la fin du match une réclamation officielle sur la feuille de match;	23.2.4
5.1.2.2 pour demander l'autorisation:	
a) de changer de tenue,	4.3, 4.4.2
b) de vérifier les positions des équipes,	7.4, 7.6
c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc.	1.2, 2, 3
5.1.2.3 en l'absence du coach, pour demander des temps-morts et des remplacements.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3 A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe:	6.3
5.1.3.1 remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat:	25.2.3.3
5.1.3.2 peut, si elle a été notifiée en temps utile au 1 ^{er} arbitre, confirmer et enregistrer sur la feuille de match une réclamation officielle concernant l'application ou l'interprétation des Règles par l'arbitre.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 COACH	
5.2.1 Pendant tout le match, le coach dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps-morts pour donner ses instructions. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2 AVANT LE MATCH, le coach inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et sur la liste des joueurs et les signent ensuite.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3 PENDANT LE MATCH, le coach:	
5.2.3.1 avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la fiche de position dûment remplie et signée;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2 est assis sur le banc de touche près du marqueur, mais peut quitter sa position;	4.2
5.2.3.3 demande les temps-morts et les remplacements;	15.4, 15.5
5.2.3.4 peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe et depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, sans causer de trouble ni retarder le jeu.	1.3.4, 1.4.5, Fig.1a, Fig.1b, Fig.2
Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, le coach est tenu de remplir ses fonctions derrière la ligne de restriction des coaches tout au long du match.	Fig.1a, Fig.1b, Fig.2

5.3 COACH-ADJOINT

- 5.3.1 Le coach-adjoint est assis sur le banc de touche, sans droit d'intervention.
- 5.3.2 Au cas où le coach doit quitter son équipe pour n'importe quelle raison y compris une sanction, un coach-adjoint peut, à la demande du capitaine au jeu et avec l'autorisation du 1^{er} arbitre, assumer les fonctions du coach durant la durée de l'absence mais il ne peut entrer au jeu comme joueur.

5.1.2, 5.2



Chapitre 3 FORMULE DE JEU

Voir Règles

6 POUR MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH

6.1 POUR MARQUER UN POINT

6.1.1 Point

Une équipe marque un point:

6.1.1.1 lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse;

8.3, 10.1.1

6.1.1.2 lorsque l'équipe adverse commet une faute;

6.1.2

6.1.1.3 lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Faute

Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux Règles (ou en violant celles-ci de quelque manière que ce soit). Les arbitres jugent les fautes et décident de leur sanction conformément aux présentes Règles:

6.1.2.1 si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.

6.1.2.2 si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

6.1.2,
Fig.11 (23)

6.1.3 **Echange de jeu et échange de jeu terminé.**

Un **échange de jeu** est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu. Un **échange de jeu terminé** est la succession d'actions de jeu dont le résultat est l'attribution d'un point.

Ceci comprend:

- **l'octroi d'une pénalité**
- **la perte du service si celui-ci est exécuté après le temps limite**

8.1, 8.2,
12.2.2.1, 12.4.4,
15.2.3,
15.11.1.3,
19.3.2.1,
19.3.2.9,
21.3.1

6.1.3.1 Si l'équipe ayant le service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et continue à servir

6.1.3.2 Si l'équipe en réception de service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et doit ensuite servir.

6.2 POUR GAGNER UN SET

Un set (excepté le 5^{ème} set décisif) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins deux points sur l'autre équipe. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24; 27-25; etc.).

Fig.11 (9)

6.3.2

6.3	POUR GAGNER LE MATCH	Fig.11 (9)
6.3.1	Le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets.	6.2
6.3.2	En cas d'égalité de sets 2-2, le 5 ^{ème} set décisif est joué en 15 points, avec un écart minimum d'au moins deux points.	7.1
6.4	FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE	
6.4.1	Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu la sommation, elle est déclarée forfait et perd le match sur le score de 0-3 pour le match et la marque 0-25 pour chaque set.	6.2, 6.3
6.4.2	Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, est déclarée forfait avec le même score que celui mentionné à la Règle 6.4.1.	
6.4.3	Une équipe déclarée INCOMPLETE pour un set ou pour le match perd le set ou le match. On attribue à son adversaire les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	STRUCTURE DU JEU	
7.1	TIRAGE AU SORT	
	Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.	12.1.1
	Si un set décisif doit être joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.	6.3.2
7.1.1	Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.	5.1
7.1.2	Le gagnant du tirage au sort choisit: SOIT	
7.1.2.1	le droit de servir ou de recevoir le service, OU	12.1.1
7.1.2.2	le côté du terrain. Le perdant obtient le choix restant.	
7.2	SEANCE OFFICIELLE D'ECHAUFFEMENT	
7.2.1	Avant le match, les équipes ont le droit de s'échauffer au filet pendant 6 minutes ensemble si elles ont disposé au préalable d'un terrain ou pendant 10 minutes ensemble si elles n'ont pas eu cette possibilité.	
	Pour les compétition FIVB, Mondiales et Officielles, les équipes auront droit à une période d'échauffement de 10 minutes ensembles au filet.	

7.2.2	Si l'un des capitaines demande de s'échauffer séparément, les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes suivant la Règle 7.2.1.	7.2.1
7.2.3	En cas d'échauffement officiels consécutifs, l'équipe qui a le 1 ^{er} service commence la 1 ^{ère} au filet.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3 FORMATION DES EQUIPES		
7.3.1	Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.	6.4.3
	La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.	7.6
7.3.2	Avant de commencer un set, le coach doit inscrire la formation de départ de son équipe sur une fiche de position ou via l'équipement électronique, s'il est utilisé. Cette fiche dûment remplie et signée est remise au second arbitre ou au marqueur ou envoyée directement électroniquement vers la feuille de match.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (sauf le libéro).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Après la remise de la fiche de position au second arbitre ou au marqueur, aucun changement de formation n'est autorisé sans un remplacement régulier.	15.2.2, 15.5, Fig.11 (5)
7.3.5	Les différences entre les positions des joueurs sur le terrain et la fiche de position, sont traitées comme suit:	24.3.1
7.3.5.1	lorsqu'une telle différence est constatée avant le début du set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.	7.3.2
7.3.5.2	lorsque, avant le début d'un set, on constate qu'un joueur sur le terrain n'est pas inscrit sur la fiche de position, ce joueur doit être changé pour se conformer à la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.	7.3.2
7.3.5.3	Toutefois, si le coach désire conserver sur le terrain ce joueur non inscrit, il devra demander le remplacement réglementaire qui sera enregistré sur la feuille de match.	15.2.2, Fig.11 (5)
	Si, par après, une discordance entre les positions des joueurs et la fiche de position est découverte, l'équipe fautive doit reprendre ses positions correctes. Tous les points marqués à partir du moment exact de la faute jusqu'au moment où elle a été découverte sont annulés. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus, de plus ceux-ci reçoivent un point et le prochain service.	
7.3.5.4	Si un joueur est découvert sur le terrain alors qu'il n'est pas enregistré sur la liste des joueurs, les points marqués par l'adversaire sont maintenus et de plus il gagne un point et le service. L'équipe fautive perdra tous ses points et/ou les sets gagnés (0:25 si nécessaire) depuis le moment où le joueur non-enregistré était sur le terrain, elle devra remettre une nouvelle fiche de position et placer sur le terrain un nouveau joueur enregistré à la position du joueur non-enregistré.	6.1.2, 7.3.2

7.4	POSITIONS	Fig.4
	Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Les positions des joueurs sont numérotées comme suit:	
7.4.1.1	Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant central), 2 (avant droit).	
7.4.1.2	Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière central), 1 (arrière droit).	
7.4.2	Positions relatives des joueurs entre eux:	
7.4.2.1	Chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin de la ligne centrale que son avant correspondant.	
7.4.2.2	Les joueurs avants et arrières, respectivement, doivent être positionnés latéralement conformément à la Règle 7.4.1.	
7.4.3	Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par la position de leurs pieds en contact avec le sol de la manière suivante:	Fig.4
7.4.3.1	Chaque joueur de la ligne avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que ne le sont les pieds du joueur arrière correspondant.	1.3.3
7.4.3.2	chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne droite (gauche) que ne le sont les pieds du joueur centre de sa ligne.	1.3.2
7.4.4	Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou dans la zone libre.	
7.5	FAUTE DE POSITION	Fig.4, Fig.11 (13)
7.5.1	Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon. Quand un joueur est sur le terrain suite à un remplacement illégal et que le jeu a repris, ceci est compté comme une faute de position avec les conséquences d'un remplacement illégal.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaut sur une faute de position.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.	12.7.2
7.5.4	Une faute de position entraîne les conséquences suivantes:	
7.5.4.1	l'équipe est sanctionnée: l'adversaire gagne un point et le service;	6.1.3
7.5.4.2	les positions des joueurs sont rectifiées.	7.3, 7.4

7.6	ROTATION	
7.6.1	L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe et est contrôlé via l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Lorsque l'équipe qui reçoit le service a gagné le droit de servir, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FAUTE DE ROTATION	Fig.11 (13)
7.7.1	Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes:	7.6.1, 12
7.7.1.1	Le marqueur arrête le jeu en actionnant le buzzer, l'adversaire gagne un point et le prochain service.	6.1.3
	Si la faute de rotation est déterminée seulement après la fin de l'échange qui a démarré avec une faute de rotation, un seul point est attribué à l'adversaire, sans tenir compte du résultat de l'échange joué.	
7.7.1.2	l'ordre de rotation de l'équipe fautive doit être rectifié.	7.6.1
7.7.2	En outre, le marqueur doit déterminer le moment exact où la faute a été commise. Tous les points marqués à partir de l'erreur sont annulés pour l'équipe fautive. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus.	25.2.2.2
	Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et le gain d'un point et du service pour l'adversaire est la seule sanction.	6.1.3



Chapitre 4

ACTIONS DE JEU

Voir Règles

8	SITUATIONS DE JEU	
8.1	BALLON EN JEU	
	Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre.	12, 12.3
8.2	BALLON HORS JEU	
	Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par un coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment du coup de sifflet.	
8.3	BALLON "DEDANS" (IN)	
	Le ballon est "dedans" quand à tout moment du contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu, incluant le contact avec les lignes de délimitation.	Fig.11 (14), Fig.12 (1) 1.1, 1.3.2
8.4	BALLON "DEHORS" (OUT)	
	Le ballon est "dehors" quand:	
8.4.1	toute partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation;	1.3.2, Fig.11 (15), Fig.12 (2)
8.4.2	il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;	Fig.11 (15), Fig.12 (4)
8.4.3	il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté;	2.3, Fig.3, Fig.5a, Fig.11 (15), Fig.12 (4)
8.4.4	il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf pour le cas prévu à la Règle 10.1.2;	2.3, Fig.5a, Fig.5b, Fig.11 (15), Fig.12 (4)
8.4.5	il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.	23.3.2.3f, Fig.5a, Fig.11 (22)

9	JOUER LE BALLON	
	Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf dans le cas prévu à la Règle 10.1.2).	
	Le ballon peut toutefois être renvoyé d'au-delà de sa propre zone libre.	
9.1	TOUCHES D'EQUIPE	
	Une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur en jeu.	14.4.1
	Une équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre, Règle 14.4.1) pour renvoyer le ballon. Si plus de touches sont utilisées, l'équipe commet une faute des "QUATRE TOUCHES".	
9.1.1	CONTACTS CONSECUTIFS	
	Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (à l'exception des cas prévus aux Règles 9.2.3, 14.2 et 14.4.2).	9.2.3, 14.2, 14.4.2
9.1.2	CONTACTS SIMULTANES	
	Deux ou trois joueurs peuvent toucher le ballon en même temps.	
9.1.2.1	Lorsque deux (ou trois) coéquipiers touchent le ballon simultanément, il est compté deux (ou trois) touches (excepté au contre). Si le ballon joué par deux (ou trois) coéquipiers n'est touché que par un seul, il n'est compté qu'une touche. Une collision entre joueurs ne constitue pas une faute.	
9.1.2.2	Lorsque deux adversaires touchent simultanément le ballon au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches. Si le ballon tombe en "dehors" du terrain, la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.	
9.1.2.3	Si des contacts simultanés du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entraînent un contact prolongé avec le ballon, le jeu continue.	9.1.2.2
9.1.3	TOUCHE ASSISTEE	
	Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire, ou toute structure/objet pour toucher le ballon.	1
	Toutefois, le joueur qui est sur le point de commettre une faute (toucher le filet ou franchir la ligne centrale, etc.) peut être arrêté ou retenu par un partenaire.	1.3.3, 11.4.4
9.2	CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE	
9.2.1	Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.	
9.2.2	Le ballon ne doit pas être tenu ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.	9.3.3

9.2.3	Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément. Exceptions:	
9.2.3.1	au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	à la première touche de l'équipe (excepté 9.2.4), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.	9.1, 14.4.1
9.3 FAUTES EN JOUANT LE BALLON		
9.3.1	QUATRE TOUCHES: une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.	9.1, Fig.11 (18)
9.3.2	TOUCHE ASSISTEE: un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou une structure/objet extérieur pour toucher le ballon.	9.1.3
9.3.3	TENU: le ballon est saisi et/ou lancé, il ne rebondit pas après la touche.	9.2.2, Fig.11 (16)
9.3.4	DOUBLE TOUCHE: un joueur touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps.	9.2.3, Fig.11 (17)
10 BALLON AU FILET		
10.1 BALLON TRAVERSANT LE PLAN DU FILET		
10.1.1	Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage. L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée:	2.4, 10.2, Fig.5a
10.1.1.1	en-dessous par la partie supérieure du filet,	2.2
10.1.1.2	sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire,	2.4
10.1.1.3	au-dessus par le plafond.	
10.1.2	Un ballon qui traverse le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe à condition que:	9.1, Fig.5b
10.1.2.1	le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur,	11.2.2
10.1.2.2	le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain. L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.	11.4.4, Fig.5b

10.1.3	Le ballon qui se dirige vers le terrain de jeu de l'adversaire au travers de l'espace inférieur reste en jeu jusqu'au moment où il a complètement franchit le plan vertical du filet.	23.3.2.3f, Fig.5a, Fig.11 (22)
10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET		
	Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement.	10.1.1
10.3 BALLON DANS LE FILET		
10.3.1	Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe.	9.1
10.3.2	Si le ballon déchire les mailles du filet ou le démonte, l'échange de jeu est annulé et rejoué.	
11 JOUEUR AU FILET		
11.1 FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET		
11.1.1	Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque.	14.1, 14.3
11.1.2	Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.	
11.2 PENETRATION SOUS LE FILET		
11.2.1	Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.	
11.2.2	Pénétration dans le camp adverse, au delà de la ligne centrale:	1.3.3, 11.2.2.1, Fig.11 (22)
11.2.2.1	toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci;	1.3.3, Fig.11 (22)
11.2.2.2	toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.	1.3.3, 11.2.2.1, Fig.11 (22)
11.2.3	Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors jeu.	8.2
11.2.4	Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.	

11.3 CONTACT AVEC LE FILET

- 11.3.1 **Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute.**

L'action de jouer le ballon comprend (entre autre) l'impulsion, la frappe (ou sa tentative) et la reprise de contact avec le sol sans danger, prêt pour une nouvelle action.

- 11.3.2 Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et 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 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.

11.4.4,
23.3.2.3c,
24.3.2.3, Fig.3

Fig.3

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.

11.1.1,
Fig.11 (20)

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

11.2.1

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

11.2.2.2,
Fig.11 (22)

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

- en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne elle-même durant son action de jouer le ballon
- en utilisant le filet entre les antennes comme support ou pour se stabiliser
- en se créant un avantage injuste sur l'adversaire en touchant le filet
- en réalisant une action qui empêche la tentative légitime d'un adversaire de jouer le ballon
- en attrapant ou en tenant le filet

11.3.1

Fig.11 (19)

Tout joueur proche du ballon, et qui essaye de le jouer, est considéré être dans l'action de jouer le ballon, même s'il n'y a aucun contact avec le ballon.

Cependant, toucher le filet en dehors des antennes n'est pas considéré comme une faute (à l'exception de la Règle 9.1.3)

12 SERVICE

Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit, placé dans la zone de service.

1.4.2, 8.1,
12.4.1

12.1 PREMIER SERVICE D'UN SET

- 12.1.1 Le premier service du premier set, ainsi que celui du 5^{ème} set décisif est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort.

6.3.2, 7.1

12.1.2	Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.	
12.2 ORDRE AU SERVICE		
12.2.1	Les joueurs doivent suivre l'ordre au service indiqué sur la fiche de position.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Après le premier service du set, les joueurs au service sont désignés comme suit:	12.1
12.2.2.1	quand l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent (ou son remplaçant) sert à nouveau;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	quand l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir. Le service sera effectué par le joueur qui passe de la position d'avant droit à celle d'arrière droit.	6.1.3, 7.6.2
12.3 AUTORISATION DU SERVICE		
	Le 1 ^{er} arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que les équipes sont prêtes à jouer et que le serveur est en possession du ballon.	12, Fig.11 (1)
12.4 EXECUTION DU SERVICE		
12.4.1	Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché de la/des main(s).	Fig.11 (10)
12.4.2	Un seul lancer ou lâcher de ballon est autorisé. Faire rebondir le ballon ou jongler avec est autorisé.	
12.4.3	Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit ni toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service. Après la frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain.	1.4.2, 27.2.1.4, Fig.11 (22), Fig.12 (4)
12.4.4	Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.	12.3, Fig.11 (11)
12.4.5	Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.	12.3
12.5 ECRAN		
12.5.1	Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le serveur et la trajectoire du ballon.	Fig.6, Fig.11 (12)
12.5.2	Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font un écran en agitant les bras, sautant ou bougeant latéralement, durant l'exécution du service ou en se tenant groupés, pour cacher à la fois le serveur et la trajectoire du ballon jusqu'à ce que le ballon atteigne le plan vertical du filet.	12.5.2
		12.4, Fig.6

12.6	FAUTES EFFECTUEES PENDANT LE SERVICE	
12.6.1	Fautes de service: Les fautes suivantes entraînent un changement de service, même si l'adversaire est en faute de position. Le joueur au service:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	enfreint l'ordre du service,	12.2
12.6.1.2	n'effectue pas son service correctement.	12.4
12.6.2	Fautes après la frappe de service: Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif (à moins qu'un joueur ne soit en faute de position) lorsque le ballon:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	touche un joueur de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet complètement au travers de l'espace de passage;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, Fig.11 (19)
12.6.2.2	tombe "dehors";	8.4, Fig.11 (15)
12.6.2.3	passe au-dessus d'un écran.	12.5, Fig.11 (12)
12.7	FAUTES DE SERVICE ET FAUTES DE POSITION	
12.7.1	Si le joueur au service commet une faute au moment du service (mauvaise exécution, ordre de rotation erroné, etc.) et que l'adversaire commet une faute de position, c'est la faute de service qui est sanctionnée.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Au contraire, lorsque l'exécution du service a été correcte, mais que le service devient ensuite fautif (ballon dehors, écran, etc.), la faute de position a été commise en premier et est donc sanctionnée.	7.5.3, 12.6.2
13	FRAPPE D'ATTAQUE	
13.1	CARACTERISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE	12, 14.1.1
13.1.1	Toutes les actions envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, sont considérées comme des frappes d'attaque.	
13.1.2	Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est clairement frappé, et qu'il n'est ni tenu ni lancé.	9.2.2
13.1.3	La frappe d'attaque est effective dès que le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou qu'il est touché par un adversaire.	
13.2	RESTRICTIONS DE LA FRAPPE D'ATTAQUE	
13.2.1	Un joueur de la ligne avant peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact du ballon ait lieu dans son propre espace de jeu (à l'exception de la Règle 13.2.4 et 13.3.6).	7.4.1.1

13.2.2	Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Fig.8
13.2.2.1	lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque;	1.3.4
13.2.2.2	après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.	1.4.1
13.2.3	Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet.	1.4.1, 7.4.1.2, Fig.8
13.2.4	Aucun joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	1.4.1

13.3 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

13.3.1	Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse;	13.2.1, Fig.11 (20)
13.3.2	Un joueur envoie le ballon "dehors";	8.4, Fig.11 (15)
13.3.3	Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Fig.11 (21)
13.3.4	Un joueur effectue une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;	1.4.1, 13.2.4, Fig.11 (21)
13.3.5	Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;	19.3.1.2, 23.3.2.3d, Fig.11 (21)
13.3.6	Un joueur effectue une frappe d'attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet provenant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans sa zone avant.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, Fig.11 (21)

14 CONTRE

14.1 CONTRER

14.1.1	Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant de l'adversaire en dépassant le haut du filet, sans tenir compte de la hauteur du contact du ballon. Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent effectuer un contre, mais au moment du contact avec le ballon, une partie du corps doit être plus haute que le sommet du filet.	7.4.1.1
14.1.2	Tentative de contre Une tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon.	

14.1.3	Contre effectif	
	Un contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur.	Fig.7
14.1.4	Contre collectif	
	Un contre est collectif lorsqu'il est réalisé par un groupe de deux ou trois joueurs proches les uns des autres et est effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.	
14.2	TOUCHE DE CONTRE	
	Des touches consécutives (rapides et continues) avec le ballon peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action.	9.1.1, 9.2.3
14.3	CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE	
	Lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras de l'autre côté du filet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté de frappe d'attaque.	13.1.1
14.4	CONTRE ET TOUCHES D'EQUIPE	
14.4.1	Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.	9.1, 14.4.2
14.4.2	La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon au contre.	14.4.1
14.5	CONTRER LE SERVICE	
	Contrer le service adverse est interdit.	12, Fig.11 (12)
14.6	FAUTES AU CONTRE	
14.6.1	Le contreur touche le ballon dans l'espace ADVERSE avant ou au moment de la frappe d'attaque de l'adversaire;	Fig.11 (20) 14.3
14.6.2	Un joueur arrière ou le libéro effectue un contre ou participe à un contre effectif;	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Contrer le service adverse;	14.5, Fig.11 (12)
14.6.4	Le contre envoie le ballon "dehors";	8.4
14.6.5	Contrer le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes;	
14.6.6	Un Libéro tente d'effectuer un contre collectif ou individuel.	14.1.1, 19.3.1.3

Chapitre 5

INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES

Voir Règles

15 INTERRUPTIONS

Une interruption est le temps compris entre un échange de jeu terminé et le coup de sifflet de l'arbitre pour le service suivant.

6.1.3, 8.1, 8.2,
15.4, 15.5,
24.2.6

Les seules **interruptions réglementaires** sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS.

15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

Chaque équipe a le droit de demander au maximum deux temps-morts et six remplacements par set.

6.2, 15.4, 15.5

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles des Séniors, la FIVB peut réduire à un seul le nombre de Temps-Mort d'équipe et/ou les Temps Morts Techniques conformément aux accords de sponsoring, marketing et de diffusion TV.

15.2 SEQUENCE D'INTERRUPTION DU JEU REGLEMENTAIRE

15.2.1 Des demandes d'un ou de deux Temps-Morts et d'un remplacement par chaque équipe peuvent se suivre dans la même interruption.

15.4, 15.5

15.2.2 Cependant, une équipe n'est pas autorisée à faire des **demandes** consécutives pour remplacement pendant la même interruption de jeu. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés simultanément par la même demande.

15.5, 15.6.1

15.2.3 Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre 2 demandes de remplacements séparées, pour une même équipe. (Excepté dans le cas d'un remplacement imposé par une blessure ou une expulsion ou disqualification (15.5.2, 15.7, 15.8)).

6.1.3, 15.5

15.3 DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGULIERES

15.3.1 Les demandes d'interruption régulières peuvent être demandées par le coach, ou en son absence, par le capitaine en jeu et seulement par eux.

5.1.2, 5.2,
5.3.2, 15

15.3.2 Un remplacement avant le début du set est autorisé et enregistré comme un remplacement régulier dans ce set.

7.3.4

15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES

- 15.4.1 Les demandes de Temps-mort sont effectuées en faisant le geste correspondant quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de service. Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes. 6.1.3, 8.2, 12.3, Fig.11 (4)
- Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, il est obligatoire d'utiliser le buzzer, suivi du geste officiel afin de demander le temps-mort.** Fig.11 (4)
- 15.4.2 **Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, lors des sets à 1 à 4, deux temps-mort techniques supplémentaires d'une durée de 60 secondes, sont appliqués automatiquement lorsque l'équipe qui mène au score atteint le 8^{ème} et le 16^{ème} point.** 26.2.2.3
- 15.4.3 **Dans le 5^{ème} set décisif, il n'y a pas de "temps-mort technique"; seul deux temps-morts de 30 secondes, peuvent être demandés par chaque équipe.** 15.1
- 15.4.4 **Pendant tous les temps-morts (y compris les temps-morts techniques), les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc.** Fig.1a

15.5 REMPLACEMENTS

- 15.5.1 Le remplacement est l'acte par lequel un joueur, autre que le libéro ou son/sa remplaçant(e), après avoir été enregistré auprès du marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment là. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre. 19.3.2.1, Fig.11 (5)
- 15.5.2 Lorsque le remplacement est obligatoire suite à la blessure d'un joueur au jeu il peut être accompagné du geste officiel fait par le coach (ou par le capitaine au jeu). 5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, Fig.11 (5)

15.6 LIMITATION DES REMPLACEMENTS

- 15.6.1 Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ. 7.3.1
- 15.6.2 Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ. 7.3.1

15.7 REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL

Un joueur (à l'exception du Libéro), qui ne peut continuer à jouer pour cause de blessure ou de maladie, devra être remplacé légalement. Si ce n'est pas possible, l'équipe a le droit de réaliser un remplacement EXCEPTIONNEL, au delà des limites de la Règle 15.6. 6.1.3, 15.6, 19.4.3

Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure/maladie, à l'exception du Libéro et/ou du joueur dont il a pris la place, peut remplacer au jeu le joueur blessé. Le joueur blessé/malade n'est pas autorisé à reprendre le match.

Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier, mais doit être enregistré sur la feuille de match et être repris dans le total des remplacements du set et du match.

15.8 REMPLACEMENT SUITE A EXPULSION OU DISQUALIFICATION

Un joueur EXPULSE ou DISQUALIFIE doit être remplacé immédiatement par un remplacement réglementaire. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLETE.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 21.3.2,
21.3.3,
Fig.11 (5)

15.9 REMPLACEMENT ILLÉGAL

15.9.1 Un remplacement est illégal s'il dépasse les limitations prévues à la Règle 15.6 (à l'exception des cas prévus à la Règle 15.7), ou s'il concerne un joueur non-enregistré.

15.9.2 Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement illégal et que le jeu a repris, la procédure suivante est à suivre dans l'ordre:

8.1, 15.6

15.9.2.1 l'équipe est pénalisée: l'adversaire gagne un point et le service;

6.1.3

15.9.2.2 le remplacement est corrigé;

15.9.2.3 les points marqués par l'équipe fautive depuis la faute sont annulés, les points de l'équipe adverse sont maintenus.

15.10 PROCEDURE DE REMPLACEMENT

15.10.1 Les remplacements doivent être effectués dans la zone de remplacement.

1.4.3, Fig.1b

15.10.2 Un remplacement durera seulement le temps nécessaire à l'enregistrement sur la feuille de match et permettre l'entrée et la sortie des joueurs.

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

15.10.3a La demande réelle de remplacement débute par l'entrée du (des) remplaçant(s) dans la zone de remplacement, prêt(s) à jouer, pendant une interruption. Le coach ne doit pas effectuer le signal du remplacement sauf si le remplacement est dû à une blessure ou s'il a lieu avant le début du set.

15.10.3b Si le joueur n'est pas prêt, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard de jeu.

16.2, Fig.9

- 15.10.3c La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le 2^{ème} arbitre qui utilisent respectivement le buzzer ou le sifflet. Le 2^{ème} arbitre autorise le remplacement. 24.2.6

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter les remplacements (y compris lorsqu'un équipement électronique est utilisé).

- 15.10.4 Si une équipe désire procéder simultanément à plus d'un remplacement, tous les joueurs remplaçants doivent se rendre au même moment dans la zone de remplacement pour être considérés comme une même demande. Dans ce cas, les remplacements doivent être effectués successivement, par paires de joueurs, l'une à la suite de l'autre. Si l'un est illégal, le remplacement légal est autorisé mais l'illégal est refusé et sujet à une sanction de retard de jeu. 1.4.3, 15.2.2

15.11 DEMANDES NON FONDEES

- 15.11.1 Il n'est pas fondé de demander une interruption régulière de jeu: 15
- 15.11.1.1 pendant un échange de jeu ou au moment ou après le coup de sifflet autorisant le service, 12.3
- 15.11.1.2 par un membre de l'équipe non autorisé, 5.1.2.3, 5.2.3.3
- 15.11.1.3 pour un second remplacement durant la même interruption (càd avant la fin du prochain échange complet) sauf en cas de blessure/maladie du joueur en jeu. 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.1.4 après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et de remplacements de joueurs. 15.1
- 15.11.2 La première demande non-fondée pour une équipe qui n'a pas d'incidence sur le jeu ni n'occasionne de retard sera rejetée, mais doit être enregistrée sur la feuille de match sans autres conséquences. 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3 Toute nouvelle demande non-fondée durant le match par la même équipe constitue un retard de jeu. 16.1.4

16 RETARDS DE JEU

16.1 TYPES DE RETARDS

Toute action non fondée d'une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard et comprend entre autres:

- 16.1.1 retarder une interruption régulière; 15.10.2
- 16.1.2 prolonger une interruption de jeu après avoir reçu le signal de reprendre le jeu; 15
- 16.1.3 demander un remplacement illégal; 15.9
- 16.1.4 répéter une demande non fondée; 15.11.3
- 16.1.5 pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.

16.2	SANCTIONS POUR RETARD	Fig.9
16.2.1	<i>L'avertissement pour retard et la pénalisation pour retard sont des sanctions d'équipe.</i>	
16.2.1.1	Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match.	6.3
16.2.1.2	Toutes les sanctions pour retard sont enregistrées sur la feuille de match.	25.2.2.6
16.2.2	Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD".	4.1.1, Fig.11 (25)
16.2.3	Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constitue(nt) une faute et est(ont) sanctionné(s) par une "PENALISATION POUR RETARD": un point et le service pour l'adversaire.	6.1.3, Fig.11 (25)
16.2.4	Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les sets sont appliquées pour le set suivant.	18.1
17	INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES	
17.1	BLESSURE / MALADIE	8.1
17.1.1	Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement interrompre le jeu et autoriser le personnel médical à entrer sur le terrain.	
	L'échange est ensuite rejoué.	6.1.3
17.1.2	Si un joueur blessé/malade ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes de récupération seront accordées au joueur, mais pas plus d'une fois durant le match pour le même joueur.	15.6, 15.7, 24.2.8
	Si le joueur ne se rétablit pas, son équipe est déclarée incomplète.	6.4.3, 7.3.1
17.2	INCIDENT EXTERIEUR	
	S'il se produit un incident extérieur durant le match, le jeu doit être interrompu et l'échange est rejoué.	6.1.3, Fig.11 (23)
17.3	INTERRUPTIONS PROLONGEES	
17.3.1	Lorsque des circonstances imprévues interrompent le match, le 1 ^{er} arbitre, les organisateurs et le comité de contrôle, s'il y en a un, décident des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.	23.2.3
17.3.2	Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 4 heures:	17.3.1
17.3.2.1	si le jeu est repris sur le même terrain de jeu, le set interrompu reprendra normalement avec les mêmes scores, joueurs et positions. Les résultats des sets précédents resteront acquis;	1, 7.3

- 17.3.2.2 si le match est repris sur un autre terrain de jeu, le set interrompu est annulé et il est rejoué avec les mêmes formations de départ (à l'exception des joueurs expulsés ou disqualifiés) et les sanctions enregistrées seront maintenues. Les résultats des sets joués resteront acquis. 7.3, 21.4.1, Fig.9
- 17.3.3 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale excède 4 heures, le match entier sera rejoué.

18 INTERVALLES ET CHANGEMENT DE CAMP

18.1 INTERVALLES

Un intervalle est le temps entre les sets. Tous les intervalles durent trois minutes. 4.2.4

Durant cette période il est procédé au changement de terrain et à l'enregistrement des équipes sur la feuille de match. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

L'intervalle entre le second et le troisième set peut être allongé jusqu'à 10 minutes par l'organisme compétent, à la demande de l'organisateur de la compétition.

18.2 CHANGEMENT DE CAMP

Fig.11 (3)

- 18.2.1 Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif. 7.1
- 18.2.2 Dans le set décisif, dès que l'équipe qui mène atteint 8 points, les équipes changent de camp sans retard, les positions des joueurs demeurent les mêmes. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5
- Si le changement ne se fait pas lorsque que l'équipe qui mène atteint 8 points, il doit s'effectuer dès que l'erreur est signalée. Les points marqués au moment du changement restent acquis.



Chapitre 6 LE JOUEUR LIBERO

Voir Règles

19 LE JOUEUR LIBERO

19.1 DESIGNATION DU LIBERO

19.1.1 Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de match jusqu'à deux (2) joueurs spécialisés en défense «Libéros».

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Séniors, si une équipe inscrit plus de 12 joueurs sur la feuille de match, DEUX libéros sont obligatoires dans la liste.

19.1.2 Tous les "Libéros" doivent être enregistrés avant le match sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet.

19.1.3 Le Libéro sur le terrain est le Libero actif. S'il y a un autre libéro il/elle sera le second libéro de l'équipe.

A tout moment il ne peut se trouver sur le terrain qu'un seul Libéro.

19.2 EQUIPEMENT

Le(s) joueur(s) Libéro(s) doi(ven)t porter une tenue (ou une chasuble, pour le Libéro re-désigné) qui a une couleur dominante différente des couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. La tenue doit nettement contraster du reste de l'équipe.

La tenue du Libéro doit être numérotée comme les autres membres de l'équipe.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles le libéro re-désigné doit, si possible, porter un jersey de même style et de même couleur que le libéro original, mais il garde son propre numéro.

19.3 ACTIONS IMPLIQUANT LE LIBERO

19.3.1 Les actions de jeu

19.3.1.1 le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière;

19.3.1.2 il n'est autorisé à jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit (y compris le terrain de jeu et la zone libre) si, au moment du contact, le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet;

19.3.1.3 il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.

5

4.1.1

5.2.2, 25.2.1.1,
26.2.1.1

4.3

7.4.1.2

13.2.2, 13.2.3,
13.3.5

12.4.1, 14.6.2,
14.6.6,
Fig.11 (12)

- 19.3.1.4 Un joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque quand le ballon est complètement plus haut que le bord supérieur du filet, si le ballon provient d'une touche haute jouée avec les doigts par le Libéro et effectuée dans sa zone avant. Le ballon peut être attaqué librement si le Libéro effectue la même action en dehors de sa zone avant. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, Fig.1b
- 19.3.2 Changements du Libéro
- 19.3.2.1 Les changements impliquant le Libéro ne sont pas comptabilisés comme remplacements. 6.1.3, 15.5
- Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du Libéro (sauf si une pénalité engendre une rotation amenant le Libéro en position 4, ou si le Libéro actif devient incapable de jouer rendant l'échange de jeu non-terminé).
- 19.3.2.2 Le joueur régulier peut reprendre sa place ou être changé pour n'importe lequel des deux Libéros.
- Le Libéro actif peut être seulement changé par le joueur régulier dont il avait pris la place ou par le second Libéro.
- 19.3.2.3 Au début de chaque set, le libéro ne peut pas entrer sur le terrain tant que le 2^{ème} arbitre n'a pas vérifié la position de départ. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.4 Les autres changements doivent avoir seulement lieu quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de l'arbitre. 8.2, 12.3
- 19.3.2.5 Un changement effectué après le coup de sifflet autorisant le service, mais avant la frappe de service, ne doit pas être refusé; néanmoins, à la fin de l'échange le capitaine en jeu devra être informé que cette procédure n'est pas autorisée et que les récidives seront sujettes à une sanction de retard de jeu. 12.3, 12.4, Fig.9
- 19.3.2.6 Toute répétition d'un changement tardif entraînera une interruption immédiate du jeu et une sanction d'un retard de jeu sera appliquée. L'équipe qui devra servir sera déterminée par le résultat de la sanction pour retard. 16.2, Fig.9
- 19.3.2.7 Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la "Zone de changement du Libéro". 1.4.4, Fig.1b
- 19.3.2.8 Tous les changements impliquant les Libéros doivent être enregistrés sur la feuille de Contrôle du Libéro (ou sur la feuille électronique, si celle-ci est utilisée). 26.2.2.1, 26.2.2.2
- 19.3.2.9 Un changement illégal du Libéro peut concerner (entre autres)
- pas d'échange de jeu terminé entre des changements du Libéro. 6.1.3
 - le Libéro est changé par un joueur autre que le second Libéro ou que le joueur régulier l'ayant changé 15.9
- Un changement illégal du Libéro doit être considéré de la même manière qu'un remplacement illégal. 15.9
- C'est-à-dire si le changement illégal du Libéro est constaté avant le début de l'échange suivant, alors il est corrigé par les arbitres et l'équipe est sanctionnée d'un retard de jeu. Fig.9

Si le changement illégal du Libéro est constaté après la frappe de service, les conséquences sont les mêmes qu'un remplacement illégal.

15.9

19.4 RE-DESIGNATION D'UN NOUVEAU LIBERO

19.4.1 Le libéro **devient** incapable de jouer s'il est blessé, malade, expulsé ou disqualifié.

21.3.2, 21.3.3,
Fig.9

Le libéro peut être **déclaré** incapable de jouer pour n'importe quelle raison par le coach ou en cas d'absence du coach par le capitaine au jeu.

5.1.2.1, 5.2.1

19.4.2 Equipe avec un seul Libéro

19.4.2.1 Lorsqu'un seul Libéro est disponible pour une équipe en accord avec la règle 19.4.1 ou si l'équipe a inscrit un seul libéro, et qu'il devient ou est déclaré inapte à jouer, le coach (ou en son absence, le capitaine au jeu) peut re-désigner pour le reste du match un autre joueur (excepté celui ayant changé le Libéro) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

19.4, 19.4.1

19.4.2.2 Si le Libéro **actif** devient incapable de jouer, il/elle peut être changé régulièrement sur le terrain par le joueur dont il avait pris la place **ou immédiatement et directement** par un Libéro re-désigné.

Toutefois un Libéro qui a été ainsi remplacé dans sa fonction ne peut plus prendre part au jeu pour le reste du match.

Si le Libéro n'est pas sur le terrain lorsqu'il est déclaré inapte à jouer, il/elle peut l'être objet d'une re-désignation. Un Libéro, déclaré inapte à jouer ne peut pas reprendre part au jeu pour le reste du match.

19.4.2.3 Le coach ou le capitaine au jeu, s'il n'y pas de coach présent, doit contacter le 2^{ème} arbitre pour l'informer de cette re-désignation.

5.1.2.1, 5.2.1

19.4.2.4 Si le Libéro re-désigné devait être déclaré inapte à jouer, d'autres re-désignations sont autorisées.

19.4.1

19.4.2.5 Si le coach demande que le capitaine d'équipe soit re-désigné comme Libéro, ceci sera autorisé, mais le capitaine d'équipe doit dans ce cas déléguer tous ses privilèges.

5.1.2, 19.4.1

19.4.2.6 En cas de re-désignation d'un Libéro, le numéro du joueur redésigné comme Libéro doit être inscrit dans la case remarque de la feuille de match et sur la feuille de contrôle du Libéro.(ou sur la feuille électronique si elle est utilisée).

25.2.2.7,
26.2.2.1

19.4.3 Equipe avec deux Libéros

19.4.3.1 Quand une équipe a inscrit deux Libéros sur la feuille de match et que l'un d'eux devient inapte à jouer, l'équipe a le droit de jouer avec un seul Libéro.

4.1.1, 19.1.1

Aucune re-désignation ne sera acceptée sauf si le Libéro restant est déclaré incapable de continuer à jouer.

19.4

19.5 RESUME

Si le Libéro est expulsé ou disqualifié, il/elle peut être changé immédiatement par le second Libéro. Si l'équipe n'a qu'un seul Libéro, alors elle a le droit de procéder à une re-désignation.

19.4, 21.3.2,
21.3.3



Chapitre 7

CONDUITE DES PARTICIPANTS

Voir Règles

20 CONDUITE EXIGEE

20.1 CONDUITE SPORTIVE

- 20.1.1 Les participants doivent connaître les “Règles Officielles du Volleyball” et les respecter.
- 20.1.2 Les participants doivent accepter avec un esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter.

En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés seulement via le capitaine en jeu.
- 20.1.3 Les participants doivent s’abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou couvrir les fautes commises par leur équipe.

5.1.2.1

20.2 FAIR-PLAY

- 20.2.1 Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l’égard des arbitres mais aussi à l’égard des autres officiels, de leurs adversaires, de leurs partenaires et des spectateurs.
- 20.2.2 La communication entre les membres de l’équipe pendant le match est autorisée.

5.2.3.4

21 COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

21.1 COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR

Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au 1^{er} arbitre d’éviter que les équipes s’approchent du niveau de sanction.

5.1.2, 21.3

Ceci se fait en 2 étapes:

Fig.9,
Fig.11 (6a)

Etape 1: en donnant un avertissement verbal via le capitaine en jeu

Etape 2: en montrant un CARTON JAUNE au membre de l’équipe concerné.

Cet avertissement formel ne constitue pas une sanction mais le symbole que le membre de l’équipe (et par extension l’équipe elle-même) a atteint le niveau de sanction pour le match. Ceci est enregistré sur la feuille de match sans autre conséquence immédiate.

21.2	COMPOTEMENT INCORRECT ENTRAINANT DES SANCTIONS	
	Le comportement incorrect d'un membre d'une équipe envers les officiels, les adversaires, les coéquipiers ou le public est classé en trois catégories, suivant la gravité de l'infraction.	4.1.1
21.2.1	Conduite grossière: acte contraire aux bonnes manières ou à la moralité	
21.2.2	Conduite injurieuse: gestes ou propos insultants ou diffamatoires ou toute action exprimant le mépris.	
21.2.3	Agression: attaque physique réelle ou comportement agressif ou menaçant.	
21.3	ECHELLE DE SANCTION	Fig.9
	Selon le jugement du 1 ^{er} arbitre et suivant la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et à enregistrer sur la feuille de match sont: Pénalisation, Expulsion ou Disqualification.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	Pénalisation	Fig.11 (6b)
	La première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est pénalisée: l'adversaire gagne un point et le service.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Expulsion	Fig.11 (7)
21.3.2.1	Un membre de l'équipe qui est sanctionné d'une expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set, il doit être remplacé légalement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit rester assis dans l'aire de pénalité, sans autre conséquence.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Fig.1a, Fig.1b
	Un coach expulsé perd le droit d'intervenir dans le set et doit rester assis dans l'aire de pénalité.	5.2.3.3
21.3.2.2	La première conduite injurieuse d'un membre d'une équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	La seconde conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Disqualification	Fig.11 (8)
21.3.3.1	Un membre de l'équipe qui est disqualifié doit être remplacé légalement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match, sans autre conséquence.	4.1.1, Fig.1a
21.3.3.2	La première attaque physique ou agression menaçante est sanctionnée par une disqualification sans autre conséquence.	21.2.3
21.3.3.3	La seconde conduite injurieuse dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.2

21.3.3.4 La troisième conduite grossière dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence. 4.1.1, 21.2.1

21.4 APPLICATION DE SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

21.4.1 Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles; elles demeurent en vigueur pour toute la durée du match et sont enregistrées sur la feuille de match. 21.3, 25.2.2.6

21.4.2 La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionnée progressivement (le membre de l'équipe se voit infliger une sanction plus sévère pour chaque infraction successive). 4.1.1, 21.2, 21.3, Fig.9

21.4.3 L'expulsion ou la disqualification due à une conduite injurieuse ou une agression ne demande pas de sanction préalable. 21.2, 21.3

21.5 COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS

Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon la Règle 21.3 et les sanctions sont appliquées au set suivant. 18.1, 21.2, 21.3

21.6 RESUME DES COMPORTEMENTS INCORRECTS ET CARTONS UTILISES Fig.11 (6a, 6b, 7, 8)


Avertissement: pas de sanction – 1^{ère} étape: avertissement verbal
2^{ème} étape: carton Jaune 21.1

Pénalité: sanction – montrer le carton rouge 21.3.1

Expulsion: sanction – montrer les cartons jaune + rouge ensemble 21.3.2

Disqualification: sanction – montrer les cartons jaune + rouge séparément 21.3.3





PARTIE 2
SECTION 2:
**LES ARBITRES, LEURS
RESPONSABILITES ET
LES GESTES OFFICIELS**

Chapitre 8 LES ARBITRES

Voir Règles

22 CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES

22.1 COMPOSITION

Le corps arbitral pour un match est composé des officiels suivants:

- le 1^{er} arbitre, 23
- le 2^{ème} arbitre, 24
- le marqueur, 25
- quatre (deux) juges de ligne. 27

Leur emplacement est indiqué dans la Figure 10.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, il est obligatoire d'avoir un marqueur assistant. 26

22.2 PROCEDURES

22.2.1 Seuls le 1^{er} et le 2^{ème} arbitre peuvent siffler pendant le match:

22.2.1.1 le 1^{er} arbitre donne le signal du service qui commence l'échange de jeu; 6.1.3, 12.3

22.2.1.2 le 1^{er} et le 2^{ème} arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute ait été commise et qu'ils en aient identifié la nature.

22.2.2 Ils peuvent siffler pendant un arrêt de jeu pour indiquer qu'ils autorisent ou repoussent la demande d'une équipe. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant la fin de l'échange, les arbitres doivent indiquer à l'aide du geste officiel: 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1 Si la faute a été sifflée par le 1^{er} arbitre, celui-ci indiquera dans l'ordre:

- a) l'équipe qui va servir; 12.2.2, Fig.11 (2)
- b) la nature de la faute;
- c) le joueur fautif (si nécessaire).

<p>22.2.3.2 Si la faute a été sifflée par le 2^{ème} arbitre, celui-ci indiquera:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) la nature de la faute; b) le joueur fautif (si nécessaire); c) l'équipe qui va servir en suivant le geste du 1^{er} arbitre. <p>Dans ce cas, le 1^{er} arbitre ne doit indiquer ni la nature de la faute ni le joueur fautif, mais seulement l'équipe qui va servir.</p>	<p>12.2.2 Fig.11 (2)</p>
<p>22.2.3.3 Dans le cas d'une attaque fautive d'un joueur arrière ou d'un joueur libéro, les deux arbitres indiquent la faute en respectant les règles 22.2.3.1 et 22.2.3.2.</p>	<p>12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, Fig.11 (21)</p>
<p>22.2.3.4 Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent dans l'ordre</p> <ul style="list-style-type: none"> a) la nature de la faute; b) les joueurs fautifs (si nécessaire); <p>l'équipe qui va servir comme indiquée par le 1^{er} arbitre.</p>	<p>17.3, Fig.11 (23) 12.2.2, Fig.11 (2)</p>
23 1^{ER} ARBITRE	
23.1 EMBLACEMENT	
<p>Le 1^{er} arbitre remplit ses fonctions debout sur un podium d'arbitre situé à l'une des extrémités du filet, à l'opposé du marqueur. Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au dessus du filet.</p>	<p>Fig.1a, Fig.1b, Fig.10</p>
23.2 AUTORITE	
<p>23.2.1 Le 1^{er} arbitre dirige le match du début à la fin. Il a autorité sur tous les membres du corps arbitral et les membres des équipes.</p> <p>Pendant le match, ses décisions sont souveraines. Il est autorisé à annuler les décisions des autres membres du corps arbitral, s'il juge qu'elles sont erronées.</p> <p>Il/Elle peut même remplacer un membre du corps arbitral qui ne remplit pas correctement ses fonctions.</p>	<p>4.1.1, 6.3</p>
<p>23.2.2 Il/Elle contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons, des essayeurs et des balayeurs.</p>	<p>3.3</p>
<p>23.2.3 Il/Elle a un pouvoir de décision sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.</p>	
<p>23.2.4 Il/Elle ne doit pas autoriser la discussion de ses décisions.</p>	<p>20.1.2</p>

Cependant, à la demande du capitaine en jeu, le 1^{er} arbitre donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des Règles sur lesquelles il a fondé sa décision.

Si le capitaine au jeu n'est pas d'accord avec les explications et choisit de contester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer cette contestation dès la fin du match. Le 1^{er} arbitre doit autoriser ce droit au capitaine au jeu.

23.2.5 Le 1^{er} arbitre a la responsabilité de décider avant et pendant le match si l'équipement de l'aire de jeu et les conditions permettent ou non de jouer.

5.1.2.1

5.1.2.1, 5.1.3.2,
25.2.3.2

Chapitre 1,
23.3.1.1

23.3 RESPONSABILITES

23.3.1 Avant le match, le 1^{er} arbitre:

23.3.1.1 inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements;

Chapitre 1,
23.2.5

23.3.1.2 effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe;

7.1

23.3.1.3 contrôle l'échauffement des équipes.

7.2

23.3.2 Pendant le match, il/elle est autorisé(e) à:

23.3.2.1 donner un avertissement aux équipes;

21.1

23.3.2.2 sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu;

16.2, 21.2,
Fig.9, Fig.11
(6a, 6b, 7, 8,
25)

23.3.2.3 décider:

a) des fautes du serveur et de positions de l'équipe au service, y compris l'écran,

7.5, 12.4, 12.5,
12.7.1, Fig.4,
Fig.6,
Fig.11 (12,13)

b) des fautes de touche du ballon,

9.3,
Fig.11 (16, 17)

c) des fautes au-dessus du filet et du contact fautif d'un joueur avec le filet prioritairement du côté de l'attaquant,

11.3.1, 11.4.1,
11.4.4,
Fig.11 (20)

d) des attaques fautives du libéro ou des joueurs arrières,

13.3.3, 13.3.5,
24.3.2.4, Fig.8,
Fig.11 (21)

e) de la frappe d'attaque effective faites par un joueur sur un ballon situé au-dessus du filet venant d'une passe haute effectuée avec les doigts par le libéro dans sa zone avant,

1.4.1, 13.3.6,
24.3.2.4,
Fig.11 (21)

f) du franchissement complet par le ballon de l'espace inférieur situé sous le filet,

8.4.5, 24.3.2.7,
Fig.5a,
Fig.11 (22)

g) du contre effectif d'un joueur arrière ou d'une tentative de contre du libéro.	14.6.2, 14.6.6, Fig.11 (12)
h) le ballon qui traverse le plan du filet, vers le terrain adverse, totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage ou qui touche l'antenne de son côté du terrain de jeu	Fig.11 (15)
i) le ballon de service ou la 3 ^{ème} touche qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.	Fig.11 (15)
23.3.3 A la fin du match il vérifie et signe la feuille de match.	24.3.3, 25.2.3.3
24 2^{ÈME} ARBITRE	
24.1 EMBLACEMENT	
Le 2 ^{ème} arbitre remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, près du poteau situé du côté opposé et en face du 1 ^{er} arbitre.	Fig.1a, Fig.1b, Fig.10
24.2 AUTORITE	
24.2.1 Le 2 ^{ème} arbitre est l'assistant du 1 ^{er} arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence.	24.3
Si le 1 ^{er} arbitre devient incapable d'assurer sa tâche, le 2 ^{ème} arbitre peut le/la remplacer.	
24.2.2 Il/Elle peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais ne doit pas insister auprès du 1 ^{er} arbitre.	24.3
24.2.3 Il/Elle contrôle le travail du/des marqueur(s).	25.2, 26.2
24.2.4 Il/Elle contrôle les membres des équipes sur le banc de touche et rapporte au 1 ^{er} arbitre tout comportement incorrect.	4.2.1
24.2.5 Il/Elle contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement.	4.2.3
24.2.6 Il/Elle autorise les interruptions régulières, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7 Il/Elle contrôle le nombre des temps-morts et des remplacements utilisés par chaque équipe et signale au 1 ^{er} arbitre et au coach concerné le 2 ^{ème} temps-mort et les 5 ^{èmes} et 6 ^{èmes} remplacements de joueurs.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8 En cas de blessure d'un joueur, il/elle autorise le remplacement exceptionnel ou accorde un temps de récupération de 3 minutes.	15.7, 17.1.2
24.2.9 Il/Elle vérifie l'état du sol, principalement dans la zone avant. Il vérifie aussi pendant le match que les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.	1.2.1, 3

24.2.10 Il/Elle contrôle les membres des équipes dans les aires de pénalité et rapporte au 1^{er} arbitre tout comportement incorrect. 1.4.6, 21.3.2

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, les tâches reprises aux Règles 24.2.5 et 24.2.10 sont prises en charge par l'arbitre "réserve".

24.3 RESPONSABILITES

- 24.3.1 Au début de chaque set, au changement de camp dans le set décisif et chaque fois que c'est nécessaire, le 2^{ème} arbitre vérifie que les positions effectives des joueurs sur le terrain correspondent à celles inscrites sur les fiches de position. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 24.3.2 Pendant le match, il/elle décide, siffle et signale:
- 24.3.2.1 la pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet, 1.3.3, 11.2, Fig.5a, Fig.11 (22)
- 24.3.2.2 les fautes de position de l'équipe en réception, 7.5, Fig.4, Fig.11 (13)
- 24.3.2.3 le contact fautif d'un joueur avec le filet prioritairement du côté du contre et avec l'antenne située de son côté du terrain, 11.3.1
- 24.3.2.4 le contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro, ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou par le libéro, 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, Fig.11 (12, 21)
- 24.3.2.5 le contact du ballon avec un objet extérieur, 8.4.2, 8.4.3, Fig.11 (15)
- 24.3.2.6 le contact du ballon avec le sol lorsque le 1^{er} arbitre n'est pas en position de voir ce contact, 8.3



- 24.3.2.7 le ballon franchissant le plan du filet, totalement ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage en direction du camp adverse ou son contact avec l'antenne située de son côté du terrain de jeu. 8.4.3, 8.4.4, Fig.5a, Fig.11 (15)
- 24.3.2.8 le ballon de service ou la 3^{ème} touche qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu. Fig.11 (15)
- 24.3.3 A la fin du match, il vérifie et signe la feuille de match. 23.3.3, 25.2.3.3

25 MARQUEUR

25.1 EMPLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé et en face du 1^{er} arbitre.

Fig.1a, Fig.1b, Fig.10

25.2 RESPONSABILITES

Il complète la feuille de match conformément aux Règles en coopérant avec le 2^{ème} arbitre.

Il utilise un buzzer ou tout autre dispositif sonore pour notifier des irrégularités ou donner des signaux aux arbitres sur la base de ses responsabilités.

- 25.2.1 Avant le match et un set, le marqueur:
- 25.2.1.1 inscrit les données du match et des équipes, ainsi que le nom et le numéro du Libéro, selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des coachs; 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
- 25.2.1.2 enregistre les formations de départ de chaque équipe à partir des fiches de position (ou vérifie les données encodées électroniquement); 5.2.3.1, 7.3.2
- S'il/elle ne reçoit pas à temps les fiches de position, il doit en informer immédiatement le 2^{ème} arbitre; 5.2.3.1
- 25.2.2 Pendant le match, le marqueur:
- 25.2.2.1 enregistre les points marqués; 6.1
- 25.2.2.2 contrôle l'ordre de rotation au service et signale toute erreur immédiatement après la frappe du service; 12.2
- 25.2.2.3 est en charge pour accepter et enregistrer les remplacements de joueur en actionnant le buzzer, il en contrôle le nombre et inscrit les remplacements et les temps-morts en informant le 2^{ème} arbitre; 15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
- 25.2.2.4 signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée; 15.11
- 25.2.2.5 annonce aux arbitres les fins de set et la marque du 8^{ème} point dans le set décisif; 6.2, 15.4.1, 18.2.2

25.2.2.6	enregistre les avertissements pour méconduite, les sanctions et les demandes non-fondées;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	enregistre tout autre événement selon les instructions du 2 ^{ème} arbitre, par exemple: les remplacements exceptionnels, les temps de récupération, les interruptions prolongées, les incidents extérieurs, re-désignation etc.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8	contrôle l'intervalle entre les sets.	18.1
25.2.3	A la fin du match, le marqueur:	
25.2.3.1	inscrit le résultat final;	6.3
25.2.3.2	en cas de réclamation avec l'autorisation préalable du 1 ^{er} arbitre, écrit ou permet au capitaine d'équipe ou de jeu d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident ayant été contesté;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	après avoir signé lui-même la feuille de match, recueille les signatures des capitaines d'équipe, puis celles des arbitres.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26 MARQUEUR ASSISTANT

26.1 EMBLACEMENT

Le marqueur assistant remplit ses fonctions assis à côté du marqueur à la table de marque.

22.1, Fig.1a, Fig.1b, Fig.10

26.2 RESPONSABILITES

Il/elle enregistre les changements impliquant le Libéro.

Il/elle aide le marqueur dans l'exercice de ses fonctions administratives.

Si le marqueur ne peut pas continuer son travail, le marqueur assistant remplace le marqueur.

19.3

26.2.1 Avant le match et un set, le marqueur assistant:

26.2.1.1 prépare la feuille de contrôle du Libéro,

26.2.1.2 prépare la feuille de réserve du match.

26.2.2 Pendant le match, le marqueur assistant:

26.2.2.1 enregistre les détails de changement du Libéro;

19.3.1.1, 19.4

26.2.2.2 informe les arbitres de toutes les fautes de remplacement du Libéro, en actionnant le buzzer;

19.3.2

26.2.2.3 signale le début et la fin des Temps-Morts techniques;

15.4.1

26.2.2.4 fait fonctionner le tableau d'affichage manuel sur la table du marqueur;

26.2.2.5 vérifie que les tableaux d'affichage correspondent;

25.2.2.1

- 26.2.2.6 si nécessaire, remet à jour la feuille de réserve du match et la donne au marqueur. 25.2.1.1
- 26.2.3 A la fin du match le marqueur assistant:
- 26.2.3.1 signe la feuille de contrôle du Libéro et la présente pour vérification;
- 26.2.3.2 signe la feuille de match.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, utilisant une feuille de match électronique, le marqueur-assistant agit avec le marqueur pour annoncer les remplacements, pour renseigner au 2^{ème} arbitre quelle équipe demande une interruption et identifie les changements du libéro.

27 JUGES DE LIGNE

27.1 EMBLACEMENT

Si seulement deux juges de lignes sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles du terrain situés à droite de chaque arbitre et de 1 à 2 m du coin.

Fig.1a, Fig.1b,
Fig.10

Chacun d'eux contrôle la ligne de fond et la ligne latérale situées de son côté.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, il est obligatoire de disposer de quatre juges de ligne.

Ils sont debout dans la zone libre de 1 à 3 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.

Fig.10

27.2 RESPONSABILITES

- 27.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) pour signaler: Fig.12
- 27.2.1.1 le ballon "dedans" (in) et "dehors" (out) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s); 8.3, 8.4,
Fig.12 (1, 2)
- 27.2.1.2 les ballons "dehors" touchés par l'équipe recevant le ballon; 8.4, Fig.12 (3)
- 27.2.1.3 le ballon qui touche l'antenne, le ballon de service et la 3^{ème} touche d'équipe qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, etc.; 8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, Fig.5a,
Fig.12 (4)
- 27.2.1.4 tout joueur (en dehors du serveur) qui empiéterait sur l'extérieur de son camp au moment de la frappe de service; 7.4, 12.4.3,
Fig.12 (4)
- 27.2.1.5 les fautes de pied du serveur; 12.4.3
- 27.2.1.6 tout contact avec les 80cm supérieurs de l'antenne située de son côté du terrain par tout joueur pendant l'action de jouer le ballon ou interférant sur le jeu; 11.3.1, 11.4.4,
Fig.3, Fig.12 (4)

27.2.1.7 Le ballon passant en dehors de l'espace de passage dans le camp adverse ou touchant l'antenne de son côté.

10.1.1, Fig.5a,
Fig.12 (4)

27.2.2 A la demande du 1^{er} arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste.

28 GESTES OFFICIELS

28.1 GESTES DES ARBITRES

Les arbitres doivent faire le geste officiel pour indiquer les raisons de leur coup de sifflet (nature de la faute sifflée, ou de l'interruption autorisée). Le geste est soutenu pendant un instant et s'il est fait d'une seule main cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou de l'équipe qui a fait la demande.

Fig.11

28.2 GESTES DES JUGES DE LIGNE

Les juges de ligne doivent indiquer au moyen du signal de drapeau officiel la nature de la faute commise, et le maintenir un moment.

Fig.12





PARTIE 2
SECTION 3:
FIGURES

FIGURE 1b: L'AIRE DE JEU

Règles concernées: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

(5m-6,5m) valeurs valables pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles

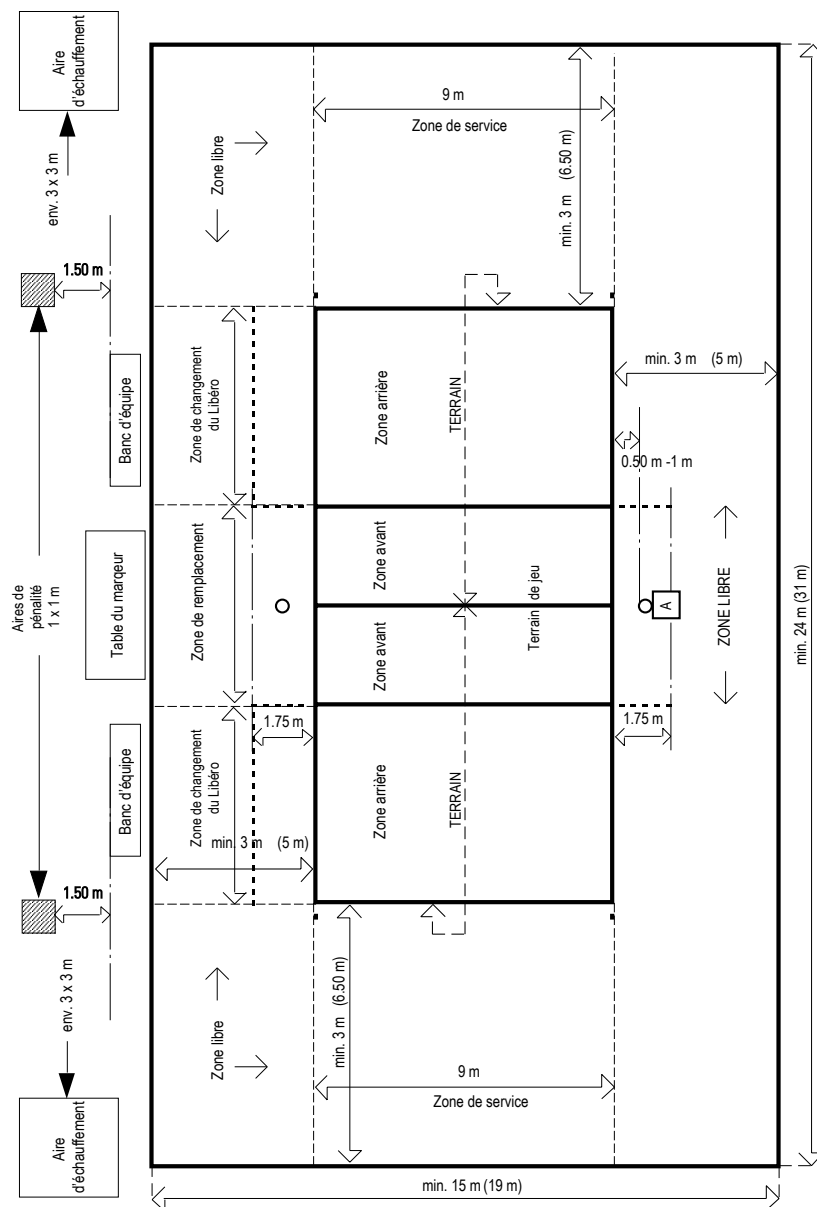


FIGURE 2: LE TERRAIN DE JEU

Règles concernées: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

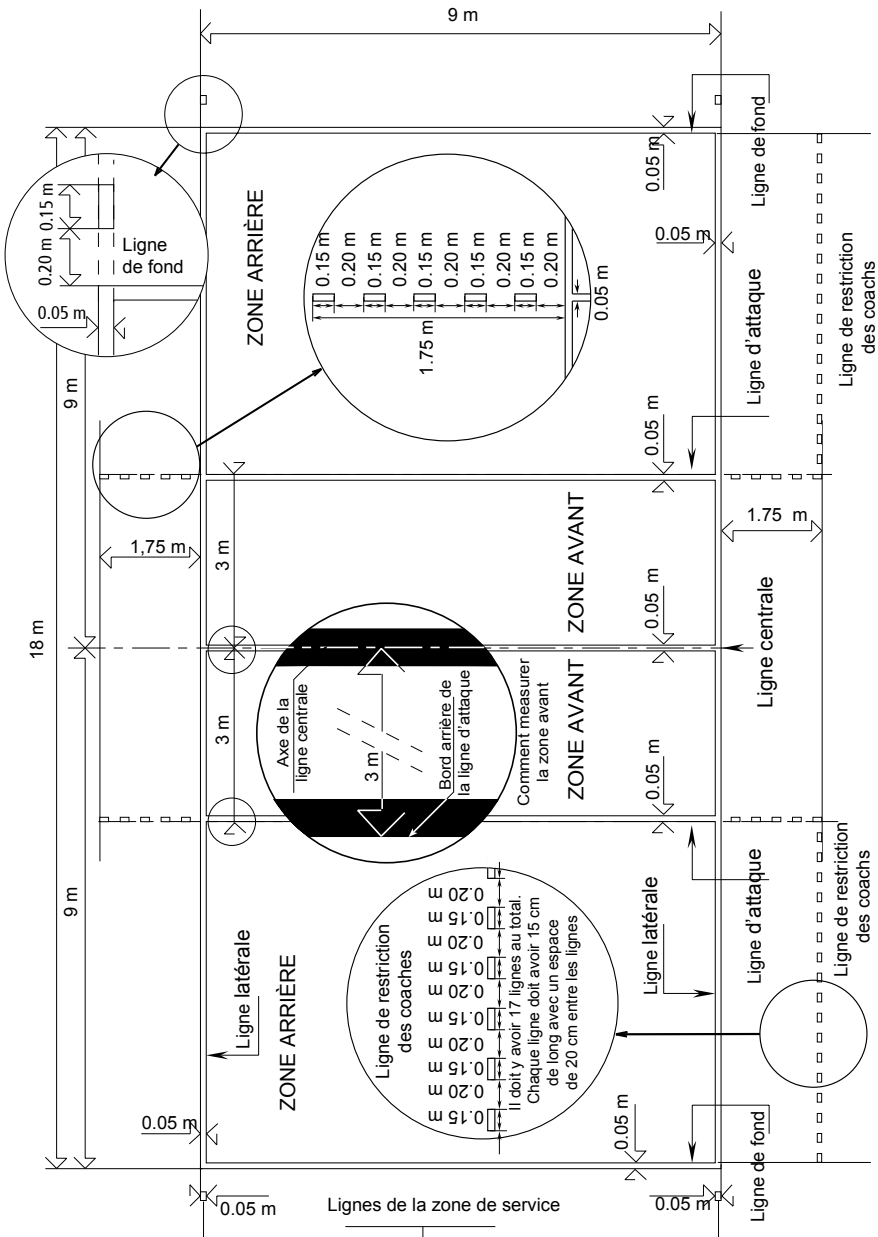


FIGURE 3: DESSIN DU FILET

Règles concernées: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

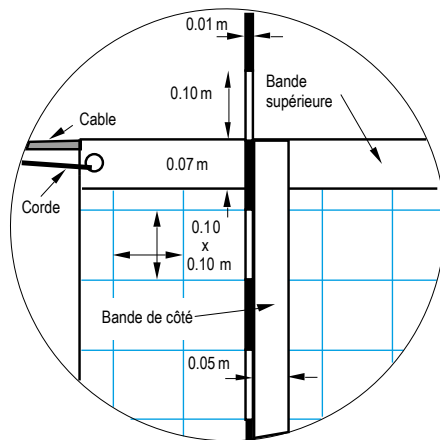
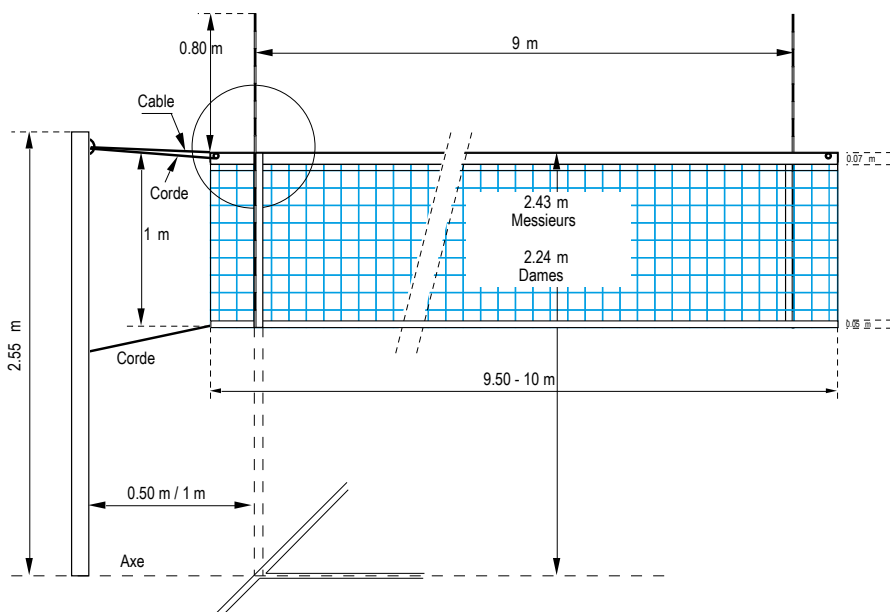
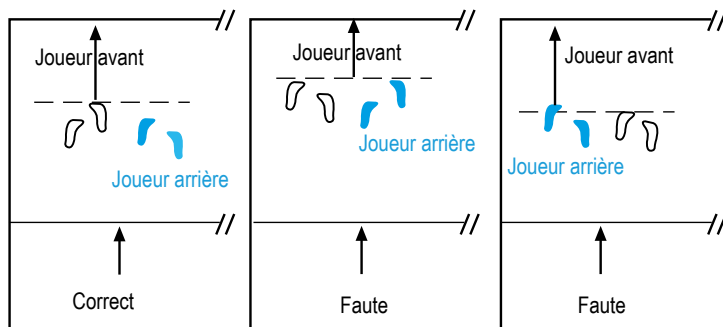


FIGURE 4: POSITION DES JOUEURS

Règles concernées: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

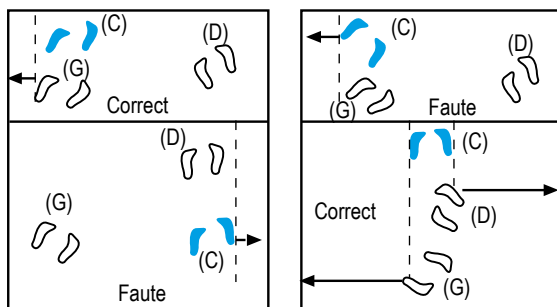
Exemple A:

Détermine la position entre un joueur avant et le joueur-arrière correspondant



Exemple B:

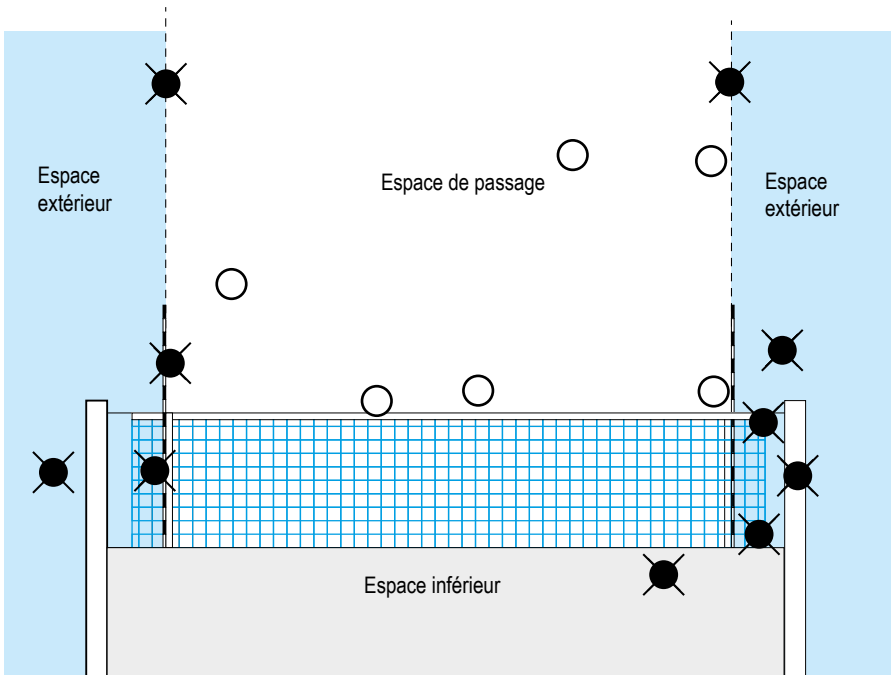
Détermine les positions entre les joueurs d'une même ligne



- (C) = Joueur du centre
- (D) = Joueur de droite
- (G) = Joueur de gauche

FIGURE 5a: BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE CAMP ADVERSE

Règles concernées: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



- ⊗ = Faute
- = Passage correct

FIGURE 5b: BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LA ZONE LIBRE ADVERSE

Règles concernées: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

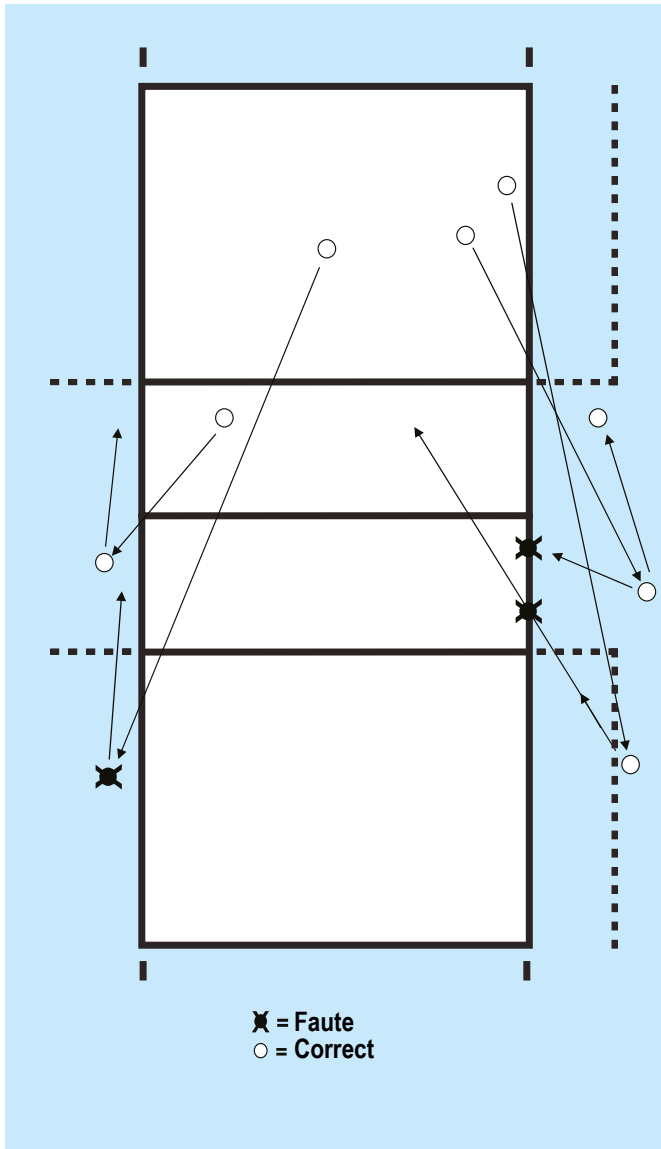


FIGURE 6: ECRAN COLLECTIF

Règles concernées: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

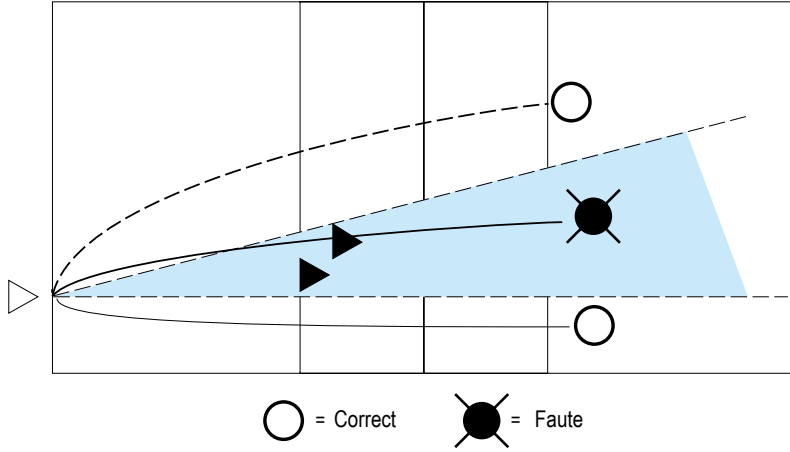


FIGURE 7: CONTRE EFFECTIF

Règle concernée: 14.1.3

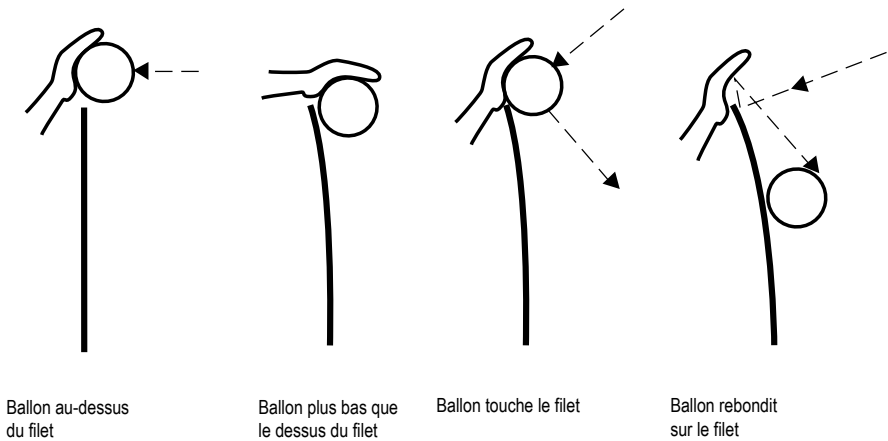


FIGURE 8: ATTAQUE D'UN JOUEUR ARRIERE

Règles concernées: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

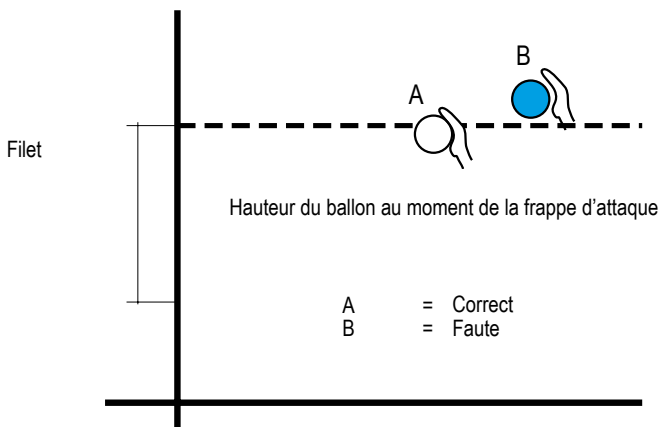
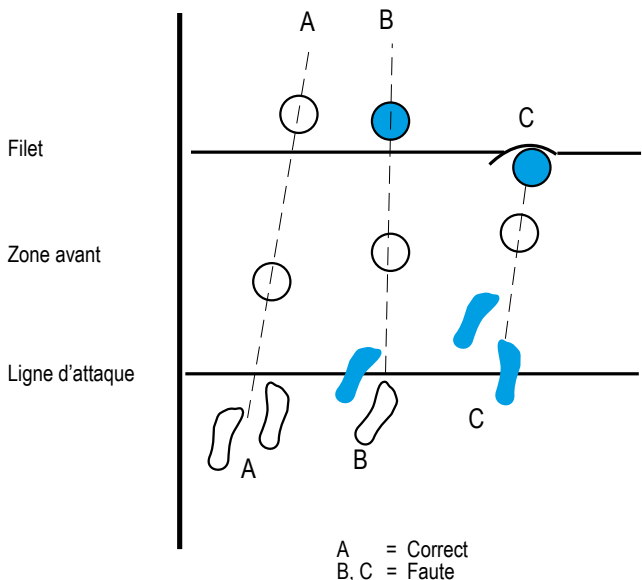


FIGURE 9: ECHELLES DES SANCTIONS ET CONSEQUENCES

Règles concernées: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ECHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

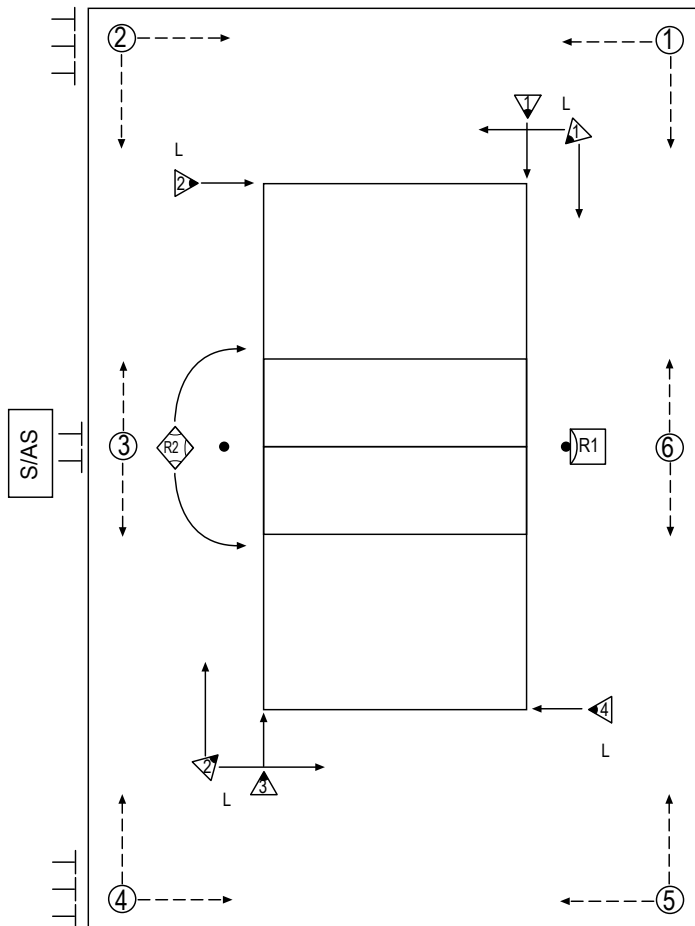
CATEGORIES	OCCURENCE	FAUTIF	SANCTION	CARTONS	CONSEQUENCE
Comportement Incorrect Mineur	Etape 1	Tout membre	Non considéré comme une sanction	Aucun	Uniquement préventif
	Etape 2			Jaune	
	Toute répétition		Pénalisation	comme ci-dessous	comme ci-dessous
Conduite grossière	1ère	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2ème	Même membre	Expulsion	Rouge + Jaune ensemble	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin du set
	3ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
Conduite injurieuse	1ère	Tout membre	Expulsion	Rouge + Jaune ensemble	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin du set
	2ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
Aggression	1ère	Tout membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match

9b: ECHELLE DES SANCTIONS POUR RETARD DE JEU

CATEGORIES	OCCURENCE	FAUTIF	DISSUASION ou SANCTION	CARTONS	CONSEQUENCE
Retard	1er	Tout membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste 25 avec carton jaune	Prévention – pas de pénalisation
	2ème et les suivants	Tout membre de l'équipe	Pénalisation pour retard	Geste 25 avec carton rouge	Un point et le service pour l'adversaire

FIGURE 10: EMBLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DE LEURS ASSISTANTS

Règles concernées: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



- R1 = 1er arbitre
- ◇ R2 = 2ème arbitre
- S/AS = Marqueur/ Marqueur/ adjoint
- ▶ = Juges de ligne (numerotés 1-4 ou 1-2)
- ④ = Ramasseurs de balles (numerotés 1-6)
- = Essuyeurs

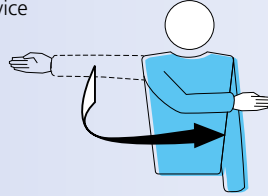
FIGURE 11: GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Légende: (P) (S) Gestes à appliquer par le Premier ou Second arbitre suivant leurs responsabilités
 (P) (S) Gestes à appliquer par les arbitres dans certaines situations

1 AUTORISATION DE SERVIR

Règles concernées: 12.3, 22.2.1.1

Déplacer la main pour indiquer la direction du service

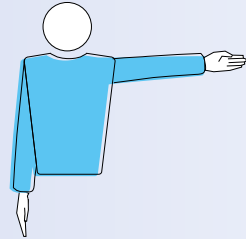


(P)

2 EQUIPE AU SERVICE

Règles concernées: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir

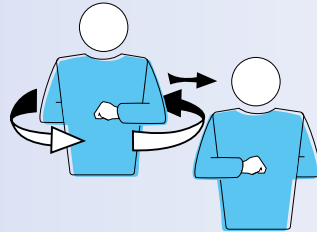


(P) (S)

3 CHANGEMENT DE CAMP

Règle concernée: 18.2

Lever les avant-bras en avant et en arrière et les tourner autour du corps

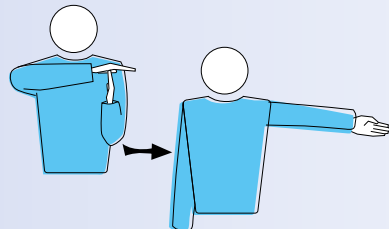


(P)

4 TEMPS-MORTS

Règle concernée: 15.4.1

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T) et indiquer ensuite l'équipe demandeuse



(P) (S)

5 REMPLACEMENT

Règles concernées: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Rotation d'un avant-bras autour de l'autre

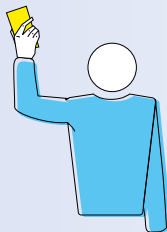


(P) (S)

6a AVERTISSEMENT POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règle concernée: 21.1, 21.6

Montrer un carton jaune pour l'avertissement

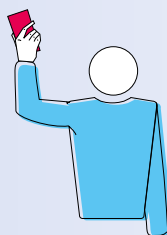


(P)

6b PÉNALISATION POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règles concernées: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Montrer un carton rouge pour la pénalisation

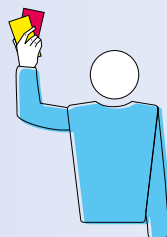


(P)

7 EXPULSION

Règles concernées: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les deux cartons ensemble pour l'expulsion

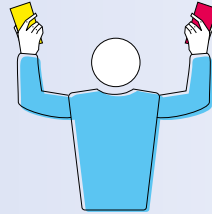


(P)

8 DISQUALIFICATION

Règles concernées: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les cartons rouge et jaune séparément pour disqualification



P

9 FIN DE SET (OU DE MATCH)

Règles concernées: 6.2, 6.3

Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes

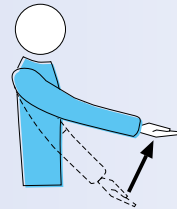


P S

10 BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

Règle concernée: 12.4.1

Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut

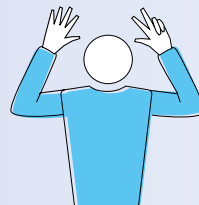


P

11 RETARD AU SERVICE

Règle concernée: 12.4.4

Lever cinq doigts écartés

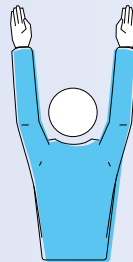


P

12 FAUTE DE CONTRE OU D'ECRAN

Règles concernées: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Lever verticalement les deux bras, les paumes vers l'avant



P S

13 FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Règles concernées: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Faire un mouvement circulaire avec l'index

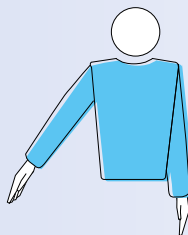


P S

14 BALLON "DEDANS" (IN)

Règle concernée: 8.3

Etendre le bras et les doigts vers le sol

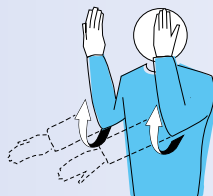


P S

15 BALLON "DEHORS" (OUT)

Règles concernées: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Lever les avant-bras verticalement, les mains ouvertes et les paumes vers soi



P S

16 BALLON TENU

Règles concernées: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut

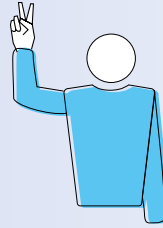


P

17 DOUBLE CONTACT

Règles concernées: 9.3.4, 23.3.2.3b

Lever deux doigts écartés

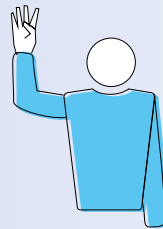


P

18 QUATRE TOUCHES

Règles concernées: 9.3.1, 23.3.2.3b

Lever quatre doigts écartés

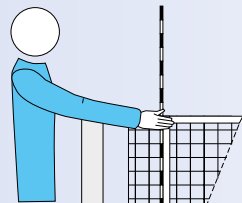


P

19 FILET TOUCHÉ PAR LE JOUEUR - AU SERVICE LE BALLON TOUCHE LE FILET ENTRE LES ANTENNES ET NE FRANCHIT PAS L'ESPACE DE PASSAGE

Règles concernées: 11.4.4, 12.6.2.1

Indiquer le côté approprié du filet avec la main correspondante

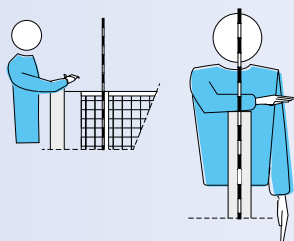


P S

20 FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET

Règles concernées: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas



P

21 FAUTE D'ATTAQUE

Règles concernées:

- d'un joueur arrière, un libéro ou sur le service adverse:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- sur passe en touche haute avec les doigts d'un libéro dans sa zone avant:
13.3.6

Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte



P S

22 PENETRATION DANS LE CAMP ADVERSE

BALLON FRANCHISSANT L'ESPACE SOUS LE FILET

JOUEUR AU SERVICE TOUCHE LE CAMP (LIGNE DE FOND)

JOUEUR SORT DE SON CAMP AU MOMENT DE LA FRAPPE DU SERVICE

Règles concernées: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée



P S

23 DOUBLE FAUTE ET ECHANGE À REJOUER

Règles concernées: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Lever verticalement les deux pouces



P

24 BALLON TOUCHÉ

Règles concernées: 23.3.2.3b, 24.2.2

Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placés en position verticale

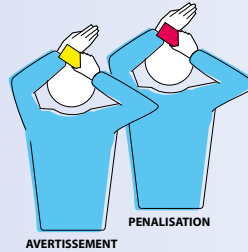


P

25 AVERTISSEMENT OU PÉNALISATION POUR RETARD DE JEU

Règles concernées: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Couvrir le poignet avec un carton jaune (avertissement) ou avec un carton rouge (pénalisation)



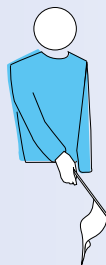
P



FIGURE 12: GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE
1 BALLON "DEDANS" (IN)

Règle concernée: 8.3, 27.2.1.1

Pointer le fanion vers le sol

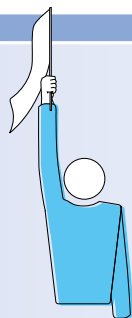


L

2 BALLON "DEHORS" (OUT)

Règles concernées: 8.4.1, 27.2.1.1

Lever le fanion verticalement



L

3 BALLON TOUCHÉ

Règle concernée: 27.2.1.2

Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre

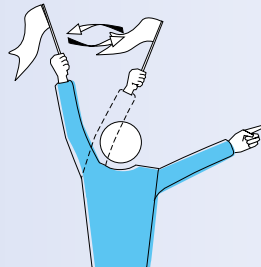


L

4 FAUTES DANS L'ESPACE DE PASSAGE, BALLON TOUCHANT UN OBJET EXTÉRIEUR OU FAUTE DE PIED PAR N'IMPORTE QUEL JOUEUR DURANT LE SERVICE

Règles concernées: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne concernée



L

5 JUGEMENT IMPOSSIBLE

Lever et croiser les bras et les mains devant la poitrine



L





PARTIE 3
DEFINITIONS

AIRE DE CONTROLE DE LA COMPETITION

L'Aire de Contrôle de la Compétition est un couloir autour du terrain de jeu et de la zone libre qui inclut tous les espaces à la hauteur des barrières extérieures ou des clôtures de délimitation. Voir figure 1a.

ZONES

Toutes les sections à l'intérieur de l'aire de jeu (entre autres le terrain de jeu et la zone libre) et définies par les Règles de Jeu dans un but spécifique (ou avec des restrictions spéciales). Ceci comprend: la zone avant, la zone de service, la zone de remplacement, la zone libre, la zone arrière et la zone de remplacement du Libéro.

AIRES

Ce sont des parties du sol hors de la zone libre, identifiées par la règle pour une fonction spécifique. Cela comprend la zone d'échauffement et la zone de pénalité.

ESPACE INFERIEUR

C'est l'espace défini dans sa partie supérieure par le bas du filet et la corde le joignant aux poteaux, sur les côtés par les poteaux et au sol par la surface de jeu.

ESPACE DE PASSAGE

L'espace de passage est défini par:

- la bande horizontale en haut du filet
- les antennes et leur extension
- le plafond

Le ballon doit atteindre le terrain de l'adversaire par l'espace de passage.

ESPACE EXTERIEUR

L'espace extérieur est le plan vertical du filet en dehors des espaces de passage et inférieur.

ZONE DE REMPLACEMENT

C'est la partie de la zone libre où doivent se passer les changements de joueurs.

SAUF ACCORD DE LA FIVB

Cet état de fait reconnaît que même s'il y a des règles et des standards dans les équipements et le matériel, il y a des occasions où des dispositions particulières peuvent être prises par la FIVB dans le but de promouvoir le jeu ou de tester de nouvelles conditions.

STANDARDS FIVB

Les spécifications ou les limites techniques définies par la FIVB à l'égard des fabricants d'équipements.

AIRE DE PENALITE

Dans chaque hall de compétition il y a une aire de pénalité déterminée derrière le prolongement de la ligne arrière, hors de la zone libre et qui devrait être placée à 1,5m minimum derrière le banc des équipes.

FAUTE

- a) une action de jeu contraire aux règles
- b) une violation des règles en dehors d'une action de jeu

DRIBBLER

Dribbler signifie faire rebondir le ballon (habituellement utilisé en préparation du service). D'autres actions préparatoires au service peuvent aussi comprendre (entre autres) le passage du ballon d'une main à l'autre.

TEMPS-MORTS-TECHNIQUE

Ce temps mort obligatoire venant en supplément des temps-morts d'équipe, permet la promotion du volleyball par l'analyse du jeu ou pour autoriser des opportunités commerciales. Les temps-morts-techniques sont obligatoires pour les compétitions Mondiales et Officielles de la FIVB.

RAMASSEURS DE BALLON ET ESSUYEURS

Ce sont les personnes responsables de la fluidité du jeu en faisant rouler les ballons vers la zone de service entre les échanges de jeu.

Les « essuyeurs » (moppers) sont les personnes chargées de garder le sol propre et sec. Ils essuient le terrain avant le match, entre les sets et si nécessaire après chaque échange.

RALLY POINT

C'est le système de comptage qui permet de marquer un point à chaque échange gagné.

INTERVALLE

Le temps entre deux sets.

Le changement de terrain dans le 5^{ème} set décisif n'est pas considéré comme un intervalle.

RE-DESIGNATION

C'est l'action par laquelle un Libéro qui ne peut continuer à jouer ou qui est déclaré par l'équipe inapte à jouer, laisse son rôle à n'importe quel autre joueur (sauf celui dont il avait pris la place) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

CHANGEMENT

C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et laisse sa place à un Libéro. Ceci comporte également les changements des Libéros entre eux. Le joueur de base peut reprendre la place de n'importe quel Libéro. Mais il doit y avoir un échange de jeu terminé entre deux actions de changement impliquant un Libéro.

INTERFERENCE

Toute action qui crée un avantage contre l'équipe adverse ou toute action qui empêche l'adversaire de jouer le ballon.

O-2bis

Il s'agit d'un document officiel de la FIVB qui enregistre les joueurs et les officiels d'une équipe. Il doit être présenté durant la réunion préliminaire.

OBJET EXTERIEUR

Il s'agit d'un objet ou d'une personne qui en étant hors du terrain de jeu ou proche des limites de l'aire de jeu, provoque une interruption de la trajectoire du ballon.

Par exemple: les projecteurs, la chaise de l'arbitre, un équipement TV, la table de marque, les poteaux. Les objets extérieurs ne comprennent pas les antennes dès lors qu'elles sont considérées comme une partie du filet.

REMPACEMENT

C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et un autre joueur prend sa place.

INDEX

A

Action de contrer	34, 74
Actions concernant le libéro	42
Aire de jeu	12, 61
Antenne.....	15
Application de sanctions pour comportement incorrect.....	48
Atteindre le haut du filet	30, 76
Autorisation de service	32

B

Ballon "in"	27, 74, 78
Ballon "out"	27, 74, 78
Ballon au filet.....	29
Ballon dans le filet.....	30
Ballon en jeu	27
Ballon hors jeu	27
Ballon touchant le filet	30
Ballon traversant le plan du filet	29
Ballons	16
Bandes de côté.....	15
Blessure / Maladie	40
Block (contre).....	34, 67
Block (contre) et attaques d'équipe	35
Bloquer (contrer) dans l'espace de l'adversaire. 35	
Bloquer (contrer) le service	35

C

Capitaine	19
Caractéristiques de la touche.....	28
Caractéristiques de la frappe d'attaque	33
Cartes de sanctions	48, 69, 72, 73
Changement de camp.....	41, 71
Changement d'équipement.....	19
Chefs d'équipe.....	19
Composition de l'équipe	17
Conduite antisportive.....	46
Conduite exigée	46
Contact avec le filet.....	31
Contact du block.....	35
Corps arbitral	50, 70
– Procédures	50
– Responsabilités	52, 54, 55, 56

D

Demande d'une interruption régulière du jeu..	36
Demande non fondée	39
Désignation de libéro	42
Dimensions	12

E

Echelle des sanctions.....	47, 69
Eclairage	14
Ecran.....	32, 74
Coach	20
Coach-adjoint	21
Equipe de base.....	24
Equipe incomplète par défaut.....	23
Equipement.....	18
Equipement complémentaire.....	16
Equipes	17
Exécution du service	32

F

Fair-Play.....	46
Faute de position.....	25
Faute de rotation.....	26
Fautes de frappe d'attaque.....	34
Fautes de service et fautes de position.....	33
Fautes du block (contre).....	35
Fautes du joueur au filet.....	31
Fautes effectuées durant le service	33
Fautes en jouant le ballon.....	29
Filet et poteaux	14
Frappe d'attaque.....	33
Touches d'équipe	28

G

Gagner un match	23
Gagner un set	22
Gestes officiels	58
Gestes officiels de l'arbitre.....	58

H

Hauteur du filet.....	14
-----------------------	----

I

Inconduite avant et entre les sets.....	48
Inconduite entraînant des sanctions.....	47
Inconduite et ses sanctions	46
Inconduite mineure	46
Interférence extérieure	40
Interruption exceptionnelle du jeu	40
Interruptions	36
Interruptions de jeu	36, 40
Intervalles.....	41
Intervalles et changement de camp	41

J		S	
Jouer le ballon.....	28	Sanctions de retard de jeu.....	40
Juges de ligne.....	57	Séance officielle d'échauffement.....	23
– Gestes.....	78-79	Second arbitre.....	53
– Position.....	57	– Autorité.....	53
– Responsabilités.....	57	– Position.....	53
		– Responsabilités.....	54
L		Séquence d'interruptions régulières du jeu...	36
Le joueur libéro.....	42	Service.....	31
Le tirage au sort.....	23	Structure.....	15
Lignes du terrain de jeu.....	13	Structure du jeu.....	23
Limite des remplacements.....	37	Surface de jeu.....	12
		Système des cinq ballons.....	16
M		T	
Marquer un point.....	22	Température.....	14
Marquer un point, gagner un set et le match .	22	Temps mort et temps mort technique.....	37
Marqueur.....	55	Types de retards.....	39
– Position.....	55		
– Responsabilités.....	55	U	
		Uniformité des ballons.....	16
N		Z	
Nombre d'interruptions régulières du jeu...	36	Zones et aires.....	13
Normes.....	16		
O			
Objets interdits.....	19		
Ordre au service.....	32		
P			
Position de l'équipe.....	18		
Positions.....	25		
Poteaux.....	15		
Premier arbitre.....	51		
– Autorité.....	51		
– Position.....	51		
Premier service du set.....	31		
Procédure de remplacement.....	38		
Prolonger une interruption.....	40		
R			
Remplacement.....	37		
Remplacement exceptionnel.....	37		
Remplacement illégal.....	38		
Remplacement pour			
expulsion ou disqualification.....	38		
Restrictions de la frappe d'attaque.....	33		
Retards de jeu.....	39		
Rotation.....	26, 74		



MEMO

A series of horizontal dotted lines for writing, spanning the width of the page.

A series of horizontal dotted lines spanning the width of the page, intended for writing a memo.

FIVBTM



fivb.org

