FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

RÈGLES OFFICIELLES DE VOLLEYBALL 2025-2028

Approuvées par le 39ème Congrès Mondial de la FIVB 2024

Règles officielles de Volleyball 2025-2028

Publiées par la FIVB en 2025 – www.fivb.com

Conception, mise en page et illustrations: © FIVB 2025

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

RÈGLES OFFICIELLES DE VOLLEYBALL
2025-2028

Approuvées par le 39ème Congrès Mondial FIVB 2024

À appliquer pour toutes les compétitions débutant après le 1er janvier 2025

TABLE DES MATIÈRES

CARACTÉRISTIQUES DU JEU 7

PARTIE 1 - PHILOSOPHIE DES RÈGLES ET ARBITRAGE 8

PARTIE 2 - SECTION 1: LE JEU 11

CHAPITRE 1 - INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENTS 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 TEMPÉRATURE 14
- 1.6 ECLAIRAGE 14

2 FILET ET POTEAUX 14
- 2.1 HAUTEUR DU FILET 14
- 2.2 STRUCTURE 15
- 2.3 BANDES DE CÔTÉ 15
- 2.4 ANTENNES 15
- 2.5 POTEAUX 15
- 2.6 ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE 16

3 BALLONS 16
- 3.1 NORMES 16
- 3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS 16
- 3.3 SYSTÈME DE RÉCUPÉRATION DES BALLONS 16

CHAPITRE 2 - PARTICIPANTS 17

4 ÉQUIPES 17
- 4.1 COMPOSITION DES ÉQUIPES 17
- 4.2 EMPLACEMENT DES ÉQUIPES 18
- 4.3 ÉQUIPEMENT 18
- 4.4 CHANGEMENT D'ÉQUIPEMENT 19
- 4.5 OBJETS INTERDITS 19

5 RESPONSABLES D'ÉQUIPE 19
- 5.1 CAPITAINE 19
- 5.2 ENTRAÎNEUR 20
- 5.3 ENTRAÎNEUR-ADJOINT 21

CHAPITRE 3 - FORMULE DE JEU 22

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 ÉQUIPE INCOMPLÈTE 23
7 STRUCTURE DU JEU 23
7.1 TIRAGE AU SORT 23
7.2 SEANCE OFFICIELLE D'ÉCHAUFFEMENT 23
7.3 FORMATION DES ÉQUIPES 24
7.4 POSITIONS 25
7.5 FAUTE DE POSITION 25
7.6 ROTATION 26
7.7 FAUTE DE ROTATION 26

CHAPITRE 4: ACTIONS DE JEU 27

8 SITUATIONS DE JEU 27
8.1 BALLON EN JEU 27
8.2 BALLON HORS-JEU 27
8.3 BALLON "DEDANS" (IN) 27
8.4 BALLON "DEHORS" (OUT) 27
9 JOUER LE BALLON 28
9.1 TOUCHES D'ÉQUIPE 28
9.2 CARACTÉRISTIQUES 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-DELÀ DU FILET 30
11.2 PÉNÉTRATION 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 EXÉCUTION DU SERVICE 32

12.5 ÉCRAN....32
12.6 FAUTES EFFECTUÉES 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'ÉQUIPE....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 RÈGLEMENTAIRES....36
15.2 DEMANDE D'INTERRUPTIONS DE JEU RÈGLEMENTAIRES....36
15.3 SEQUENCE D'INTERRUPTION REGULIÈRES....36
15.4 TEMPS-MORTS....37
15.5 REMPLACEMENT DES JOUEURS....37
15.6 LIMITATION DES REMPLACEMENTS....37
15.7 REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL....37
15.8 REMPLACEMENT SUITE À UNE EXPULSION OU UNE DISQUALIFICATION....38
15.9 REMPLACEMENT ILLÉGAL....38
15.10 PROCÉDURE DE REMPLACEMENT....38
15.11 DEMANDES NON FONDÉES....39
16 RETARDS DE JEU....39
16.1 TYPES DE RETARD....39
16.2 SANCTIONS POUR RETARD....39
17 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES....40
17.1 BLESSURE / MALADIE....40
17.2 INCIDENT EXTÉRIEUR....40
17.3 INTERRUPTIONS PROLONGÉES....40
18 INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE CAMP....41
18.1 INTERVALLES....41
18.2 CHANGEMENT DE CAMP....41

CHAPITRE 6 - LE JOUEUR LIBÉRO 42

19 LE JOUEUR LIBÉRO....42
19.1 DÉSIGNATION DU LIBÉRO....42
19.2 ÉQUIPEMENT....42
19.3 ACTIONS IMPLIQUANT LE LIBÉRO....42
19.4 REDÉSIGNATION D'UN NOUVEAU LIBÉRO....44
19.5 RESUMÉ....45

CHAPITRE 7 - CONDUITE DES PARTICIPANTS 46

20 CONDUITE EXIGÉE....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 ENTRAÎNANT DES SANCTIONS....47
21.3 ÉCHELLE DE SANCTION....47
21.4 APPLICATION DE SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT....48
21.5 COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS....48
21.6 RÉSUMÉ DES COMPORTEMENTS INCORRECTS ET CARTONS UTILISÉS....48

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

CHAPITRE 8 - LES ARBITRES 50

22 CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES....50
22.1 COMPOSITION....50
22.2 PROCÉDURES....50
23 1ER ARBITRE....51
23.1 EMPLACEMENT....51
23.2 AUTORITÉ....51
23.3 RESPONSABILITÉS....52
24 2ÈME ARBITRE....53
24.1 EMPLACEMENT....53
24.2 AUTORITÉ....53
24.3 RESPONSABILITÉS....54
25 ARBITRE DU CHALLENGE....54
25.1 EMPLACEMENT....54
25.2 RESPONSABILITÉS....54

26 ARBITRE DE RÉSERVE 55
26.1 EMPLACEMENT 55
26.2 RESPONSABILITÉS 55
27 MARQUEUR 56
27.1 EMPLACEMENT 56
27.2 RESPONSABILITÉS 56
28 MARQUEUR ADJOINT 57
28.1 EMPLACEMENT 57
28.2 RESPONSABILITÉS 57
29 JUGES DE LIGNE 58
29.1 EMPLACEMENT 58
29.2 RESPONSABILITÉS 58
30 GESTES OFFICIELS 59
30.1 GESTES DES ARBITRES 59
30.2 GESTES DES JUGES DE LIGNE 59

PARTIE 2 - SECTION 3: FIGURES 61

1a AIRE DE COMPÉTITION / AIRE DE CONTRÔLE 62
1b AIRE DE JEU 63
2 LE TERRAIN DE JEU 64
3 DESSIN DU FILET 65
4 POSITION DES JOUEURS 66
5a BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE CAMP ADVERSE 67
5b BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LA ZONE LIBRE ADVERSE 68
6 ÉCRAN COLLECTIF 69
7 CONTRE EFFECTIF 69
8 ATTAQUE D'UN JOUEUR ARRIÈRE 70
9 ÉCHELLES DES SANCTIONS ET CONSÉQUENCES 71
10 EMPLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DE LEURS ASSISTANTS 72
11 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES 73-79
12 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE 80-81

PARTIE 3: **DÉFINITIONS** 82

INDEX 85

CARACTÉRISTIQUES 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.

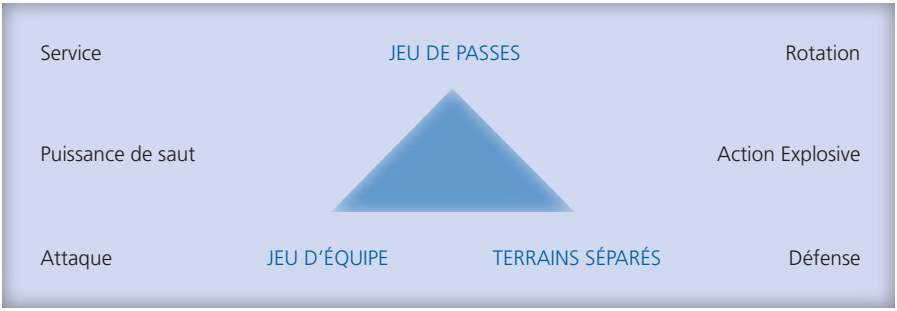
En Volleyball, l'équipe gagnant un échange de jeu marque un point (Système du Point d'Echange). Lorsque l'équipe qui reçoit gagne un point et le droit de servir, ses joueurs se déplacent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

PARTIE 1

PHILOSOPHIE DES RÈGLES ET ARBITRAGE

INTRODUCTION

À tous points de vue, le Volleyball est l'un des sports les plus populaires au monde: il compte plus de fédérations affiliées, plus de téléspectateurs, plus d'adeptes sur les médias sociaux, plus de joueurs inscrits et récréatifs que n'importe quel autre sport, et son image est dynamique, propre et colorée, alliant sport de compétition et spectacle de haut niveau.



William Morgan, le créateur du jeu, le reconnaîtrait encore car le volleyball a conservé certains éléments distinctifs et essentiels au fil des ans. Il partage certains de ces éléments avec d'autres jeux de filet, de balle ou de raquette: – le service – la rotation (servir à tour de rôle) – l'attaque – la défense – la possibilité pour les joueurs de jouer au filet et au fond du terrain. Mais le sport a évolué. Il est explosif, spectaculaire, rapide et fluide, avec des joueurs athlétiques qui font des choses sensationnelles sur le terrain dans des salles bondées.

En outre, le Volleyball est unique parmi les jeux de filet, car il insiste sur le fait que le ballon est constamment en vol – un ballon volant – et en permettant à chaque équipe un certain degré de passes internes avant que le ballon ne doive être renvoyé aux adversaires, créant ainsi un aimable partage du ballon pour produire des opportunités égales de marquer des points.

Ces dernières années, la FIVB a fait de grands progrès en adaptant le jeu à un public moderne, en libéralisant les critères de maniement du ballon, en introduisant jusqu'à deux joueurs défensifs spécialisés "Libéro", en introduisant la technologie avec le système de défi vidéo qui assure l'équité de l'effort des athlètes et en encourageant les politiques qui favorisent le jeu fluide pour divertir le public, à la fois sur le lieu de compétition et sur l'écran.

LE TEXTE DES RÈGLES

Ce texte s'adresse à un large public de Volleyball – joueurs, entraîneurs, arbitres, spectateurs, commentateurs et autres – car la compréhension des règles permet de mieux jouer et d'obtenir une plus grande satisfaction personnelle; les entraîneurs peuvent créer une meilleure structure d'équipe et de meilleures tactiques, en donnant aux joueurs toute latitude pour déployer leurs talents, et la compréhension de la relation entre les règles écrites et les actions réelles sur le terrain permet aux officiels de prendre de meilleures décisions.

Le Volleyball est à la fois récréatif et compétitif. Le sport récréatif fait appel à l'esprit humain et favorise le "fun" et une vie saine. La compétition permet aux gens de montrer le meilleur de leurs capacités, de leur créativité, de leur liberté d'expression et de leur esprit de combat. Les règles sont conçues et structurées pour permettre à toutes ces facettes de s'épanouir.

L´ARBITRE AU SEIN DE CETTE STRUCTURE

L'essence d'un bon arbitre réside dans les concepts d'équité, de justice et de cohérence (être placé au milieu des deux terrains de jeu est un symbole d'équilibre). Ensemble, ces notions permettent aux joueurs de faire confiance aux actions de l'arbitre. Cependant, l'arbitre doit être un facilitateur plutôt qu'un contrôleur, un directeur d'orchestre plutôt qu'un dictateur, un promoteur efficace plutôt qu'un punisseur "efficace".

En comprenant la raison pour laquelle une règle a été écrite et en étant clair sur son objectif dans le cadre du "spectacle", l'arbitre devient une partie importante de la production globale réussie, tout en restant largement en arrière-plan et en n'intervenant que lorsque cela est nécessaire. Nous pouvons dire qu'un bon arbitre utilisera les règles pour faire de la compétition une expérience enrichissante pour toutes les personnes concernées.

Pour ceux qui ont lu jusqu'ici, considérez les règles qui suivent comme l'état actuel du développement d'un grand jeu, mais gardez à l'esprit pourquoi ces quelques paragraphes précédents peuvent être d'une importance égale pour vous dans votre propre position au sein du sport.

Soyez concernés!
Gardez le ballon en l'air !
Comprenez le jeu !

PARTIE 2
SECTION 1: **LE JEU**

Chapitre 1

INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENTS

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 — Fig.2

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.

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 blanches. D'autres couleurs, différentes les unes des autres, sont requises pour le terrain de jeu et la zone libre. Le terrain de jeu peut être de couleurs différentes pour différencier la zone avant et la zone arrière. — 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. 1.3.3, 1.4.1

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, la ligne d'attaque est prolongée au-delà des lignes de côté par une ligne de 5 traits pointillés de 15 cm de longueur et de 5 cm de largeur espacés de 20 cm les uns des autres sur une longueur totale de 1,75 m. Fig.2

1.4 ZONES ET AIRES

Fig.1b, Fig.2

1.4.1 Zone avant 19.3.1.4, 23.3.2.3e, Fig.2

Dans chaque camp, la zone avant est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord extérieur de la ligne d'attaque. 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e

Les zones avant sont censées se prolonger au-delà des lignes de côté jusqu'à la fin de la zone libre. 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. 1.3.2, 12, Fig.1b

En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'au fond de la zone libre. 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, 15.10.1, 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 zones d'échauffement, d'une taille d'environ 3 x 3 m, sont situées dans les deux coins du banc, en dehors de la zone libre, où elles n'obstruent pas la vue des spectateurs, ou alternativement derrière le banc de l'équipe où la tribune commence à plus de 2,5 m de la surface du court. 24.2.5, Fig.1a, Fig.1b

1.5 TEMPÉRATURE

La température minimale ne peut être inférieure à 10° C (50° F).

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, la température maximale sera déterminée par le délégué technique de la FIVB de la rencontre.

1.6 ÉCLAIRAGE

Il ne devrait pas être inférieur à 300 lux. 1

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, l'éclairage de l'aire de jeu ne doit pas être inférieur à 2000 lux, mesuré à 1 m au-dessus de l'aire de jeu.

2 FILET ET POTEAUX Fig.3

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

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 est d'une largeur de 1 m (+/- 3 cm) et d'une longueur de 9,50 à 10 m (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales), constitué de mailles noires carrées de 10 cm. Fig.3

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, en liaison avec les règlements spécifiques des compétitions, la maille peut être modifiée pour faciliter la publicité selon les accords de marketing.

À son sommet, une bande horizontale de 7 cm de large, faite de toile blanche pliée en deux, est cousue sur toute sa longueur. Chaque extrémité de la bande est percée d'un trou dans lequel passe une cordelette qui fixe la bande aux poteaux et maintient son sommet tendu.

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

Au bas du filet se trouve une autre bande horizontale de 5 cm de large, similaire à la bande supérieure, dans laquelle est enfilée une corde. Cette corde fixe le filet aux poteaux et maintient sa partie inférieure tendue.

2.3 BANDES DE CÔTÉ

Deux bandes blanches sont cousues verticalement sur le filet exactement au-dessus de chaque ligne de côté. 1.3.2, Fig.3

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

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 rembourrés.

2.5.2 Les poteaux sont arrondis et lisses, fixés au sol sans câbles. Il ne doit y avoir aucun dispositif dangereux ou obstruant.

2.6 ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE

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/cm^2 (4.26 à 4.61 psi) (294.3 à 318.82 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

Tous les ballons utilisés lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, poids, pression, modèle, couleur, etc. 3.1

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 SYSTÈME DE RÉCUPÉRATION DES BALLONS

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, cinq 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. Fig.10

Chapitre 2
PARTICIPANTS

Voir Règles

4 ÉQUIPES

4.1 COMPOSITION DES ÉQUIPES

4.1.1 Pour le match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, plus — 5.2, 5.3

– Personnel d'entraîneurs: un entraîneur, **deux entraîneurs adjoints au maximum,**
– Personnel médical: un **thérapeute d'équipe** et un médecin.

Seules les personnes inscrites sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans la zone de compétition/de contrôle et participer à l'échauffement officiel et au match.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles pour les seniors:

Jusqu'à 14 joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de match et jouer dans un match.

Les cinq membres maximum du personnel sur le banc (y compris l'entraîneur) sont choisis par l'entraîneur lui-même, mais doivent figurer sur la feuille de match et être inscrits sur le O-2(bis).

Le manager de l'équipe et/ou le journaliste de l'équipe ne peuvent pas s'asseoir sur ou derrière le banc d'équipe dans la zone de contrôle.

Tout médecin ou thérapeute d'équipe utilisé lors des compétitions FIVB, mondiales et officielles doit faire partie de la délégation officielle et être accrédité au préalable par la FIVB. Cependant, pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles pour les seniors, s'ils ne sont pas inclus comme membres sur le banc de l'équipe, ils doivent s'asseoir contre la barrière de délimitation, à l'intérieur de la zone de contrôle de la compétition ou s'asseoir à un endroit spécial indiqué dans le manuel de la compétition spécifique, et ne peuvent intervenir que si les arbitres les invitent à traiter une urgence pour les joueurs. Le thérapeute de l'équipe (même s'il n'est pas sur le banc) peut aider à l'échauffement jusqu'au début de la séance officielle d'échauffement au filet. — Fig.1a, 7.2.1

Le règlement officiel de chaque épreuve se trouve dans le manuel de compétition spécifique.

4.1.2 L'un des joueurs est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié sur la feuille de match. — 5.1

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 l'entraineur, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 EMPLACEMENT DES ÉQUIPES

4.2.1	Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc d'équipe ou rester dans leur aire d'échauffement. L'entraîneur 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 d'équipe 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 la composition de l'équipe sont autorisés à entrer dans l'aire de jeu, à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement officielle.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballons comme suit:	
4.2.3.1	pendant le jeu: dans leur aire d'échauffement;	1.4.5, Fig.1a, Fig.1b
4.2.3.2	Pendant les arrêts de jeu: dans la zone libre derrière leur terrain.	1.3.3, 15.4
4.2.4	Pendant les intervalles de set, les joueurs peuvent s'échauffer en utilisant des ballons dans leur propre zone libre.	18.1

4.3 ÉQUIPEMENT

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 séniores, 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'ÉQUIPEMENT

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 les seniors, ces dispositifs doivent être de la même couleur que la partie correspondante de l'uniforme. Le noir, le blanc ou des couleurs neutres peuvent également être utilisées à condition que tous les joueurs qui les utilisent portent la même couleur.

5 RESPONSABLES D'ÉQUIPE

Le capitaine de l'équipe et l'entraîneur sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe. 20

Les libéros peuvent être capitaine d'équipe ou de match.

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 sur le terrain, le capitaine de l'équipe est le capitaine de jeu. Lorsque le capitaine de l'équipe n'est pas sur le terrain de jeu, l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe doit désigner un autre joueur sur le terrain de jeu, pour assumer le rôle de capitaine de jeu. Ce capitaine de jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il/elle soit remplacé(e), que le capitaine d'équipe revienne au jeu ou que le set soit terminé. 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 tout ou une partie de l'équipement,	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 de l'entraîneur, à moins que l'équipe ne dispose d'un entraîneur adjoint qui s'est substitué à l'entraîneur, de demander des temps morts et des remplacements.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	À 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 1er 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 ENTRAÎNEUR

5.2.1	Pendant tout le match, l'entraîneur 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, l'entraîneur 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.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	PENDANT LE MATCH, l'entraîneur:	
5.2.3.1	avant chaque set, remet au 2ème arbitre ou au marqueur la ou les feuilles de position dûment remplies et signées; En cas d'utilisation des tablettes, la transmission électronique des positions est automatiquement considérée comme officielle.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	est assis sur le banc d'équipe 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 d'autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur l'aire de jeu. L'entraîneur peut donner ces instructions en se tenant debout ou en marchant dans la zone libre située devant le banc de son équipe, depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, si elle est située dans le coin de la zone de contrôle de la compétition, sans perturber ou retarder le match. Si la zone d'échauffement est située derrière le banc de l'équipe, l'entraîneur peut se déplacer depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à l'extrémité du terrain de son équipe, mais sans gêner la vue des juges de ligne. 1.3.4, 1.4.5, Fig.1a, Fig.1b, Fig.2

5.3 ENTRAÎNEUR-ADJOINT

5.3.1 L'entraîneur-adjoint est assis sur le banc d'équipe, sans droit d'intervention. 4.2.1

5.3.2 Au cas où l'entraîneur doit quitter son équipe pour n'importe quelle raison y compris une sanction, un entraîneur-adjoint peut, à la demande du capitaine au jeu et avec l'autorisation du 1er arbitre, assumer les fonctions d'entraîneur durant la durée de l'absence mais il ne peut entrer au jeu comme joueur. 5.1.2.3, 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

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. 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. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9

Ceci comprend:
– l'octroi d'une pénalité
– la perte du service si celui-ci est exécuté après le temps limite 21.3.1, 12.4.4

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

Fig.11 (9)

Un set (excepté le 5ème 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.). 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 5ème set décisif est joué en 15 points, avec un écart minimum d'au moins deux points. 7.1

6.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE

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, 12.1.1

OU

7.1.2.2 le côté du terrain.

Le perdant obtient le choix restant.

7.2 SÉANCE OFFICIELLE D'ÉCHAUFFEMENT

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 des échauffements officiels séparés (consécutifs) au filet, les équipes ont droit à 3 minutes chacune ou 5 minutes chacune.	7.2.1
7.2.3	Dans le cas d'échauffements officiels consécutifs, l'équipe qui a le premier service prend le premier tour au filet.	7.1.2.1, 7.2.2
	Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, tous les joueurs doivent porter une tenue de jeu pour l'ensemble du protocole et de l'échauffement.	

7.3 FORMATION DES ÉQUIPES

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, l'entraîneur 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 l'entraîneur 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 la balle est frappée par le serveur, chaque équipe doit être positionnée dans son propre camp (à l'exception du serveur). Les joueurs de l'équipe en réception doivent être dans l'ordre de rotation au moment de la frappe du service. — 7.6.1, 8.1, 12.4

Cependant, les joueurs de l'équipe au service sont libres d'occuper n'importe quelle position au moment de la frappe du service.

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 en fonction des positions de leurs pieds en contact avec le sol (le dernier contact avec le sol fixe la position du joueur) comme suit: — Fig.4

7.4.3.1 chaque joueur de la ligne arrière doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus éloignée de la ligne centrale que le pied avant du joueur de la ligne avant correspondant; — 1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3

7.4.3.2 chaque joueur du côté droit (gauche) doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne du côté droit (gauche) que les pieds plus éloignés de la ligne du côté droit (gauche) des autres joueurs de cette rangée. — 1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3

7.4.4 Après la frappe du service, les joueurs des deux équipes peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur camp et 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 prévaudra 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. 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.	6.1.3
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 au moment de la 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)	Fig.11 (14), Fig.12 (1)
	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.	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 sa propre zone de jeu et son propre espace (sauf Règle 10.1.2). Le ballon peut cependant être récupéré au-delà de sa propre zone libre et au-dessus de la table de marque dans son extension complète. Fig.1b

9.1 TOUCHES D'ÉQUIPE

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 fillet entraînent un contact prolongé avec le ballon, même si le contact est réalisé au-dessus du camp adverse le jeu continue.

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 CARACTÉRISTIQUES 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, Fig.11 (16)

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	Le ballon, venant de la première touche de l'équipe, qui a traversé le plan du filet vers la zone libre de l'adversaire totalement ou partiellement à travers l'espace extérieur, peut être rejoué, dans la limite des touches de l'équipe, à condition que:	9.1, Fig.5b
10.1.2.1	le camp adverse ne soit pas touché par le joueur, (excepté règle 11.2.2.1)	11.2.2
10.1.2.2	lorsqu'il est renvoyé, le ballon traverse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement par l'espace externe du même côté du terrain – si ce n'est pas le cas, il est considéré comme hors-jeu. L'équipe adverse ne peut pas empêcher une telle action.	11.4.4, Fig.5b
10.1.2.3	le ballon, envoyé dans la zone libre de l'adversaire totalement ou partiellement à travers l'espace extérieur, qui provient de la deuxième ou troisième touche de l'équipe, ne peut pas être joué à nouveau et sera jugé comme hors-jeu dès qu'il traversera le plan du filet.	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-DELÀ DU FILET**	
11.1.1	Au contre, il est permis de toucher le ballon au-delà du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant son 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, et le ballon n'est pas attrapé ou lancé.	
11.2	**PÉNÉTRATION 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	Il est permis de toucher le terrain de l'adversaire avec un (des) pied(s), à condition qu'une partie du (des) pied(s) pénétrant reste soit en contact avec la ligne médiane, soit directement au-dessus de celle-ci, et que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire;	1.3.3, Fig.11 (22)
11.2.2.2	toucher le camp de jeu de l'adversaire avec toute partie du corps située au-dessus des pieds est permis pour autant que cela n'interfère pas avec 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. 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, Fig.3

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 le poteau, les cordes ou tout autre objet situé à l'extérieur des antennes, y compris le filet lui-même, à condition que cela n'interfère pas avec le jeu (sauf règle 9.1.3). Fig.3

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 FAUTES DU JOUEUR AU FILET

11.4.1 Un joueur touche le ballon dans l'espace adverse avant 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): Fig.11 (19)

- en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne elle-même durant son action de jouer le ballon 11.3.1
- 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

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 5ème 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 1er 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 EXÉCUTION DU SERVICE Fig.11 (10)

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).

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. 1.4.2, 29.2.1.4, Fig.11 (22), Fig.12 (4)

Après la frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain.

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 ÉCRAN Fig.6, Fig.11

12.5.1 Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas empêcher leur adversaire, par un écran individuel ou collectif, de voir la frappe du service et la trajectoire du ballon. 12.5.2

12.5.2 Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service fait un écran en agitant les bras, en sautant ou en se déplaçant latéralement pendant l'exécution du service, ou en se tenant groupés, afin que la frappe du service et la trajectoire du ballon soient cachées jusqu'à ce que le ballon atteigne le plan vertical du filet. Si l'un ou l'autre est visible pour l'équipe qui reçoit, il ne s'agit pas d'un écran. 12.4, Fig.6

12.5.3	Tout joueur de l'équipe au service n'est pas autorisé à lever les mains au-dessus de la tête pendant le service, jusqu'à ce que le ballon ait franchi le filet. Le premier arbitre est autorisé à avertir une équipe par l'intermédiaire du capitaine de jeu, s'il/elle soupçonne qu'il y a un écran délibéré.	12.4, 12.5.2, Fig.6, Fig.11 (12)
12.6	**FAUTES EFFECTUÉES 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	**CARACTÉRISTIQUES 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 joueur de la ligne arrière peut réaliser une attaque à n'importe quelle hauteur depuis l'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

Fig.11 (20)

En contrant, le joueur peut placer ses mains et ses bras au-delà du filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Ainsi, il n'est pas permis de toucher le ballon au-delà du filet avant que l'adversaire n'ait exécuté une frappe d'attaque. 13.1.1

14.4 CONTRE ET TOUCHES D'ÉQUIPE

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

12, Fig.11 (12)

Contrer le service adverse est interdit.

14.6 FAUTES AU CONTRE

Fig.11 (20)

14.6.1 Le contreur touche le ballon dans l'espace de l'OPPOSANT avant que l'attaque de l'adversaire ne frappe. 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. Les seules **interruptions réglementaires** sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
15.1	NOMBRE D'INTERRUPTIONS DE JEU RÈGLEMENTAIRES	
	Chaque équipe a le droit de demander au maximum deux temps-morts et six remplacements par set.	6.2, 15.4, 15.5
15.2	SÉQUENCE D'INTERRUPTION DE JEU RÈGLEMENTAIRE	
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
15.2.4	Il n'est pas permis de demander une interruption régulière de jeu après avoir vu une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement de retard au cours de la même interruption (c'est-à-dire avant la fin de **l'échange de jeu** terminé suivant).	16.1.2
15.3	DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGULIÈRES	
15.3.1	Les interruptions régulières de jeu peuvent être demandées par l'entraîneur, ou en son absence, par l'entraîneur adjoint ou par le capitaine de jeu, et seulement par eux.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 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

15.4.1 Les demandes de temps mort doivent être faites en montrant le signe de la main correspondant, lorsque le ballon est hors du jeu et avant le coup de sifflet pour le service. Tous les arrêts de jeu demandés durent 30 secondes. — 6.1.3, 8.2, 12.3, Fig.11 (4)

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, la durée des temps morts peut être modifiée si la FIVB approuve cette demande sur la base d'une requête de l'organisateur.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, il est obligatoire d'utiliser le buzzer puis le signe de la main pour demander un temps mort.

15.4.2 Pendant tous les arrêts de jeu les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre près de leur banc. — Fig.1 (4)

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 êtres 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 l'entraîneur (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 pas continuer à jouer en raison d'une blessure/maladie ou d'une expulsion/disqualification doit être remplacé régulièrement. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la règle 15.6. — 15.6, 19.4.3 21.3.2, 21.3.3, Fig.11 (5)

Un remplacement exceptionnel permet à tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure, de la maladie, de l'expulsion ou de la disqualification – à l'exception du Libero, du deuxième Libero ou de leur remplaçant habituel – d'entrer en jeu pour remplacer le joueur concerné. Le joueur blessé, malade ou expulsé, remplacé via un remplacement exceptionnel, ne peut pas réintégrer 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 À EXPULSION OU DISQUALIFICATION

Un joueur EXPULSÉ ou DISQUALIFIÉ doit être remplacé immédiatement par un remplacement légal. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement exceptionnel. Si cela n'est pas possible, l'équipe est déclarée INCOMPLÈTE.

6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 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 PROCÉDURE 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 ne durera que le temps nécessaire pour enregistrer le remplacement sur la feuille de match, et permettre l'entrée et la sortie des joueurs. 15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

15.10.3.1 La demande effective de remplacement commence au moment de l'entrée du ou des joueurs de remplacement dans la zone de remplacement, prêts à jouer, pendant une interruption. L'entraîneur n'a pas besoin de faire un signe de la main de remplacement, sauf si le remplacement a lieu pour blessure ou avant le début du set.

15.10.3.2 Si le joueur n'est pas prêt au moment de la demande, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour un retard de jeu. 16.2, Fig.9

15.10.3.3 La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le 2ème arbitre, respectivement à l'aide du buzzer ou du sifflet. Le 2ème arbitre autorise le remplacement. 24.2.6

Pour les compétitions de la FIVB, mondiales et officielles, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter le remplacement (sauf lorsque des dispositifs électroniques sont utilisés pour transmettre les données au marqueur).

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 FONDÉES**	
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, 15.8, 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, Fig.11 (25)
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	L'*avertissement pour retard* et la *pénalisation pour retard* sont des sanctions d'équipe.	
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(sont) 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 EXTÉRIEUR

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 PROLONGÉES

17.3.1 Lorsque des circonstances imprévues interrompent le match, le 1er 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 camp 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 LIBÉRO

		Voir Règles
19	**LE JOUEUR LIBÉRO**	
19.1	DÉSIGNATION DU LIBÉRO	5
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».	4.1.1
	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.	5.2.2, 25.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	Le Libéro sur le terrain est le Libéro actif. S'il y a un autre libéro il/elle sera le second libéro de l'équipe.	
	À tout moment il ne peut se trouver sur le terrain qu'un seul Libéro.	
19.2	ÉQUIPEMENT	4.3
	Le(s) Libéro(s) doit(vent) porter un uniforme (ou une chasuble pour le Libéro redésigné) dont la couleur dominante est différente de celle des autres membres de l'équipe. L'uniforme doit clairement contraster avec celui du reste de l'équipe. Les Libéros peuvent avoir des uniformes différents l'un de l'autre et différents 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 redésigné 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 LIBÉRO	
19.3.1	Les actions de jeu	
19.3.1.1	le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière;	7.4.1.2
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;	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.	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 2ème 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). 28.2.2.1, 28.2.2.2

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 REDÉSIGNATION D'UN NOUVEAU LIBÉRO

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** inapte au jeu pour n'importe quelle raison par l'entraîneur ou, en l'absence d'entraîneur, par l'entraîneur adjoint ou par le capitaine du match. 5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1

19.4.2 Équipe avec un seul Libéro

19.4.2.1 Lorsqu'une équipe ne dispose que d'un seul Libéro conformément à la Règle 19.4.1, ou que l'équipe n'en a qu'un seul d'inscrit, et que ce Libéro devient ou est déclaré incapable de jouer, l'entraîneur (l'entraîneur adjoint ou le capitaine de la rencontre si aucun entraîneur n'est présent) peut redésigner comme Libéro pour le reste de la rencontre tout autre joueur (à l'exception du joueur de remplacement) qui n'est pas sur l'aire de jeu au moment de la redésignation. 5.1.2.3, 19.4, 19.4.1

19.4.2.2 Si le Libero en fonction devient incapable de jouer, il/elle peut être changé(e) par le joueur de changement régulier ou immédiatement et directement sur le terrain par un Libero redésigné.

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'objet d'une redésignation. Un Libéro, déclaré inapte à jouer ne peut pas reprendre part au jeu pour le reste du match.

19.4.2.3 L'entraîneur, ou l'entraîneur adjoint ou le capitaine du match si aucun entraîneur n'est présent, contacte le deuxième arbitre pour l'informer de la nouvelle désignation. 5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1

19.4.2.4 Si le Libéro redésigné devient ou est déclaré inapte à jouer, d'autres redésignations sont permises. 19.4.1

19.4.2.5 Si l'entraîneur demande au capitaine de l'équipe d'être désigné comme nouveau Libéro, cela sera autorisé. 5.1.2, 19.4.1

19.4.2.6 En cas de redésignation 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). 27.2.2.7, 28.2.2.1

19.4.3 Équipe 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 redésignation ne sera acceptée sauf si le Libéro restant est déclaré incapable de continuer à jouer. 19.4

19.5 RÉSUMÉ

Si le Libéro est expulsé ou disqualifié, il/elle peut être immédiatement changé(e) par le deuxième Libéro. Si l'équipe n'a qu'un seul Libéro, elle a alors le droit de procéder à une redésignation.

19.4, 21.3.2, 21.3.3

Chapitre 7

CONDUITE DES PARTICIPANTS

Voir Règles

20 CONDUITE EXIGÉE

20.1 CONDUITE SPORTIVE

20.1.1 Les participants doivent connaître les "Règles Officielles de 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. 5.1.2.1

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.

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 1er 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 COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAÎNANT 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 ÉCHELLE DE SANCTION Fig.9

Selon le jugement du 1er 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 par une expulsion doit être remplacé de manière régulière/exceptionnelle et immédiatement s'il est sur le terrain, il ne participera pas au reste du set, et doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe jusqu'à la fin du set en cours, sans autres conséquences. 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Fig.1a, Fig.1b

Un entraîneur expulsé perd son droit d'intervenir dans le set et doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe jusqu'à la fin du set en cours. 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 sanctionné par une disqualification doit être remplacé légalement/exceptionnellement et immédiatement s'il est sur le terrain et doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match sans autres conséquences. 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 RÉSUMÉ DES COMPORTEMENTS INCORRECTS ET CARTONS UTILISÉS — Fig.11 (6a, 6b, 7, 8)

Avertissement: pas de sanction – 1ère étape: avertissement verbal
2ème 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 RESPONSABILITÉS ET LES GESTES OFFICIELS

Chapitre 8
LES ARBITRES

		Voir Règles
22	**CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES**	
22.1	COMPOSITION	
	Le corps arbitral pour un match est composé des officiels suivants:	
	– le 1er arbitre,	23
	– le 2ème arbitre,	24
	– l'arbitre du défi,	25
	– l'arbitre de réserve,	26
	– le marqueur,	27, 28
	– quatre (deux) juges de ligne.	29
	Leur emplacement est indiqué dans le diagramme 10.	
	Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, un arbitre de défi (si le VCS est utilisé), un arbitre de réserve et un marqueur adjoint sont obligatoires.	25, 26, 28
22.2	PROCÉDURES	
22.2.1	Seuls le 1er et le 2ème arbitre peuvent siffler pendant le match:	
22.2.1.1	le 1er arbitre donne le signal du service qui commence l'échange de jeu;	6.1.3, 12.3, Fig.11 (1)
22.2.1.2	le 1er et le 2ème 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, 30.1
22.2.3.1	Si la faute a été sifflée par le 1er 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).	

22.2.3.2 Si la faute a été sifflée par le 2ème arbitre, celui-ci indiquera:

a) la nature de la faute;

b) le joueur fautif (si nécessaire);

c) l'équipe qui va servir en suivant le geste du 1er arbitre. 12.2.2

Dans ce cas, le 1er arbitre ne doit indiquer **ni** la nature de la faute **ni** le joueur fautif, mais seulement l'équipe qui va servir. Fig.11 (2)

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. 12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, Fig.11 (21)

22.2.3.4 Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent dans l'ordre

a) la nature de la faute; 17.3, Fig.11 (23)

b) les joueurs fautifs (si nécessaire);

l'équipe qui va servir comme indiquée par le 1er arbitre. 12.2.2, Fig.11 (2)

23 1ER ARBITRE

23.1 EMPLACEMENT

Le 1er 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. Fig.1a, Fig.1b, Fig.10

23.2 AUTORITÉ

23.2.1 Le 1er arbitre dirige le match du début à la fin. Il a autorité sur tous les membres du corps arbitral et les membres des équipes. 4.1.1, 6.3

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.

Il/Elle peut même remplacer un membre du corps arbitral qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

23.2.2 Il/elle contrôle également le travail des ramasseurs de ballon et des nettoyeurs rapides. 3.3

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.

23.2.4 Il/Elle ne doit pas autoriser la discussion de ses décisions. 20.1.2

	Cependant, à la demande du capitaine en jeu, le 1er arbitre donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des Règles sur lesquelles il a fondé sa décision.	5.1.2.1
	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 1er arbitre doit autoriser ce droit au capitaine au jeu.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Le 1er 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.	Chapitre 1, 23.3.1.1
23.3	**RESPONSABILITÉS**	
23.3.1	Avant le match, le 1er 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, 22)
	b) des fautes de touche du ballon,	9.3, Fig.11 (16, 17, 18)
	c) les fautes au-dessus du filet, et le contact fautif du joueur avec le filet, principalement (mais pas exclusivement) 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 2ème ou 3ème touche qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu. — Fig.11 (15)

23.3.3 À la fin du match il vérifie et signe la feuille de match. — 24.3.3, 25.2.3.3

24 2ÈME ARBITRE

24.1 EMPLACEMENT

Le 2ème arbitre remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, près du poteau situé du côté opposé et en face du 1er arbitre. — Fig.1a, Fig.1b, Fig.10

24.2 AUTORITÉ

24.2.1 Le 2ème arbitre est l'assistant du 1er arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence. — 24.3

Si le 1er arbitre devient incapable d'assurer sa tâche, le 2ème 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 1er arbitre. — 24.3

24.2.3 Il/Elle contrôle le travail du/des marqueur(s). — 25.2, 28.2

24.2.4 Il/Elle contrôle les membres des équipes sur le banc d'équipe et rapporte au 1er 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 1er arbitre et à l'entraîneur concerné le 2ème temps-mort et les 5èmes et 6èmes 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 **Pour les compétitions de la FIVB, les compétitions mondiales et les compétitions officielles, le devoir enregistré sous 24.2.5 est effectué par l'arbitre de réserve.** — 26.2.6

24.3 RESPONSABILITÉS

24.3.1	Au début de chaque set, au changement de camp dans le set décisif et chaque fois que c'est nécessaire, le 2ème 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 (13)
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.8, 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 1er 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 2ème ou 3ème touche qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.	Fig.11 (15)
24.3.3	À la fin du match, il vérifie et signe la feuille de match.	23.3.3, 25.2.3.3

25 ARBITRE DU CHALLENGE

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, si le système de défi vidéo (VCS) est utilisé, un arbitre de défi est obligatoire.

25.1 EMPLACEMENT

L'arbitre du défi exerce ses fonctions dans la cabine du défi, à un endroit distinct déterminé par le délégué technique de la FIVB.

25.2 RESPONSABILITÉS

25.2.1	Il/elle supervise le processus de contestation et s'assure qu'il se déroule conformément au règlement de contestation en vigueur.	

25.2.2 L'arbitre du défi doit porter une tenue officielle d'arbitre dans l'exercice de ses fonctions.

25.2.3 Après le processus de contestation, il informe le 1er arbitre de la nature de la faute.

25.2.4 À la fin du match, il/elle signe la feuille de match.

26 ARBITRE DE RÉSERVE

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un arbitre de réserve est obligatoire.

26.1 EMPLACEMENT

L'arbitre de réserve exerce ses fonctions en se plaçant à un endroit distinct déterminé par le plan du terrain de la FIVB.

26.2 RESPONSABILITÉS

L'arbitre de réserve est tenu de:

26.2.1 porter un uniforme officiel d'arbitre dans l'exercice de ses fonctions;

26.2.2 remplacer le 2ème arbitre en cas d'absence ou d'incapacité à poursuivre son travail ou si le 2ème arbitre est devenu le 1er arbitre;

26.2.3 contrôle les plaquettes de remplacement (si elles sont utilisées), avant le match et entre les sets;

26.2.4 vérifier le fonctionnement des tablettes de banc avant et entre les sets, s'il y a un problème;

26.2.5 aider le 2ème arbitre à maintenir la zone libre libre; 1.1

26.2.6 aider le 2ème arbitre à ordonner au membre de l'équipe expulsé/disqualifié de se rendre au vestiaire de l'équipe; 21.3.2.1, 21.3.3.1

26.2.7 contrôler les joueurs remplaçants dans la zone d'échauffement et sur le banc d'équipe; 1.4.5, 24.2.5, 24.2.10

26.2.8 apporter au 2ème arbitre quatre ballons de match, immédiatement après la présentation des joueurs partants et donner au 2ème arbitre un ballon de match après avoir vérifié la position debout des joueurs; 24.3.1

26.2.9 assister le 2ème arbitre pour guider le travail des essuyeurs de terrain. 23.2.2

27 MARQUEUR

27.1 EMPLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé et en face du 1er arbitre. Fig.1a, Fig.1b, Fig.10

27.2 RESPONSABILITÉS

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

27.2.1 Avant le match et un set, le marqueur:

27.2.1.1 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 entraîneurs; 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6

27.2.1.2 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 2ème arbitre; 5.2.3.1

27.2.2 Pendant le match, le marqueur:

27.2.2.1 enregistre les points marqués; 6.1

27.2.2.2 contrôle l'ordre de rotation au service et signale toute erreur immédiatement après la frappe du service; 12.2

27.2.2.3 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 2ème arbitre; 15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7

27.2.2.4 signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée; 15.11

27.2.2.5 annonce aux arbitres les fins de set et la marque du 8ème point dans le set décisif; 6.2, 15.4.1, 18.2.2

27.2.2.6 enregistre les avertissements pour méconduite, les sanctions et les demandes non-fondées; 15.11.3, 16.2, 21.3

27.2.2.7 enregistre tous les autres événements selon les instructions du 2ème arbitre, c'est-à-dire les remplacements exceptionnels, les temps de récupération, les interruptions prolongées, les interférences extérieures, les redésignations, etc; 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4

27.2.2.8 contrôle l'intervalle entre les sets. 18.1

27.2.3 À la fin du match, le marqueur:

27.2.3.1	inscrit le résultat final;	6.3
27.2.3.2	en cas de réclamation avec l'autorisation préalable du 1er 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
27.2.3.3	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

28 MARQUEUR ADJOINT

28.1 EMPLACEMENT — 22.1, Fig.1a, Fig.1b, Fig.10

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

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un marqueur adjoint est obligatoire.

28.2 RESPONSABILITÉS — 19.3

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 adjoint remplace le marqueur.

28.2.1	Avant le match et un set, le marqueur adjoint:	
28.2.1.1	prépare la feuille de contrôle du Libéro,	
28.2.1.2	prépare la feuille de réserve du match.	
28.2.2	Pendant le match, le marqueur adjoint:	
28.2.2.1	enregistre les détails de changement du Libéro;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	informe les arbitres de toutes les fautes de remplacement du Libéro, en actionnant le buzzer;	19.3.2
28.2.2.3	fait fonctionner le tableau d'affichage manuel sur la table du marqueur;	
28.2.2.4	vérifie que les tableaux d'affichage correspondent;	27.2.2.1
28.2.2.5	si nécessaire, remet à jour la feuille de réserve du match et la donne au marqueur.	27.2.1.1
28.2.3	À la fin du match le marqueur adjoint:	
28.2.3.1	signe la feuille de contrôle du Libéro et la présente pour vérification;	

28.2.3.2 signe la feuille de match.

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

29 JUGES DE LIGNE

29.1 EMPLACEMENT

Si seulement deux juges de ligne sont utilisés, ils se tiennent aux coins du terrain les plus proches de la main droite de chaque arbitre, en diagonale à 1 ou 2 m du coin. — Fig.1a, Fig.1b, Fig.10

Chacun d'entre eux contrôle à la fois la ligne de fond et la ligne latérale.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, si quatre juges de ligne sont utilisés, ils se tiennent dans la zone libre à 1 à 3 m de chaque coin du terrain, sur le prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent. — Fig.10

29.2 RESPONSABILITÉS

29.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) pour signaler: — Fig.12

29.2.1.1 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)

29.2.1.2 les ballons "dehors" touchés par l'équipe recevant le ballon; — 8.4, Fig.12 (3)

29.2.1.3 le ballon qui touche l'antenne, le ballon de service et la 2ème ou 3ème 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)

29.2.1.4 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)

29.2.1.5 les fautes de pied du serveur; — 12.4.3

29.2.1.6 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)

29.2.1.7 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)

29.2.2 À la demande du 1er arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste.

30 GESTES OFFICIELS

30.1 GESTES DES ARBITRES

Fig.11

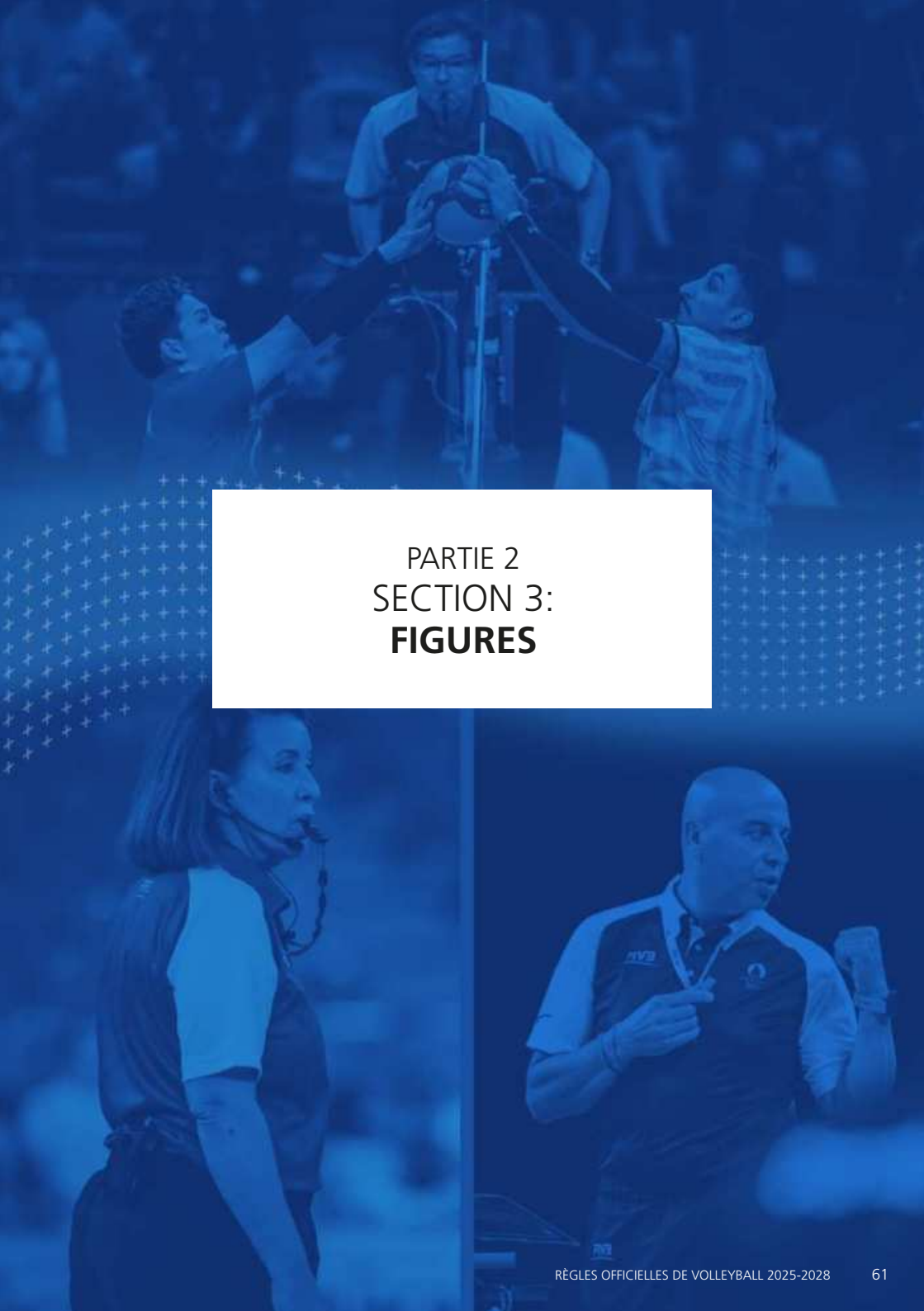
Les arbitres doivent faire le geste officiel pour indiquer les raisons de leur coup de sifflet (nature de la faute sifflée, ou de l'interruption autorisée). Le geste est soutenu pendant un instant et s'il est fait d'une seule main cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou de l'équipe qui a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

30.2 GESTES DES JUGES DE LIGNE

Fig.12

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

FIVB



PARTIE 2

SECTION 3: **FIGURES**

FIGURE 1a: AIRE DE COMPÉTITION / AIRE DE CONTRÔLE

Règles concernées: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1
(...) Valeurs valables pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles

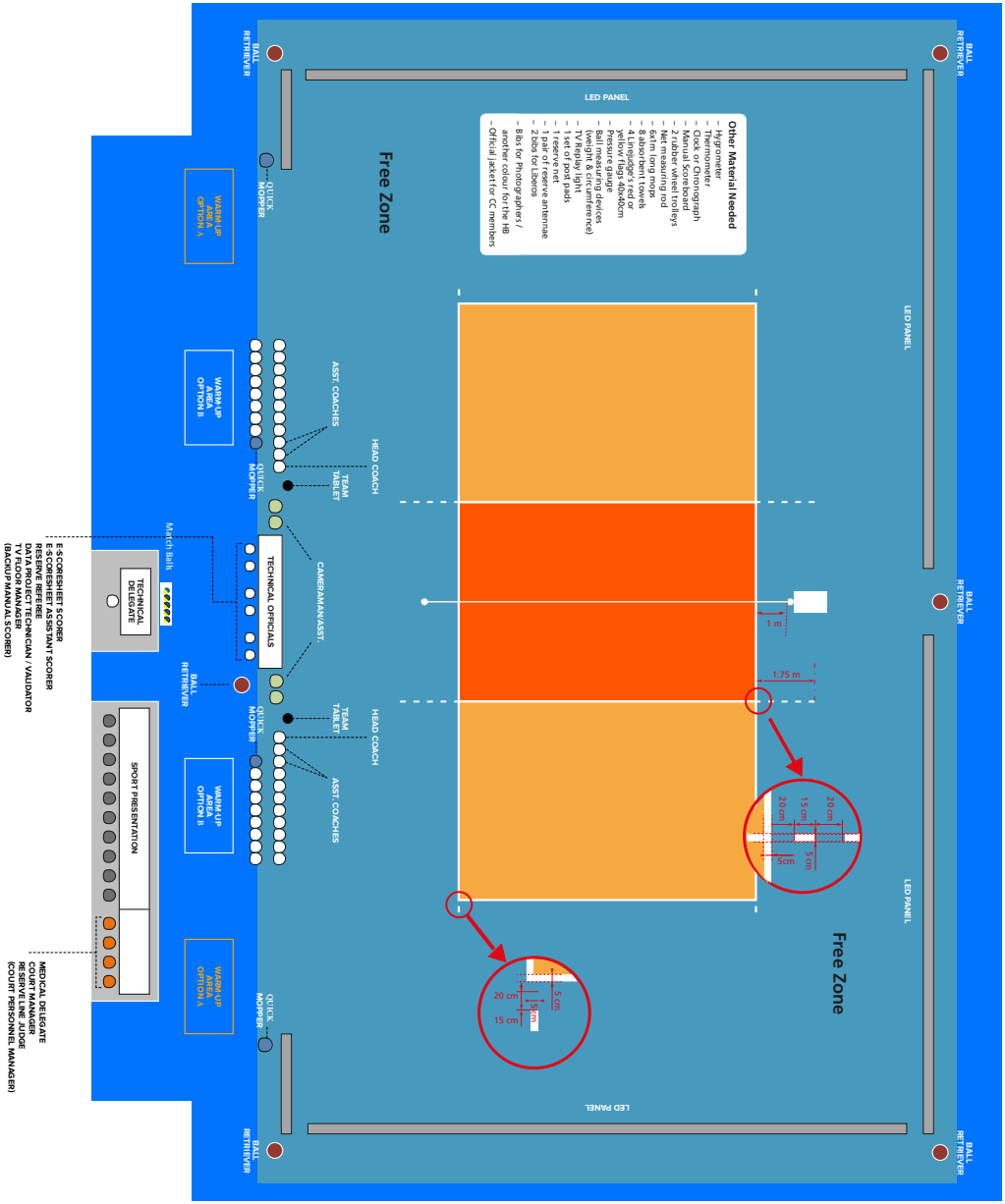


FIGURE 1b: AIRE DE JEU

Règles concernées: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Valeurs valables pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles

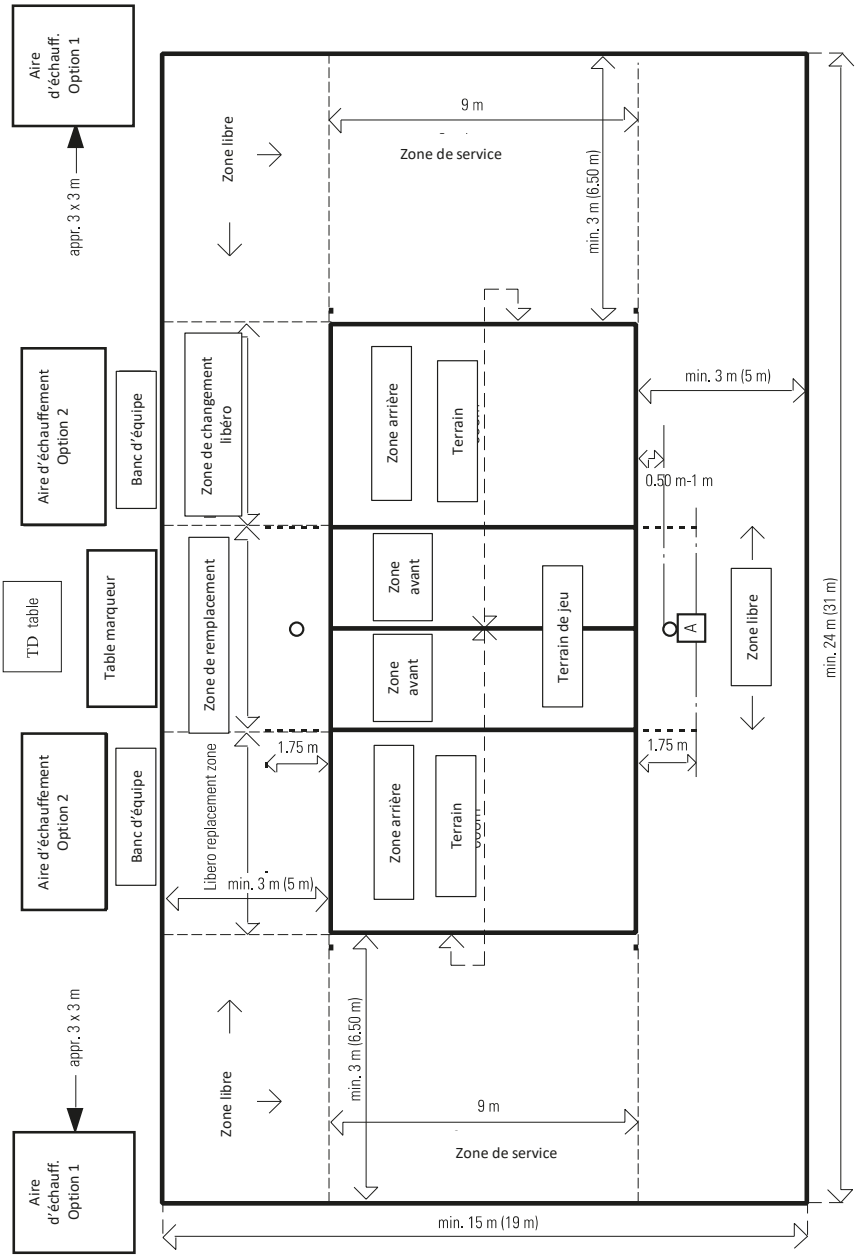


FIGURE 2: LE TERRAIN DE JEU

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

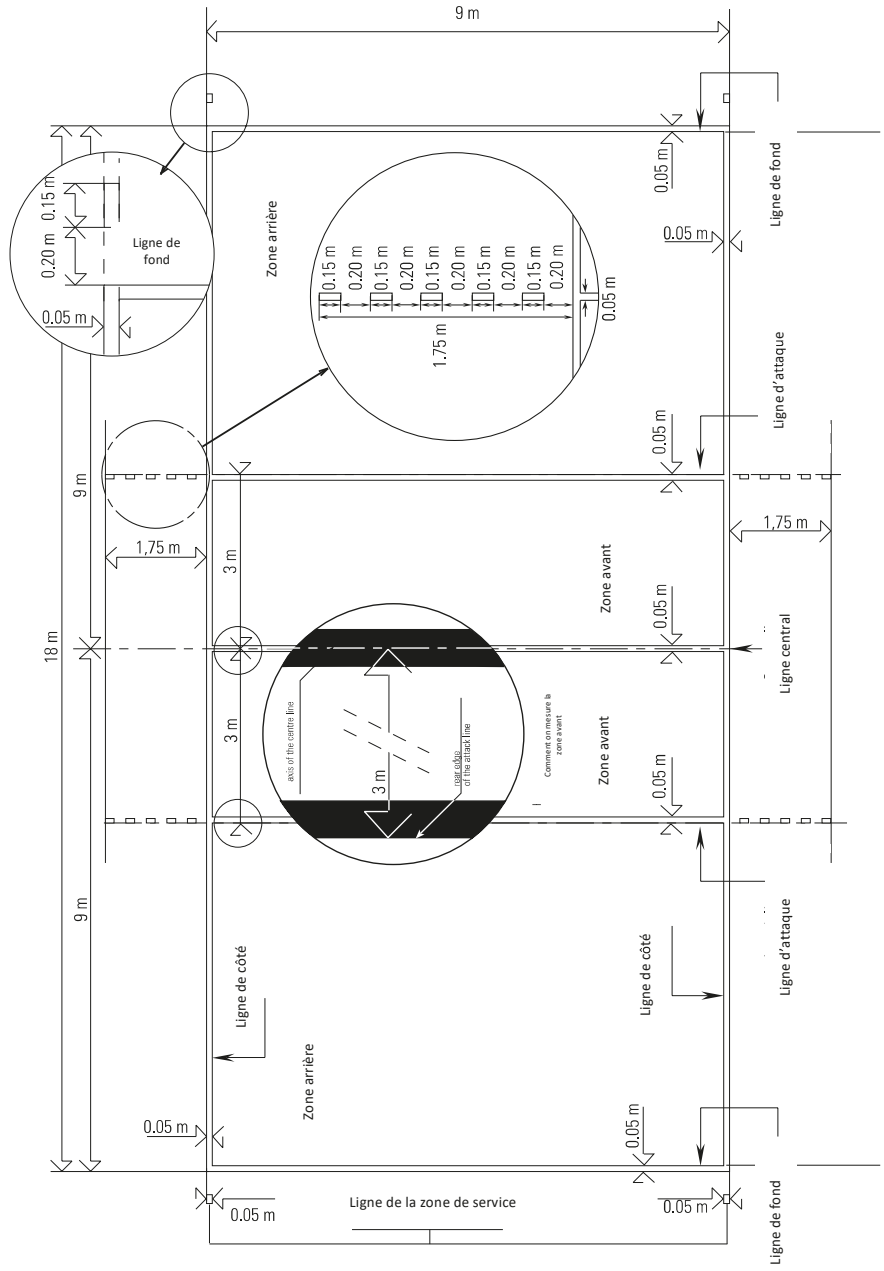
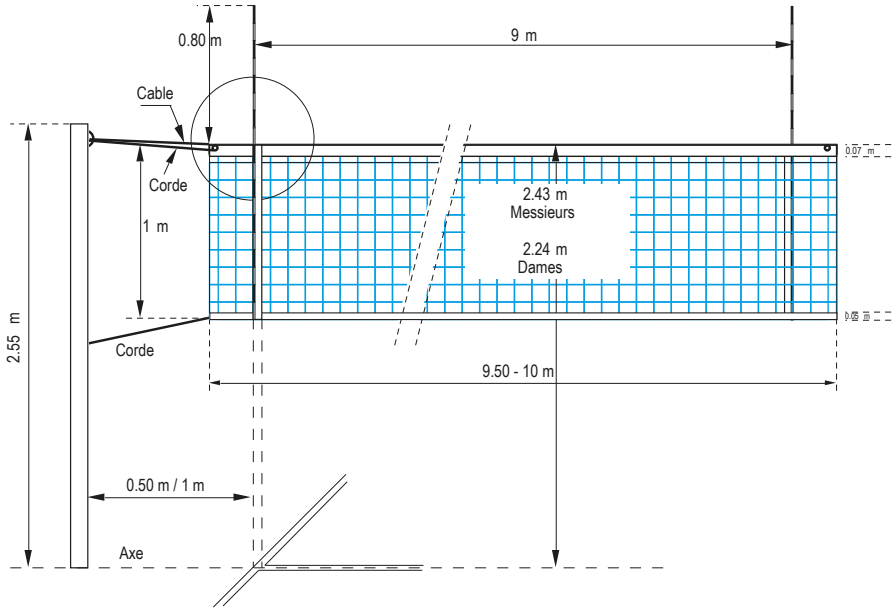


FIGURE 3: DESSIN DU FILET

Règles concernées: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6



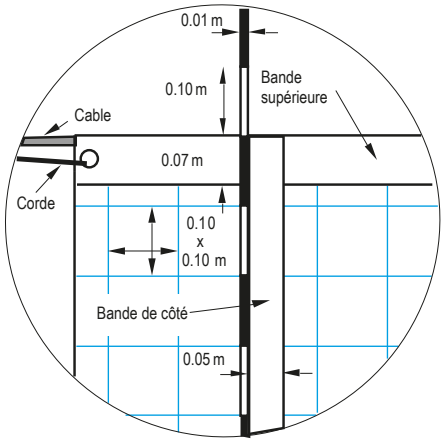
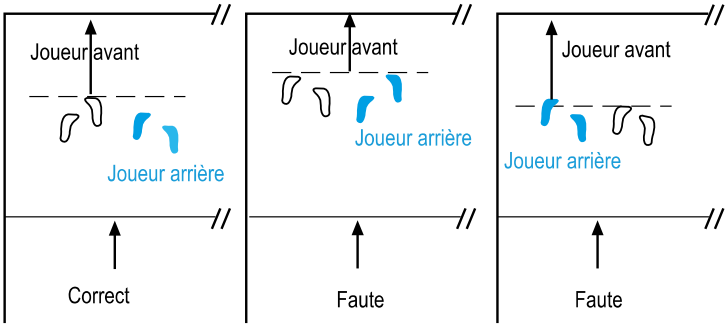


FIGURE 4: POSITION DES JOUEURS

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

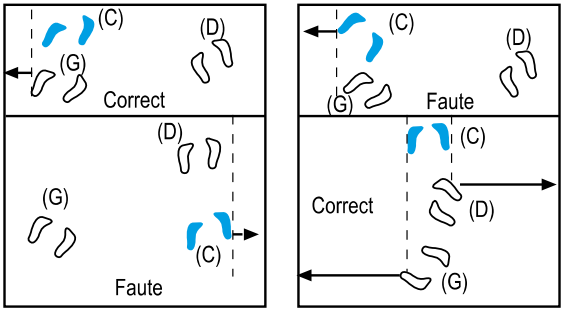
Exemple A:

Détermination des positions entre un joueur de la zone avant et le joueur correspondant en zone arrière.



Exemple B:

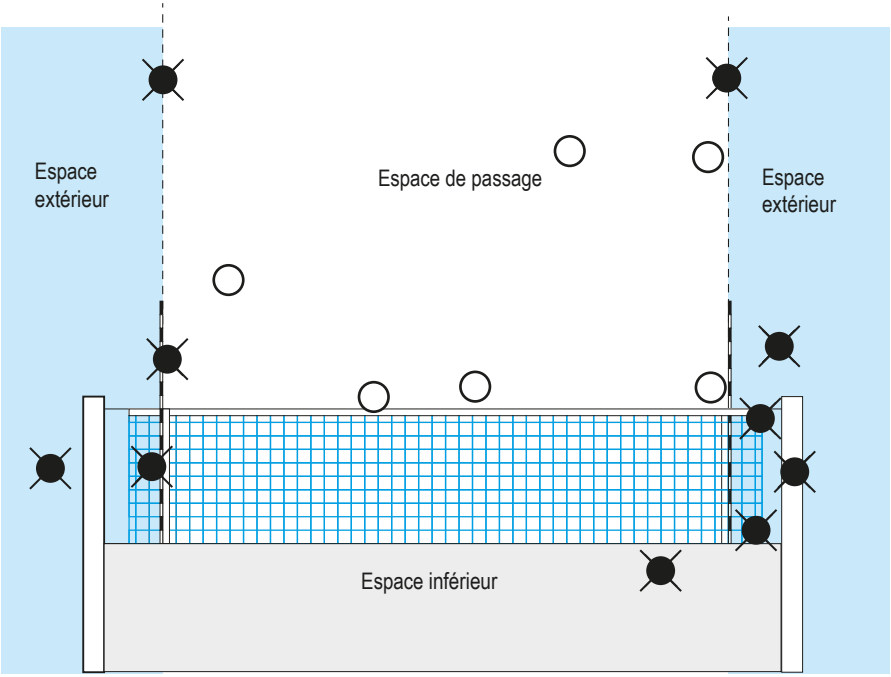
Détermination des positions entre joueurs de la même rangée



(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, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



= 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

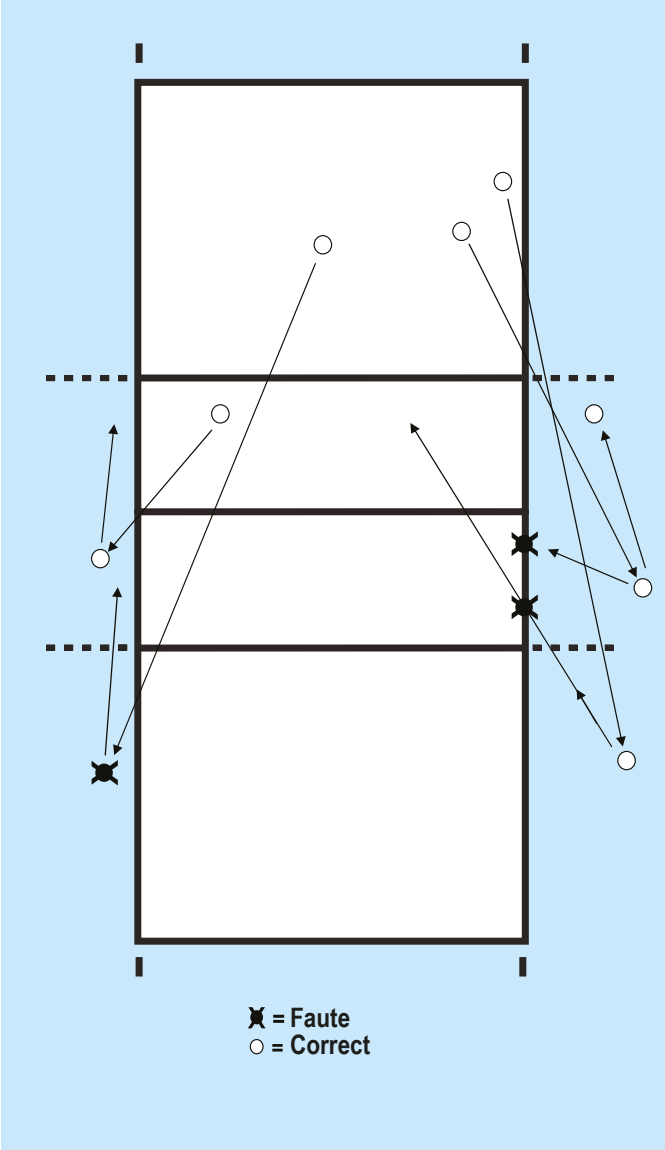


FIGURE 6: ÉCRAN COLLECTIF

Règles concernées: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

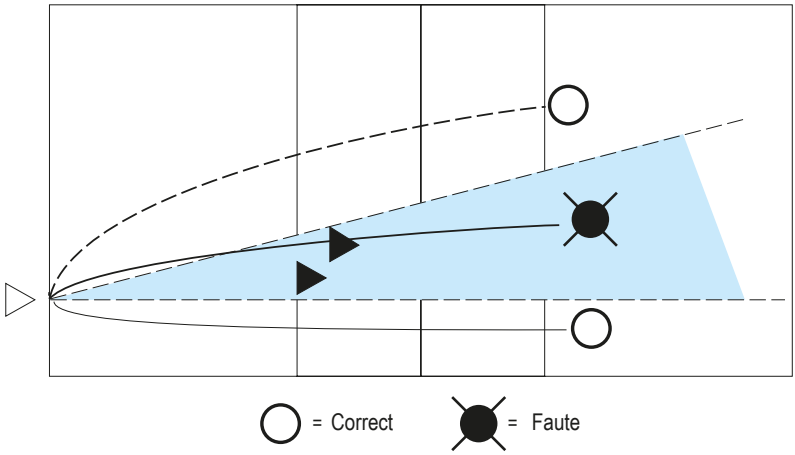
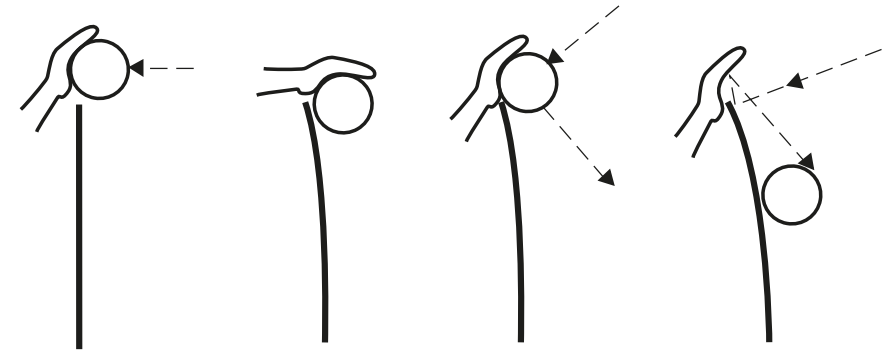


FIGURE 7: CONTRE EFFECTIF

Règle concernée: 14.1.3



Ballon au-dessus du filet

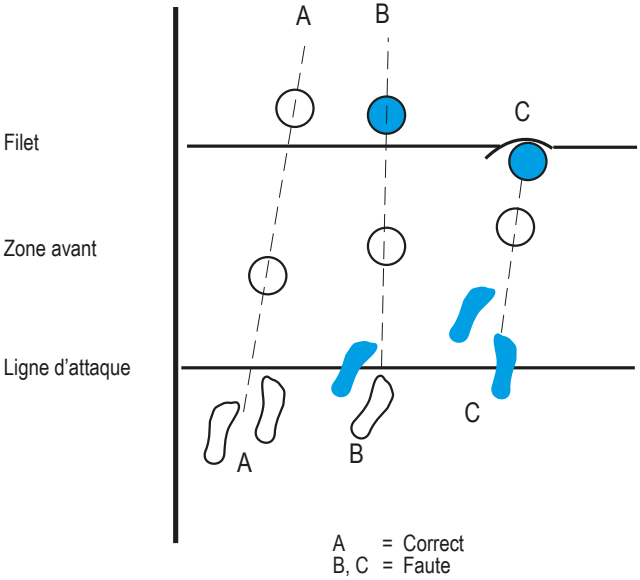
Ballon plus bas que le dessus du filet

Ballon touche le filet

Ballon rebondit sur le filet

FIGURE 8: ATTAQUE DU JOUEUR DE LA LIGNE ARRIÈRE

Règles concernées: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



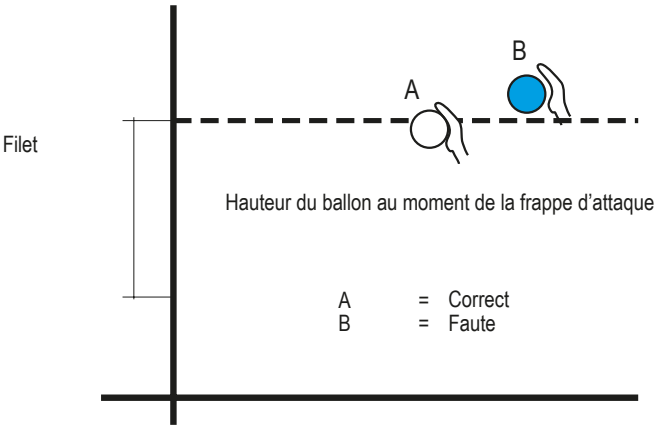


FIGURE 9: ÉCHELLES DES SANCTIONS ET CONSÉQUENCES

Règles concernées: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ÉCHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

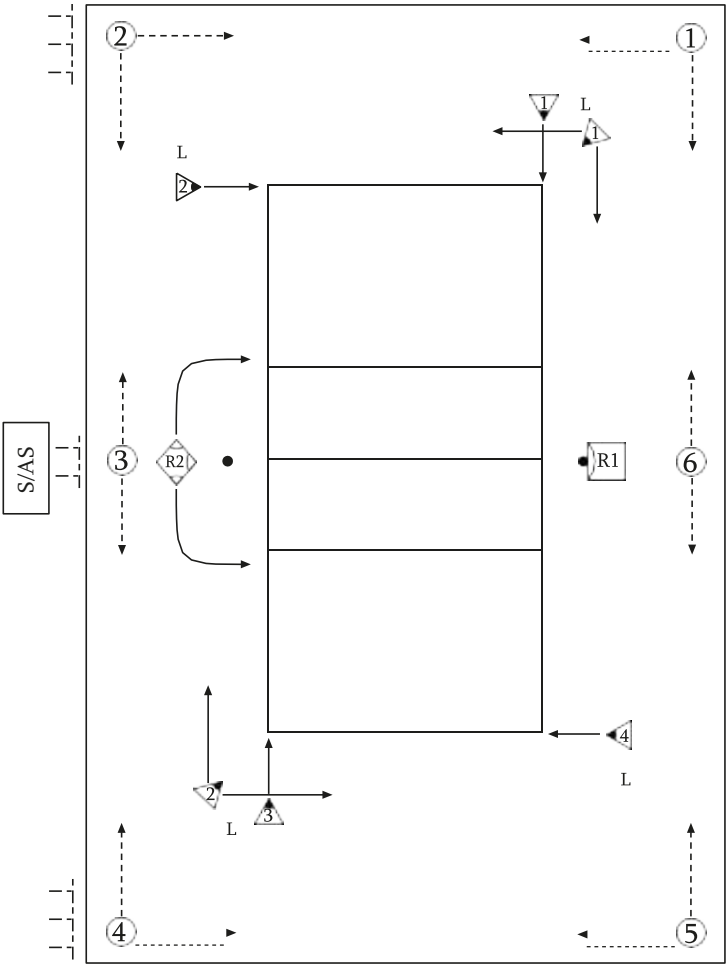
CATÉGORIES	OCCASION	FAUTIF	SANCTION	CARTONS	CONSÉQUENCE
Comportement Incorrect Mineur	**Etape 1**	Tout membre	Non considéré comme une sanction	Aucun	Uniquement préventif
	Etape 2			Jaune	
	Toute répétition		Pénalisation	comme ci-dessous	comme ci-dessous
Conduite grossière	**1ère**	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2ème	Même membre	Expulsion	Rouge + jaune conjointement	Le membre de l'équipe doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du set.
	3ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.
Conduite injurieuse	**1ère**	Tout membre	Expulsion	Rouge + jaune conjointement	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du set.
	2ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.
Aggression	**1ère**	Tout membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.

9b: ÉCHELLE DES SANCTIONS POUR RETARD DE JEU

CATÉGORIES	OCCASION	FAUTIF	SANCTION	CARTONS	CONSÉQUENCE
Retard	**Première**	Tout membre de l'équipe	Avertissement de retard	Signal n° 25 avec carton jaune	Prévention – pas de sanction
	Deuxième et suivants	Tout membre de l'équipe	Sanction pour retard	Signal n° 25 avec carton rouge	Un point et un service à l'adversaire

FIGURE 10: EMPLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DE LEURS ASSISTANTS

Règles concernées: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



R1 = premier arbitre

R2 = Deuxiéme arbitre

S/AS = Marqueur/Assistant marqueur

2 = juges de ligne (numérotés 1-4 or 1-2)

4 = Ramasseurs de balle (numérotés 1-6)

= Essuyeurs de terrain

FIGURE 11: GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

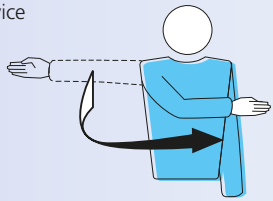
Légende: (P) (S) Arbitre(s) qui doivent montrer le signal selon leurs responsabilités habituelles
(P) (S) Arbitre(s) qui montrent le signal dans des situations spéciales

1 AUTORISATION DE SERVIR

Règles concernées: 12.3, 22.2.1.1

Déplacer la main pour indiquer la direction du service

(P)

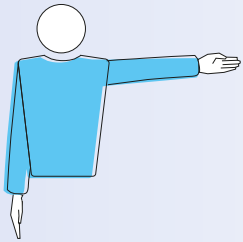


2 ÉQUIPE AU SERVICE

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)

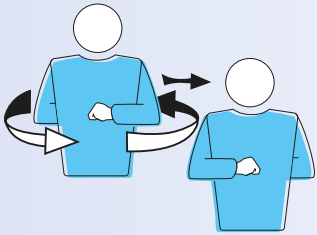


3 CHANGEMENT DE CAMP

Règle concernée: 18.2

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

(P)

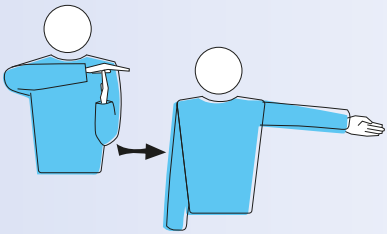


4 TEMPS-MORTS

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

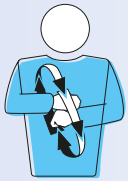
(P) (S)



5 REMPLACEMENT

Règles concernées: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

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

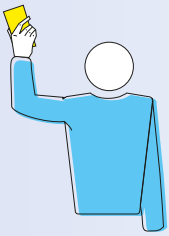


Ⓕ Ⓢ

6a AVERTISSEMENT POUR COMPORTMENT INCORRECT

Règle concernée: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Montrer un carton jaune pour l'avertissement

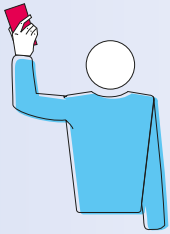


Ⓟ

6b PÉNALITÉ POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règles concernées: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Montrer un carton rouge pour la pénalisation

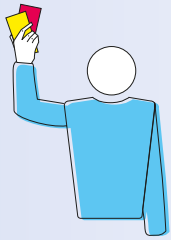


Ⓟ

7 EXPULSION

Règles concernées: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les deux cartons joints pour l'expulsion

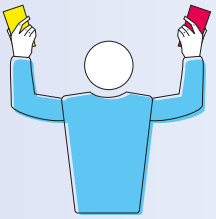


Ⓟ

8 DISQUALIFICATION

Règles concernées: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Montrer les cartons jaune et rouge dans deux mains séparées pour une disqualification



P

9 FIN DE SET (OU DE MATCH)

Règles concernées: 6.2, 6.3

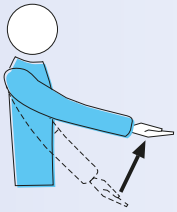
Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes

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

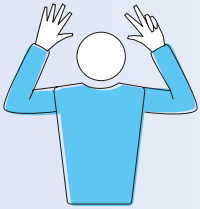


P

11 RETARD AU SERVICE

Règle concernée: 12.4.4

Lever huit doigts écartés

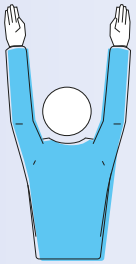


P

12 FAUTE DE CONTRE

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

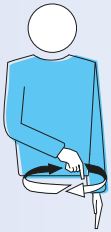


P S

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

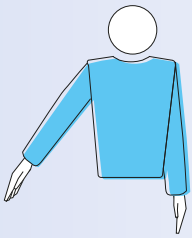


P S

14 BALLON "DEDANS" (IN)

Règle concernée: 8.3

Etendre le bras et les doigts vers le sol

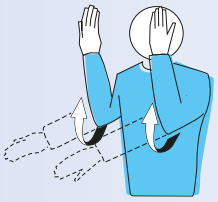


P Ⓢ

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, 24.3.2.8

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

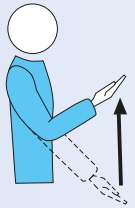


P S

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

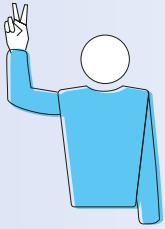


P

17 DOUBLE CONTACT

Règles concernées: 9.3.4, 23.3.2.3b

Lever deux doigts écartés

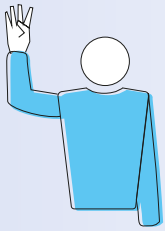


P

18 QUATRE TOUCHES

Règles concernées: 9.3.1, 23.3.2.3b

Lever quatre doigts écartés

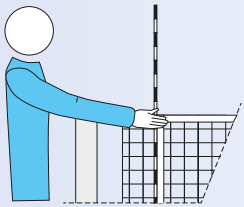


P

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

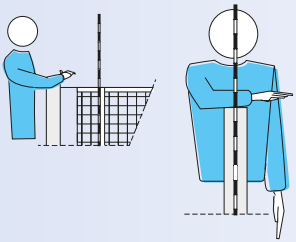


P S

20 FRANCHISSEMENT PAR DESSUS LE 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

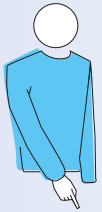
Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras,
la main ouverte

P S

22 PÉNÉTRATION 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 ÉCHANGE 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

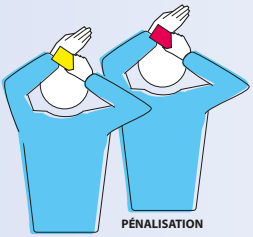
Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placés en position verticale

Ⓟ

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)



Ⓟ

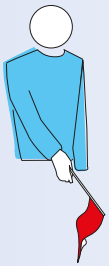
FIGURE 12: GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

1 BALLON "DEDANS" (IN)

Règle concernée: 8.3, 29.2.1.1

Pointer le fanion vers le sol

L

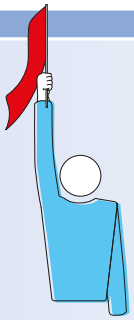


2 BALLON "DEHORS" (OUT)

Règles concernées: 8.4.1, 29.2.1.1

Lever le fanion verticalement

L



3 BALLON TOUCHÉ

Règle concernée: 29.2.1.2

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

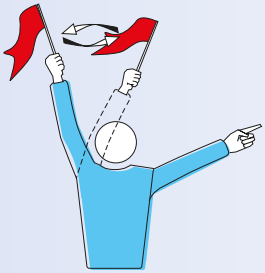
L

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, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

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

DÉFINITIONS

AIRE DE CONTRÔLE DE LA COMPÉTITION

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 INFÉRIEUR

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 EXTÉRIEUR

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 fabriquants d'équipements.

AIRE DE PÉNALITÉ

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.

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 marqueur un point à chaque échange gagné.

INTERVALLE

Le temps entre deux sets.
Le changement de camp dans le 5ème set décisif n'est pas considéré comme un intervalle.

REDÉSIGNATION

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 redésignation.

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.

INTERFÉRENCE

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 EXTÉRIEUR

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.

REMPLACEMENT

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

PREMIÈRE TOUCHE DE BALLE DE L'ÉQUIPE

Il y a quatre cas où l'action de jeu est considérée comme la première touche de l'équipe:

– la réception d'un service
– réception d'une attaque de l'équipe adverse
– Jouer la balle en rebondissant sur son propre contre
– Jouer la balle en rebondissant sur le contre de l'adversaire.

PROTOCOLE

La série d'événements précédant le début du match, y compris le tirage au sort, la séance d'échauffement, la présentation des équipes et des arbitres, sont décrits dans le Manuel de compétition spécifique.

INDEX

A

Actions impliquant le Libero 42
Antennes 15
Application des sanctions pour mauvaise conduite..... 48
Arbitre de défi..... 54
Autorisation du service..... 32

B

Bande de côté..... 15
Ballon au filet..... 29
Ballon traversant le filet..... 29
Ballon "dedans"..... 27, 76, 80
Ballon en jeu 27
Ballon dans le filet..... 30
Ballon "dehors" 27, 76, 80
Ballon hors-jeu 27
Ballon touchant le filet 30
Ballons 16
Blessure/ Maladie 40

C

Capitaine 19
Changement de terrain 41, 73
Changement d'équipement..... 19
Caractéristiques de la frappe de l'attaque... 33
Caractéristiques de la frappe 28
Contact avec le filet..... 31
Contact de contre 35
Contre 34, 69
Contre et frappe d'équipe..... 35
Contrer 34, 76
Contrer le service 35
Contree dans l'espace de l'adversaire 35

D

Défaut et équipe incomplète..... 23
Demande non fondée 39
Désignation du Libero 42
Dimensions 12

E

Éclairage 14
Équipement..... 18, 42
Équipement supplémentaire..... 16
Entraîneur 20
Entraîneur adjoint..... 21
Exécution du service..... 32
Emplacement de l'équipe 18

F

Fair-play 46
Fautes commises en jouant le ballon..... 29
Fautes commises pendant le service..... 33
Fautes de frappe d'attaque..... 34
Fautes de contre..... 35
Fautes de comportement entraînant des sanctions..... 47
Frappe d'attaque..... 33

H

Hauteur du filet..... 14

I

Interruptions de jeu..... 36, 40
Interruptions 36
Interventions extérieures..... 40
Intervalles..... 41
Intervalles et changement de terrain..... 41
Interruption exceptionnelle du jeu 40

J

Jouer le ballon..... 28
Juges de ligne 58
– Emplacement 58
– Gestes..... 80-81
– Responsabilités..... 58

L

Le joueur libéro 42
Le tirage au sort 23
Lignes du terrain de jeu..... 13
Limite des remplacements 37
Limitation des remplacements 37
Lignes sur le terrain 13

M
Mauvaise conduite mineure 46
Mauvaise conduite avant et entre les sets ... 48
Marquer un point 22
Marquer un point, gagner un set et le match . 22
Marqueur 56
– Emplacement 56
– Responsabilités 56
Marqueur adjoint 57
– Emplacement 57
– Responsabilités 57

N
Nombre d'interruptions régulières du Jeu ... 36
Normes 16

O
Objets interdits 19
Ordre au service 32

P
Positions 25
Poteaux 15
Premier arbitre 51
– Emplacement 51
– Autorité 51
– Responsabilités 52
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
Responsable d'équipe 19
Restrictions de la frappe d'attaque 33
Retards de jeu 39
Rotation 26

S
Sanctions de retard de jeu 39
Séance officielle d'échauffement 23
Second arbitre 53
– Emplacement 53
– Autorité 53
– Responsabilités 54
Séquence d'interruptions régulières du jeu ... 36
Signaux de drapeau des juges de ligne 59, 80-81
Service 31
Structure 15
Structure du jeu 23
Surface de jeu 12
Système de récupération des ballons 16

T
Température 14
Temps mort 37
Touches d'équipe 28
Types de retards 39

U
Uniformité des ballons 16

Z
Zones et aires 13

fivb.com