



**REGLES OFFICIELLES
DU VOLLEYBALL
2001 - 2004**

Approuvées par le XXVIII^{ème} Congrès Mondial
de la FIVB à Séville, Espagne en 2000

Version française mise en page par la CFA,
FRBVB - AIF - CFA (12/10/2001)

REGLES OFFICIELLES DU VOLLEYBALL
APPROUVEES PAR LA FIVB

TABLE DES MATIERES

CARACTERISTIQUES DU JEU

SECTION I

LE JEU

Chapitre premier

Installations et équipement

1.	Aire de jeu (Fig. 1 et 2)	
1.1	Dimensions	9
1.2	Surface de jeu	9
1.3	Lignes du terrain	9
1.4	Zones et aires	10
1.5	Température	10
1.6	Luminosité	10
2.	Filet et poteaux (Fig. 3)	
2.1	Hauteur du filet	11
2.2	Structure	11
2.3	Bandes de côté	11
2.4	Antennes	11
2.5	Poteaux	11
2.6	Équipement complémentaire	11
3.	Ballons	
3.1	Normes	12
3.2	Uniformité des ballons	12
3.3	Système des trois ballons	12

Chapitre deux

Participants

4.	Équipes	
4.1	Composition des équipes	13
4.2	Place des participants	13

4.3	Équipement	13
4.4	Changement des équipements	14
4.5	Objets interdits	14
5.	Responsables des équipes	
5.1	Capitaine	15
5.2	Entraîneur	15
5.3	Entraîneur adjoint	16

Chapitre trois

Formule de jeu

6.	Pour marquer un point, gagner un set et le match	
6.1	Pour marquer un point	17
6.2	Pour gagner un set	17
6.3	Pour gagner le match	17
6.4	Forfait et équipe incomplète	18
7.	Structure du jeu	
7.1	Tirage au sort	18
7.2	Séance d'échauffement	18
7.3	Formation des équipes	18
7.4	Positions	19
7.5	Fautes de position	20
7.6	Rotation	20
7.7	Fautes de rotation	20
8.	Remplacement des joueurs	
8.1	Limitation des remplacements	20
8.2	Remplacement exceptionnel	21
8.3	Remplacement suite à une expulsion	21
8.4	Remplacement irrégulier	21

Chapitre quatre

Actions de jeu

9.	Situations de jeu	
9.1	Ballon en jeu	22
9.2	Ballon hors jeu	22
9.3	Ballon "dedans" (in)	22
9.4	Ballon "dehors" (out)	22
10.	Jouer le ballon	
10.1	Touches d'équipe	22
10.2	Caractéristiques de la touche du ballon	23
10.3	Fautes en jouant le ballon	23

11.	Ballon en direction du filet	
11.1	Passage du ballon au-dessus du filet	24
11.2	Ballon touchant le filet	24
11.3	Ballon dans le filet	24
12.	Joueur au filet	
12.1	Franchissement au-dessus du filet	24
12.2	Pénétration sous le filet	25
12.3	Contact avec le filet	25
12.4	Fautes du joueur au filet	25
13.	Service	
13.1	Premier service du set	25
13.2	Ordre au service	26
13.3	Autorisation du service	26
13.4	Exécution du service	26
13.5	Ecran	26
13.6	Fautes pendant le service	26
13.7	Fautes après le service et fautes de position	27
14.	Frappe d'attaque	
14.1	Frappe d'attaque	27
14.2	Restrictions de la frappe d'attaque	27
14.3	Fautes de frappe d'attaque	28
15.	Contre	
15.1	Contre	28
15.2	Touches de contre	28
15.3	Contrer dans l'espace adverse	28
15.4	Contre et touches d'équipe	29
15.5	Contrer le service	29
15.6	Fautes au contre	29

Chapitre cinq

Interruptions et retards

16.	Interruptions de jeu réglementaires	
16.1	Nombre d'interruptions réglementaires	30
16.2	Demandes d'interruption réglementaire	30
16.3	Séquence d'interruptions	30
16.4	Temps-morts et temps-morts techniques	30
16.5	Remplacement d'un joueur	31
16.6	Demandes non fondées	31
17.	Retards de jeu	
17.1	Types de retard	31
17.2	Sanctions pour retard	32

18.	Interruptions de jeu exceptionnelles	
18.1	Blessure	32
18.2	Incident extérieur au jeu	32
18.3	Interruptions prolongées	32
19.	Arrêts entre les sets et changements de camp	
19.1	Arrêts entre les sets	33
19.2	Changement de camp	33

Chapitre six
Le joueur Libéro

20	Le joueur libéro	
20.1	Désignation d'un libéro	34
20.2	Équipement	34
20.3	Actions permises du joueur libéro	34

Chapitre sept
Conduite des participants

21.	Conduite exigée	
21.1	Conduite sportive	36
21.2	Fair-play	36
22.	Comportement incorrect et sanctions	
22.1	Comportements incorrects mineurs	36
22.2	Comportements incorrects entraînant des sanctions	36
22.3	Echelle des sanctions	37
22.4	Application des sanctions pour comportement incorrect	37
22.5	Comportement incorrect avant et entre les sets	37
22.6	Cartons de pénalité	38

SECTION II
LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITES
ET LES GESTES OFFICIELS

23.	Corps arbitral et procédures	
23.1	Composition	40
23.2	Procédures	40

24.	Premier arbitre	
24.1	Emplacement	41
24.2	Autorité	41
24.3	Responsabilités	41
25.	Second arbitre	
25.1	Emplacement	42
25.2	Autorité	42
25.3	Responsabilités	43
26.	Marqueur	
26.1	Emplacement	43
26.2	Responsabilités	43
27.	Juges de ligne	
27.1	Emplacement	44
27.2	Responsabilités	45
28.	Gestes officiels	
28.1	Gestes officiels des arbitres (Fig. 11)	45
28.2	Gestes officiels des juges de ligne (Fig. 12)	45

SECTION III PLANS ET ILLUSTRATIONS

1a	Aire de Compétition	47
1b	L'aire de jeu	48
2	Le terrain de jeu	48
3	Dessin du filet	49
4	Position des joueurs	49
5	Ballon traversant le plan vertical du filet en direction du camp adverse	50
6	Ecran collectif	50
7	Contre collectif	51
8	Attaque d'un arrière	51
9	Echelle des sanctions pour méconduite	51
10	Emplacement du corps arbitral et de leurs assistants	52
11	Gestes officiels des arbitres	52
12	Gestes officiels des juges de ligne	55

CARACTERISTIQUES DU JEU

Le Volleyball est un sport qui oppose deux équipes sur un terrain de jeu divisé par un filet. Il existe différentes versions de ce jeu en fonction de sa destination, permettant à chacun d'en apprécier les qualités.

Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans le camp adverse et de l'empêcher de toucher le sol de son propre camp en l'envoyant réglementairement par-dessus le filet.

Chaque équipe dispose de trois touches pour retourner le ballon (en plus du contact du contre).

Le ballon est mis en jeu par un service : le joueur au service frappe le ballon afin de l'envoyer par-dessus le filet dans le camp adverse. L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon touche le sol, soit envoyé "dehors" ou qu'une équipe ne puisse le renvoyer correctement.

En Volleyball, l'équipe qui remporte l'échange marque un point (Rally Point System). Quand l'équipe recevante gagne l'échange, elle marque un point et obtient le droit de servir. Ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre

SECTION 1

LE JEU

CHAPITRE PREMIER

INSTALLATIONS ET EQUIPEMENT

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,
Fig.2

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 mondiales FIVB, la zone libre mesure au moins 5 m à partir des lignes de côté et au moins 8 m à partir des lignes de fond. L'espace de jeu libre doit avoir au moins 12,50 m de hauteur, mesurée à partir de la surface de jeu.

1.2 SURFACE DE JEU

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

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

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

Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, les lignes doivent être de couleur blanche. Le terrain de jeu et la zone libre doivent être obligatoirement d'autres couleurs, différentes entre elles.

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. 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
		<i>Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, la ligne d'attaque est prolongée au-delà des lignes de côté sur une longueur totale de 1,75 m par une ligne de 5 traits pointillés de 15 cm de longueur et de 5 cm de largeur espacés de 20 cm les uns des autres.</i>	Fig.2
1.4	ZONES ET AIRES		Fig.1b Fig.2
1.4.1	Zone avant	Dans chaque camp, la zone avant est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord arrière de la ligne d'attaque.	1.3.3, 1.3.4
		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, 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 Fig. 1b
1.4.4	Aire d'échauffement	Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, les aires d'échauffement, d'environ 3 X 3 m, sont situées aux angles de l'aire de jeu, du côté des bancs de touche, en dehors de la zone libre .	Fig. 1a, Fig. 1b
1.4.5	Aire de pénalité	Une aire de pénalité, d'environ 1 x 1 m, équipée de deux chaises, est située dans la zone de contrôle, à l'extérieur du prolongement des lignes de fond . Elle peut être délimitée par une ligne rouge de 5 cm de large.	Fig.1a, Fig. 1b
1.5	TEMPERATURE	La température minimale ne peut être inférieure à 10° C (50° F). <i>Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, la température maximale ne peut être supérieure à 25° C (77° F), ni inférieure à 16° C (61° F).</i>	
1.6	ECLAIREMENT	<i>Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, l'éclairage de l'aire de jeu doit être de 1000 à 1500 lux, mesuré à 1 m au dessus de la surface de jeu.</i>	1

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	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 mesure 1 m de large et 9.50 à 10 mètres long (dépassant de 25 à 50 centimètres chaque bande de côté), il est fait de mailles noires carrées de 10 centimètres de côté.	Fig. 3
	À sa partie supérieure, une bande de toile blanche, rabattue de chaque côté du filet sur 7 cm de large, est cousue sur toute sa longueur. Chaque extrémité de la bande est trouée afin de passer une cordelette permettant de l'attacher aux poteaux pour maintenir le haut du filet tendu.	
	A l'intérieur de la bande, un câble flexible maintient le filet attaché aux poteaux et son extrémité supérieure tendue.	
	Au bas du filet est cousue une autre bande horizontale de 5cm de large, similaire à la bande supérieure dans laquelle est glissée une corde. Cette corde permet d'attacher le filet aux poteaux et de maintenir le bas du filet tendu.	
2.3.	BANDES DE COTE	
	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. Elle est en fibre de verre ou matériau similaire.	2.3 Fig.3
	Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet .	
	La partie supérieure de l'antenne dépasse le filet de 80 cm. Elle 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 .	11.1.1 Fig.3 Fig.5
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 (fig.3). 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

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

2.6 EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE

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

3. BALLONS

3.1 NORMES

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

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

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

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

La pression intérieure doit être de 0,30 à 0,325 kg/cm²
(4.26 à 4.61 psi) (294,3 à 318,82 mbar ou hPa)

3.2 UNIFORMITE DES BALLONS

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

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

3.3 SYSTEME DES TROIS BALLON

Dans les compétitions FIVB mondiales et officielles, trois ballons doivent être utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs seront placés un à chaque angle de la zone libre et un derrière chaque arbitre. Fig.10

CHAPITRE DEUX

PARTICIPANTS

4. EQUIPES

4.1 COMPOSITION DES EQUIPES

- 4.1.1 Une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, un entraîneur, un entraîneur-adjoint, un soigneur et un médecin. 5.2
5.3

Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, le médecin doit être accrédité au préalable par la FIVB.

- 4.1.2 L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié comme tel sur la feuille de match. 5.1,
20.1.3

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

4.2 PLACE DES PARTICIPANTS

- 4.2.1 Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement. L'entraîneur et les autres membres de l'équipe doivent être assis sur le banc, mais peuvent le quitter momentanément. 1.4.4
5.2.3
7.3.3

Les bancs de touche sont situés de part et d'autre de la table de marque, à l'extérieur de la zone libre . Fig.1a,
Fig.1b

- 4.2.2 Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement . 4.1.1
7.2

- 4.2.3 les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballon comme suit:

- 4.2.3.1 - pendant le jeu: dans leur aire d'échauffement 1.4.4, 9.1,
Fig.1a,
Fig.1b

- 4.2.3.2 - pendant les temps morts et les temps-morts techniques : dans la zone libre située derrière leur camp. 1.3.3,
16.4

- 4.2.4 Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans la zone libre 19.1

4.3 EQUIPEMENT

L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'une culotte, de chaussettes (l'uniforme) et de chaussures de sport.

- 4.3.1 Les maillots, les culottes et les chaussettes doivent être uniformes -couleurs et modèle- (sauf pour le Libéro) et propres pour l'ensemble de l'équipe. 4.1
20.2

4.3.2 Les chaussures doivent être légères et souples avec des semelles en caoutchouc ou en cuir sans talons.

Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles pour seniors, la couleur des chaussures doit être uniforme pour l'équipe mais les marques du fabricant peuvent être de couleur ou de modèle différent. Les maillots et les culottes doivent répondre aux normes de la FIVB.

4.3.3 Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 18.

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 sa vivacité 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.

Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, le numéro du joueur doit être répété sur la jambe droite de la culotte. Les numéros doivent mesurer entre 4 et 6 cm de hauteur et la largeur de la bande formant le chiffre doit être au moins de 1 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 sans numérotation réglementaire ou d'une couleur différente de celle des autres joueurs 20.2

4.4 CHANGEMENT DES EQUIPEMENTS

Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs: 24

4.4.1 - à jouer sans chaussures,

4.4.2 - à changer de maillot mouillé entre deux sets ou après un remplacement à condition que la couleur, le modèle et les numéros du nouvel uniforme soient les mêmes, 4.3
4.8

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 du Libéro) et réglementairement numérotés en selon la règle 4.3.3. 4.1.1
20.2

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 lentilles ou des lunettes à leur propre risque

5. RESPONSABLES DES EQUIPES

Le capitaine d'équipe et l'entraîneur sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.	21
Le libéro ne peut pas être le capitaine d'équipe	20.1.3
5.1 CAPITAINE	
5.1.1 AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe au tirage au sort.	7.1 26.2.1.1
5.1.2 Lorsqu'il est sur le terrain PENDANT LE MATCH, le capitaine d'équipe agit comme capitaine en jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, l'entraîneur, ou le capitaine lui-même, doit désigner l'un des joueurs sur le terrain mais pas le libéro, qui remplira les fonctions de capitaine en jeu. Ce capitaine en jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine.	6.2 20.1.3
Le capitaine en jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement quand le ballon est hors jeu pour :	9.2
5.1.2.1 demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles ou soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Au cas où l'explication du premier arbitre ne le satisfait pas, il peut décider de la contester 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	24.2.4
5.1.2.2 demander l'autorisation	
a) de changer tout ou partie de l'équipement,	4.3 4.4.2
b) de vérifier les positions des équipes,	7.4
c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc.;	1.2 2, 3
5.1.2.3 demander les temps-morts et les remplacements.	8, 16.2.1, 16.4
5.1.3 A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe :	6.3
5.1.3.1 remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat:	26.2.3.3
Si elle a été notifiée en temps utile au premier arbitre, il peut 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 26.2.3.2
5.2 ENTRAINEUR	
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. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre.	1.1 7.3.2 8 16.4
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 la signe ensuite.	4.1 26.2.1.1
5.2.3 PENDANT LE MATCH, l'entraîneur :	

5.2.3.1	avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la fiche de position dûment remplie et signée;	7.3.2
5.2.3.2	est assis sur le banc de touche, le plus près du marqueur, mais peut quitter sa position;	4.2
5.2.3.3	demande les temps-morts et les remplacements;	8 16.4
5.2.3.4	peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, sans causer de trouble ni retarder le natch.	1.3.4 1.4.4

5.3 ENTRAINEUR ADJOINT

5.3.1	L'entraîneur adjoint est assis sur le banc de touche, sans droit d'intervention.	
5.3.2	Au cas où l'entraîneur doit quitter son équipe, l'entraîneur adjoint, à la demande du capitaine en jeu et avec l'autorisation du premier arbitre, peut assumer les fonctions de l'entraîneur;	5.1.2 5.2

CHAPITRE TROIS

FORMULE DE JEU

- 6. POUR MARQUER UN POINT, REMPORTEUR 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 9.3
11.1.1
- 6.1.1.2 lorsque l'équipe adverse commet une faute 6.1.2
Fig.11(23)
- 6.1.1.3 lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité 17.2.3
22.3.1
- 6.1.2 **Faute**
- Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux règles (ou en violant celle-ci de quelque autre manière) . Les arbitres jugent les fautes et décident des conséquences conformément aux présentes règles.
- 6.1.2.1 Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.
- 6.1.2.2 Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une **DOUBLE FAUTE** est comptée et l'échange est rejoué.
- 6.1.3 Conséquences du gain de l'échange de jeu
- L'échange de jeu est la série d'actions de jeu se succédant depuis le de la frappe de service par le serveur jusqu'au moment où le ballon est hors jeu. 9.1
9.2
- 6.1.3.1 Si l'équipe au service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et continue de servir
- 6.1.3.2 Si l'équipe en réception gagne l'échange de jeu, , elle marque un point et effectue le service suivant.
- 6.2 POUR GAGNER UN SET** Fig11(9)
- Un set (à l'exception du set décisif - 5e set) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins deux points. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24; 27-25;...).
- 6.3 **POUR GAGNER LE MATCH** Fig11(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 set décisif (5e set) est joué en 15 points, avec une avance d'au moins deux points.	7.1 16.4.1
6.4	FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE	
6.4.1	Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu sommation, elle est déclarée forfait et perd le match sur le résultat 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 résultat que 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.	13.1.1
	Si un set décisif doit être joué, on procède à un nouveau tirage au sort.	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,	13.1.1
	OU	
7.1.2.2	le côté du terrain.	
	Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.	
7.1.3	Dans le cas d'échauffements consécutifs, l'équipe qui a gagné le service dispose la première du filet.	7.2
7.2	SEANCE D'ECHAUFFEMENT	
7.2.1	Avant le match, les équipes peuvent s'échauffer au filet pendant 3 minutes chacune si elles ont disposé au préalable d'un terrain, et pendant 5 minutes chacune si elles n'ont pas eu cette possibilité.	
7.2.2	Si les deux capitaines acceptent de s'échauffer ensemble, les équipes peuvent disposer du filet pendant 6 ou 10 minutes suivant la Règle 7.2.1.	
7.3	FORMATION DE DEPART DES EQUIPES	
7.3.1	Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.	6.4.3
	La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.	7.6

7.3.2	Avant le début de chaque set, l'entraîneur doit présenter la formation de départ de son équipe sur une fiche de position. Cette fiche dûment remplie et signée est remise au second arbitre ou au marqueur.	5.2.3.1 20.1.2 25.3.1 26.2.1.2
7.3.3	Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (exception du libéro).	7.3.2 8 20.1.2
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 normal.	8 16.2.2
7.3.5	Formation sur le terrain ne correspondant pas à la fiche de position.	25.3.1
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 sanction 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 sanction n'est infligée.	7.3.2
7.3.5.3	Toutefois, si l'entraîneur désire conserver sur le terrain ce(ces) joueur(s) non inscrit(s), il devra demander le(s) remplacement(s) réglementaire(s) qui sera (seront) enregistré(s) sur la feuille de match.	16.2.2
7.4	POSITIONS	Fig. 4
	Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation.	7.6.1 9.1 13.4
7.4.1	Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :	
7.4.1.1	Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant centre), 2 (avant droit).	
7.4.1.2	Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière centre), 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 du filet que son avant correspondant.	
7.4.2.2	Les joueurs avants et arrières respectivement doivent être respectivement positionnés latéralement conformément à la Règle 7.4.1.	
7.4.3	Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par l'emplacement de leurs pieds en contact au sol, comme suit :	Fig.4
7.4.3.1	chaque joueur de la ligne avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que ne le sont les pieds du joueur arrière correspondant	1.3.3
7.4.3.2	chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne droite (gauche) que ne le sont les pieds du joueur centre de sa ligne.	1.3.2
7.4.4	Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou la zone libre.	12.2.2

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.	7.3 7.4
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.	13.4 13.7.1
7.5.3	Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.	13.7.2
7.5.4	Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :	
7.5.4.1	l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu;	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; il est contrôlé au travers de l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.	7.3.1 7.4.1 13.2
7.6.2	Lorsque l'équipe recevante gagne le droit au service, 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...	13.2.2.2
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 13
7.7.1.1	l'équipe fautive est pénalisée par la perte de l'échange de jeu;	6.1.3
7.7.1.2	l'ordre de rotation des joueurs est 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.	26.2.2.2
	Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et la perte de l'échange de jeu sera la seule sanction	6.1.3
8.	REPLACEMENT DES JOUEURS	
	Le remplacement est l'acte par lequel un joueur, après avoir été enregistré auprès du marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain (sauf pour le libero). Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre	16.5 20.3.2
8.1	LIMITATIONS DES REMPLACEMENTS	
8.1.1	Six remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set. Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés au cours d'une même interruption	
8.1.2	Un joueur de la formation de départ ne peut sortir du jeu et ne rentrer qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait à l'origine dans la formation de départ.	7.3.1

- 8.1.3 Un joueur remplaçant ne peut entrer en jeu qu'une fois par set, à la place d'un joueur de la formation de départ, et ne peut être remplacé que par le joueur dont il avait pris la place. 7.3.1
- 8.2 REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL**
- Un joueur blessé (à l'exception du Libéro), qui ne peut continuer à jouer devra être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité, l'équipe a le droit de bénéficier d'un remplacement EXCEPTIONNEL, au delà des limites de la Règle 8.1. 8.1. 20.3.3
- Procéder à un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure (à l'exception du Libéro et/ou du joueur qu'il remplace) peut rentrer en jeu à la place du joueur blessé. Le joueur blessé ainsi remplacé n'est pas autorisé à reprendre le match.
- Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier.
- 8.3 REMPLACEMENT APRES EXPULSION OU DISQUALIFICATION**
- Un joueur EXPULSE ou DISQUALIFIE doit être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLETE 6.4.3, 7.3.1 8.1 22.3.2 22.3.3
- 8.4 REMPLACEMENT IRREGULIER**
- 8.4.1 Un remplacement est irrégulier s'il dépasse les limitations prévues à la Règle 8.1 (à l'exception des cas prévus à la Règle 8.2).
- 8.4.2 Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement irrégulier et que le jeu a repris, la procédure à suivre est la suivante : 9.1
- 8.4.2.1 l'équipe est pénalisée par la perte de l'échange de jeu ; 6.1.3
- 8.4.2.2 le remplacement est corrigé;
- 8.4.2.3 les points marqués par l'équipe fautive depuis la faute sont annulés. Les points marqués par l'équipe adverse sont maintenus

CHAPITRE QUATRE

FORMULE DE JEU

9. SITUATIONS DE JEU

9.1 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. 13.3

9.2 BALLON HORS JEU .

Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise la faute signalée par le coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment de ce coup de sifflet

9.3 BALLON "DEDANS" (IN)

Fig.11(14)
Fig 12(1)

Le ballon est "dedans" quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation . 1.1
1.3.2

9.4 BALLON "DEHORS" (OUT)

Fig.11(15)

Le ballon est "dehors" quand :

- 9.4.1 la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation; 1.3.2
Fig.12(2)
- 9.4.2 il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu; Fig.12(4)
- 9.4.3 il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté; 2.3.
Fig.5
fig.12(4)
- 9.4.4 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 11.1.2; 11.1.1
Fig.5
Fig.12(4)
- 9.4.5 il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet . 24.3.2.3
Fig.5
Fig.11(22)

10. JOUER LE BALLON

Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf dans le cas prévu par la Règle 11.1.2). Le ballon peut toutefois être renvoyé d'au-delà de la zone libre.

10.1 TOUCHES D'EQUIPE

Chaque équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre, Règle 15.4.1) pour renvoyer le ballon. Si plus de trois touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des "QUATRE TOUCHES".

Pour les touches d'équipe, on compte non seulement les contacts intentionnels mais aussi les contacts accidentels des joueurs avec le ballon

10.1.1 TOUCHES CONSECUTIVES

Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (à l'exception des cas prévus aux Règles 10.2.3, 15.2 et 15.4.2).

10.1.2 TOUCHES SIMULTANÉES

Deux ou trois joueurs peuvent toucher le ballon en même temps.

10.1.2.1 Lorsque deux (trois) coéquipiers touchent le ballon simultanément, il est compté deux (trois) touches (excepté au contre). Si le ballon, joué par deux (trois) co-équipiers n'est touché que par un joueur, il n'est compté qu'une touche. Une collision entre joueurs ne constitue pas une faute.

10.1.2.2 Lorsque des touches simultanées ont lieu entre des adversaires 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.

10.1.2.3 Si le contact simultané entre deux adversaires entraîne un "BALLON TENU" , il est compté une "DOUBLE FAUTE" et l'échange est rejoué. 6.1.2.2
10.2.2
Fig.11(23)

10.1.3 TOUCHE ASSISTEE

Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé(e) à prendre appui sur un partenaire, ou toute structure/objet afin d'atteindre 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

10.2 CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DU BALLON

10.2.1 Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps

10.2.2 Le ballon doit être frappé, il ne doit pas être tenu ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

10.2.3 Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.

Exceptions :

10.2.3.1 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. 15.1.1
15.2

10.2.3.2 A la première touche de l'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action 10.1
15.4.1

10.3 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

10.3.1 QUATRE TOUCHES : une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer. 10.1
Fig.11(18)

10.3.2 TOUCHE ASSISTEE : un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou une structure/objet extérieur afin d'atteindre le ballon . 10.1.3

10.3.3	TENU : un joueur ne frappe pas le ballon, qui est tenu et/ou lancé	10.2.2 Fig.11(16)
10.3.4	DOUBLE TOUCHE : un joueur touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps .	10.2.3 Fig.11(17)
11.	BALLON EN DIRECTION DU FILET	
11.1	PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS DU FILET	
11.1.1	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 :	11.2 Fig.5
11.1.1.1	en-dessous par la partie supérieure du filet,	2.2
11.1.1.2	sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire,	2.4
11.1.1.3	au-dessus par le plafond.	
11.1.2	Un ballon qui a franchi le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe réglementaires à condition que:	10.1
11.1.2.1	le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur,	12.2.2
11.1.2.2	le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain.	
	L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.	
11.2	BALLON TOUCHANT LE FILET	
	Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement	11.1.1
11.3	BALLON DANS LE FILET	
11.3.1	Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe	10.1
11.3.2	Si le ballon déchire les mailles du filet ou le renverse, l'échange de jeu est annulé et rejoué	
12.	JOUEUR AU FILET	
12.1	FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET	
12.1.1	Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque .	15.1 15.3
12.1.2	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.	

12.2 PENETRATION SOUS LE FILET

12.2.1 Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

12.2.2 Pénétration dans le camp adverse, au delà de la ligne centrale : 1.3.3
Fig 11(22)

12.2.2.1 Il est permis de toucher le camp adverse avec un (les) pied(s) ou une (les) main(s), à condition qu'au moins une partie du pied/des pieds ou de la main/des mains en question demeure en contact direct avec (ou juste au-dessus de) la ligne centrale. 1.3.3

12.2.2.2 Il est interdit de toucher le sol du camp adverse avec toute autre partie du corps.

12.2.3 Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon ait été déclaré hors jeu. 9.2

12.2.4 Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

12.3 CONTACT AVEC LE FILET

12.3.1 Le contact avec le filet ou une antenne n'est pas une faute à moins qu'il n'ait lieu durant l'action de jeu ou qu'il ne gêne le déroulement du jeu. 12.4.4
25.3.2.3

Certaines actions de jeu peuvent inclure des actions au cours desquelles les joueurs ne touchent pas effectivement le ballon.

12.3.2 Après avoir frappé le ballon, le joueur peut toucher les poteaux, câbles et autre objet en dehors de la longueur totale du filet, à condition que cette action n'ait pas d'incidence sur le jeu.

12.3.3 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.

12.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET

12.4.1 Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire. 12.1.1
Fig.11(20)

12.4.2 Un joueur pénètre dans l'espace adverse sous le filet, gênant le jeu de l'adversaire 12.2.1

12.4.3 Un joueur pénètre dans le camp adverse 12.2.2.2

12.4.4 Un joueur touche le filet ou l'antenne en jouant le ballon, ou lorsque ce contact gêne le déroulement du jeu . 12.3.1
Fig.11(19)

13. SERVICE

Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit, placé dans la zone de service 9.1

13.1 PREMIER SERVICE D'UN SET

13.1.1 Le premier service du premier set, ainsi que celui du set décisif (5e set) est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort . 6.3.2
7.1

13.1.2 Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première

au set précédent.

13.2 ORDRE AU SERVICE

- 13.2.1 Les joueurs suivent l'ordre au service indiqué sur la fiche de position . 7.3.1
7.3.2
- 13.2.2 Après le premier service du set, les joueurs au service sont désignés comme suit : 13.1
- 13.2.2.1 Si l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent (ou son remplaçant) sert à nouveau. 6.1.3
8
- 13.2.2.2 Si 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

13.3 AUTORISATION DU SERVICE

Le premier arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le joueur au service est en possession du ballon et que les équipes sont prêtes à jouer. 13
Fig11(1,2)

13.4 EXECUTION DU SERVICE

Fig.11(10)

- 13.4.1 Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché.
- 13.4.2 Il n'est autorisé qu'un seul lancer. Dribbler ou jongler avec le ballon dans les mains est autorisé.
- 13.4.3 Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service. 1.4.2
Fig.12(4)
- Après sa frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain
- 13.4.4 Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre. 13.3
Fig.11(11)
- 13.4.5 Le service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé. 13.3

13.5 ECRAN

Fig.11(12)

- 13.5.1 Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le joueur au service ou la trajectoire du ballon. 13.5.2
- 13.5.2 Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font un écran s'il(s) agite(nt) les bras, saute(nt) ou bouge(nt) latéralement, lors de l'exécution du service ou en se tenant groupés pour cacher la trajectoire du ballon . 13.4
Fig.6

13.6 FAUTES EFFECTUEES PENDANT LE SERVICE

- 13.6.1 Fautes de service:

Les fautes suivantes entraînent un changement de service, même si l'adversaire est en faute de position. Le joueur au service : 13.2.2.2
13.7.1

13.6.1.1	enfreint l'ordre du service	13.2
13.6.1.2	n'effectue pas son service correctement	13.4
13.6.2	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	13.4 13.7.2
13.6.2.1	touche un joueur de l'équipe au service ou ne franchit pas complètement le plan vertical du filet au travers de l'espace de passage;	9.4.4 9.4.5 Fig.11(19)
13.6.2.2	tombe "dehors"	9.4
13.6.2.3	passe au-dessus d'un écran	13.5
13.7	FAUTES EFFECTUEES APRES LE SERVICE ET FAUTES DE POSITION	
13.7.1	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 13.6.1
13.7.2	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 13.6.2
14.	FRAPPE D'ATTAQUE	
14.1	FRAPPE D'ATTAQUE	
14.1.1	Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée être une frappe d'attaque.	13 15.1.1
14.1.2	Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est nettement frappé, et qu'il n'est ni tenu ni lancé.	10.2.2
14.1.3	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.	
14.2	RESTRICTIONS DE LA FRAPPE D'ATTAQUE	
14.2.1	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 14.2.4).	7.4.1.1
14.2.2	Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant:	1.4.1 7.4.1.2 23.1.2 Fig.8
14.2.2.1	lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque ;	1.3.4
14.2.2.2	après la frappe, il peut retomber dans la zone avant .	1.4.1
14.2.3	Un arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, le ballon n'est pas entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	1.4.1 7.4.1.2 Fig. 8

14.2.4	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
14.3	FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE	
14.3.1	Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse	14.2.1
14.3.2	Un joueur envoie le ballon "dehors"	9.4
14.3.3	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 Fig.11(21)
14.3.4	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	14.2.4 Fig.11(21)
14.3.5	Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	20.3.1.2 Fig.11(21)
14.3.6	Un joueur effectue une 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 la zone avant	20.3.1.4 Fig.11(21)

15. CONTRE

15.1 CONTRER

15.1.1 Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet. Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent réaliser un contre effectif. 7.4.1

15.1.2. Tentative de contre.

La tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon

15.1.3 Contre effectif

Le contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur. Fig.7

15.1.4 Contre collectif

Un contre est collectif lorsqu'il est réalisé par un groupe de deux ou trois joueurs proches les uns des autres et il devient effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.

15.2 TOUCHES DE CONTRE.

Des contacts consécutifs (rapides et continus) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action

15.3 CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

Lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque. 14.1.1

15.4 CONTRE ET TOUCHES D'EQUIPE

- 15.4.1 Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe 10.1
Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.
- 15.4.2 La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon lors du contre.

15.5 CONTRER LE SERVICE .

Contrer le service adverse est interdit

15.6 FAUTES AU CONTRE

Fig.11(12)

- 15.6.1 Le contreur touche le ballon dans l'espace adverse avant ou au moment de la frappe 15.3
d'attaque de l'adversaire .
- 15.6.2 Un joueur arrière ou le libéro effectue le contre ou participe à un contre effectif . 15.1
15.5
20.3.1.3
- 15.6.3 Contrer le service adverse 15.5
- 15.6.4 Le ballon est envoyé "dehors" 9.4
- 15.6.5 Le ballon est contré dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes.
- 15.6.6 Un Libéro effectue ou tente d'effectuer un contre collectif ou individuel 15.1
20.3.1.3

CHAPITRE CINQ

INTERRUPTIONS ET RETARDS

16. INTERRUPTIONS DE JEU REGLEMENTAIRES

Les interruptions de jeu réglementaires sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS DE JOUEURS. 16.4
16.5

16.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

Chaque équipe a droit de demander un maximum de deux temps-morts et six remplacements par set. 6.2
16.4
16.5

16.2 DEMANDES D'INTERRUPTION REGLEMENTAIRE

- 16.2.1 Les interruptions peuvent être demandées par l'entraîneur ou par le capitaine en jeu, et uniquement par eux. 5.1.2
5.2
16
- La demande est effectuée en faisant le geste officiel correspondant quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu. 9.2
13.3
Fig11(4,5)
- 16.2.2 La demande de remplacement avant le début du set est autorisée et enregistrée comme un remplacement réglementaire dans ce set. 7.3.4

16.3 SEQUENCE D'INTERRUPTIONS

- 16.3.1 Un ou deux temps-morts et une demande de remplacement pour l'une ou l'autre équipe peuvent se succéder sans une reprise préalable du jeu. 16.4
16.5
- 16.3.2 Cependant, une équipe n'est pas autorisée à demander des interruptions consécutives pour remplacement pendant la même interruption de jeu. 8.1.1
16.5
Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés au cours de la même interruption .

16.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES

- 16.4.1 Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes. Fig.11(4)
- Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, dans les sets 1-4 deux temps-mort technique supplémentaires de 60 secondes chacun sont appliqués automatiquement lorsque l'équipe en tête marque le 8e et le 16e point.* 6.3.1
- Dans le set décisif (5e set), il n'y a pas de "temps-mort technique"; seul deux temps-morts réglementaires de 30 secondes chacun peuvent être demandés par chaque équipe.* 6.3.2
- 16.4.2 Pendant un temps-mort, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc de touche

16.5	REPLACEMENT DE JOUEURS (pour les limitations, voir la Règle 8.1) (Pour les changements impliquant un libéro voir les règles 20.3.2 &20.3.3)	Fig.11(5)
16.5.1	Les remplacements doivent être effectués dans la zone de remplacement .	1.4.3 Fig. 1b
16.5.2	L'interruption due au remplacement est limitée au temps nécessaire à l'enregistrement du remplacement sur la feuille de match et à l'entrée et la sortie des joueurs.	16.5.3 26.2.2.3
16.5.3	Au moment de la demande, le(s) joueur(s) remplaçant(s) doi(ven)t être prêt(s) à entrer sur le terrain, à proximité de la zone de remplacement	1.4.3 7.3.3 8.1.3
	Si ce n'est pas le cas, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard de jeu	17.2
	<i>Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter les remplacements.</i>	
16.5.4	Si l'entraîneur désire procéder à plus d'un remplacement, il doit en signaler le nombre exact au moment de sa demande. Dans ce cas, les remplacements doivent être effectués par paires de joueurs, l'une à la suite de l'autre.	5.2 16.2.3 16.3.2
16.6	DEMANDES NON FONDEES	
16.6.1	Il n'est pas fondé de demander une interruption :	16
16.6.1.1	au cours d'un échange de jeu; au moment ou après le coup de sifflet de mise en jeu	6.1.3 16.2.1
16.6.1.2	par un membre non autorisé de l'équipe	16.2.1
16.6.1.3	pour remplacement sans que le jeu ait repris, après que la même équipe a effectué un premier remplacement	16.3.2
16.6.1.4	après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et remplacements de joueurs	16.1
16.6.2	La première demande non fondée qui n'a pas d'incidence sur le jeu ni n'occasionne de retard sera rejetée sans autre conséquence..	17.1
16.6.3	La répétition d'une demande non fondée dans le match constitue un retard de jeu	17
17.	RETARDS DE JEU	
17.1	TYPES DE RETARDS	
	Toute action irrégulière d'une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard de jeu, comme entre autres	
17.1.1	retarder un remplacement;	16.5.2
17.1.2	prolonger les autres interruptions après avoir reçu le signal de reprendre le jeu;	16
17.1.3	demander un remplacement irrégulier	8.4
17.1.4	répéter une demande non fondée	16.6.2

- 17.1.5 pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.
- 17.2 SANCTIONS POUR RETARD**
- 17.2.1 "L'Avertissement pour retard" et la "Pénalisation pour retard" sont des sanctions d'équipe.
- 17.2.1.1 Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match. 6.3
- 17.2.1.2 Les sanctions pour retard (y compris les avertissements) doivent être enregistrées sur la feuille de match. 26.2.2.6
- 17.2.2 Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD". 4.1.1
6.3
Fig.11(25)
- 17.2.3 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 ": perte de l'échange de jeu. 6.1.3
Fig.11(25)
- 17.2.4 Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les sets sont appliquées pour le set suivant. 6.3
19.1
- 18. INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES**
- 18.1 BLESSURE**
- 18.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et autoriser le personnel médical à pénétrer sur le terrain.. 9.1
- L'échange est ensuite rejoué 6.1.3
- 18.1.2 Si un joueur blessé ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement 3 minutes de récupération seront accordées au joueur, qui ne pourra en bénéficier qu'une seule fois dans le match.. 6.3
8.1
8.2
- Si le joueur n'est pas en état de reprendre sa place, son équipe est déclarée incomplète 6.4.3
7.3.1
- 18.2 INCIDENT EXTERIEUR AU JEU**
- S'il se produit un incident extérieur au jeu durant le match, le jeu doit être interrompu et l'échange rejoué. 6.1.3
- 18.3 INTERRUPTIONS PROLONGEES**
- 18.3.1 Lorsque des circonstances imprévues interrompent un match, le premier arbitre, les organisateurs et le comité de contrôle, s'il y en a un, décident des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales. 6.3
- 18.3.2 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 4 heures: 18.3.1
- 18.3.2.1 - si le jeu est repris sur le même terrain, le set interrompu reprendra normalement avec les mêmes scores, joueurs et positions. Les résultats des sets précédents resteront acquis; 1
7.3

18.3.2.2 - si le match est repris sur un autre terrain, le set interrompu est annulé. Il est rejoué avec les mêmes formations de départ et les mêmes joueurs. Les résultats des sets joués resteront acquis. 7.3

18.3.3 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale excède 4 heures, le match entier sera rejoué. 6.3

19. ARRETS ENTRE LES SETS ET CHANGEMENT DE CAMP

19.1 ARRETS ENTRE LES SETS.

Tous les arrêts entre les sets ont une durée de trois minutes. 6.2

La durée des arrêts comprend le changement de camp et l'enregistrement des formations de départ de chaque équipe sur la feuille de match. 19.2
26.2.1.2

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

19.2 CHANGEMENT DE CAMP Fig.11(3)

19.2.1 Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif 7.1

19.2.2 Dans le set décisif, dès qu'une équipe atteint 8 points, les équipes changent de camp sans retard; les positions des joueurs demeurent les mêmes. 6.3.2
7.4.1

Si le changement ne se fait pas en temps voulu, il doit s'effectuer dès que l'erreur est signalée. Les points marqués au moment du changement restent acquis.

CHAPITRE SIX

LE JOUEUR LIBERO

20 LE JOUEUR LIBERO

20.1 DESIGNATION D'UN LIBERO

- 20.1.1 Chaque équipe peut inscrire sur la liste finale des 12 joueurs un (1) joueur défenseur spécialisé le "libéro" 4.1.1
- 20.1.2 Le "Libéro" doit être enregistré avant le match sur la feuille de match dans la ligne spéciale prévue à cet effet. Son numéro doit être aussi indiqué sur la fiche de position du premier set . 7.3.2
- 20.1.3 Le libéro ne peut être ni capitaine d'équipe ni capitaine en jeu. 5

20.2 EQUIPEMENT

Le Libéro doit porter un uniforme (ou une casaque/chasuble, pour le Libéro nouvellement désigné) dont au moins le maillot doit contraster nettement avec la couleur des maillots du reste de l'équipe. L'uniforme du Libéro peut avoir un dessin particulier, mais il doit être numéroté comme le reste de l'équipe. 4.3

20.3 ACTIONS PERMISES AU LIBERO

- 20.3.1 Les actions de jeu:
- 20.3.1.1 Le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière. 7.4.1.2
- 20.3.1.2 Il ne peut 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 au-dessus du bord supérieur du filet. 14.2.2
14.2.3
14.3.5
- 20.3.1.3 Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer. 13, 15.1
15.6.2
15.6.6
- 20.3.1.4 Un ballon provenant d'une passe en touche haute effectuée par un Libéro dans la zone avant ne peut être attaqué plus haut que le bord supérieur du filet. Si le Libéro effectue la même action derrière sa zone avant, le ballon peut être attaqué librement. 14.3.6
- 20.3.2 Changement de joueurs
- 20.3.2.1 Le changement d'un joueur par un Libéro n'est pas comptabilisé comme un remplacement régulier. 8
- Leur nombre n'est pas limité, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu entre chacune d'elles.
- Le Libéro ne peut être changé que par le joueur qu'il a lui même changé .
- 20.3.2.2. Les changements doivent avoir lieu pendant que le ballon est mort et avant le coup de sifflet pour le service 13.3

	Avant le début d'un set, le libero ne peut pas entrer sur le terrain tant que le second arbitre n'a pas vérifié la formation de départ.	7.3.2 13.1
20.3.2.3	Un changement effectué après le coup de sifflet de remise en jeu mais avant la frappe de service ne doit pas être refusé, mais fera l'objet d'un avertissement oral après la fin de l'échange de jeu.	13.3 13.4 22.1
	Toute répétition d'un tel changement tardif sera sanctionnée comme un retard de jeu.	17.2
20.3.2.4	Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la ligne de côté, devant le banc de leur équipe, entre la ligne d'attaque et la ligne de fond.	Fig. 1a
20.3.3	Désignation d'un nouveau Libéro	
20.3.3.1	En cas de blessure du Libéro désigné, et avec l'approbation préalable du premier arbitre, l'entraîneur peut désigner comme nouveau Libéro n'importe quel joueur non présent sur le terrain au moment de cette nouvelle désignation.	
	Le Libéro blessé n'est pas autorisé à revenir sur le terrain pour finir le match.	
	Le joueur ainsi désigné comme nouveau Libéro ne pourra jouer que Libéro pendant le reste du match	
20.3.3.2	En cas de désignation d'un nouveau libéro, le numéro de ce joueur doit être enregistré dans la section " remarque " ainsi que sur la fiche de position du set suivant.	7.3.2 20.1.2 26.2.2.7

CHAPITRE SEPT

CONDUITE DES PARTICIPANTS

21. CONDUITE EXIGEE

21.1 CONDUITE SPORTIVE

21.1.1 Les participants doivent connaître les "Règles officielles du Volley-ball" et les appliquer strictement.

21.1.2 Les participants doivent accepter avec esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter.

En cas de doute, seul le capitaine en jeu peut demander des éclaircissements. 5.1.2.1

21.1.3 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.

21.2 FAIR-PLAY

21.2.1 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, des adversaires, des partenaires et des spectateurs.

21.2.2 Tous les membres de l'équipe peuvent librement communiquer entre eux pendant le match. 5.2.3.4

22. COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

22.1 COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR

Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au premier arbitre d'éviter que les équipes s'approchent d'une attitude sanctionnable en donnant un signal d'avertissement verbal ou manuel à un membre de l'équipe ou à l'équipe par l'intermédiaire du capitaine en jeu. 5.1.2
22.3

Cet avertissement ne constitue pas une sanction et n'entraîne aucune conséquence immédiate. Il ne doit pas être enregistré sur la feuille de match.

22.2 COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAINANT DES SANCTIONS

Le comportement incorrect d'un membre d'une équipe envers les officiels, les adversaires, les co-équipiers ou le public est classé selon trois catégories, suivant la gravité des actes. 4.1.1

22.2.1 Conduite grossière: acte contraire aux bonnes manières, à la moralité, ou expression de mépris.

22.2.2 Conduite injurieuse : gestes ou propos insultants ou diffamatoires.

22.2.3	Agression : attaque physique ou tentative d'agression.	
22.3	ECHELLE DES SANCTIONS	Fig. 9
	Suivant la gravité de la faute, selon le jugement du premier arbitre, les sanctions à appliquer et enregistrer sur la feuille de match sont les suivantes:	22.2 26.2.2.6
22.3.1	Pénalisation:	Fig.11(6)
	La première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu .	4.1.1 22.2.1
22.3.2	Expulsion :	Fig. 11(7)
22.3.2.1	Le membre de l'équipe qui est l'objet d'une expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set et doit demeurer assis dans l'aire de pénalité derrière le banc de son équipe, sans autre conséquence.	1.4.5 4.1.1 5.2.1 5.3.2 Fig. 1a Fig. 1b
	Un entraîneur expulsé perd le droit d'intervenir dans le set et doit demeurer assis dans l'aire de pénalité derrière le banc de son équipe	
22.3.2.2	La première conduite injurieuse d'un membre d'une équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence;	4.1.1 22.2.2
22.3.2.3	Le second cas de conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionné par une expulsion, sans autre conséquence;	4.1.1 22.2.1
22.3.3	Disqualification :	Fig. 11(8)
22.3.3.1	Un membre de l'équipe qui est disqualifié doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match, sans autre conséquence.	4.1.1 Fig. 1a
22.3.3.2	La première agression est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence.	22.2.3
22.3.3.3	La répétition d'une conduite injurieuse dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence.	4.1.1 22.2.2
22.3.3.4	Le troisième cas de conduite grossière dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionné par une disqualification, sans autre conséquence.	4.1.1 22.2.1
22.4	APPLICATION DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT	
22.4.1	Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles; elles demeurent en vigueur pour toute la durée d'un match et sont enregistrées sur la feuille de match.	22.3 26.2.2.6
22.4.2	La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionné progressivement (le membre de l'équipe se voit infliger une sanction plus sévère pour chaque infraction successive).	4.1.1 22.2 22.3 Fig. 9
22.4.3	L'expulsion ou la disqualification due à une conduite injurieuse ou une agression ne demande pas de sanction préalable.	22.2 22.3
22.5	COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS	
	Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon la Règle 22.3 et les sanctions sont appliquées au set suivant.	19.1 22.2

22.6	CARTONS DE PENALITE	22.3
		Dia 11 (6,7,8)
Avertissement:	donné oralement ou par geste, pas de carton	22.1
Pénalité:	carton jaune	22.3.1
Expulsion:	carton rouge	22.3.2
Disqualification:	cartons jaune + rouge (simultanément)	22.3.3

SECTION II

LES ARBITRES,

LEURS RESPONSABILITES

ET LES GESTES OFFICIELS

23. CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES

23.1 COMPOSITION

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

- le premier arbitre, 24
- le second arbitre, 25
- le marqueur, 26
- quatre (deux) juges de ligne. 27

Leur emplacement est indiqué dans la Figure 10.

Pour les Compétitions FIVB mondiales et officielles, il est obligatoire d'avoir un marqueur adjoint.

23.2 PROCEDURES

23.2.1 Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match :

- 23.2.1.1 le premier arbitre siffle pour ordonner le service qui commence un échange de jeu; 6.1.3
13.3
- 23.2.1.2 le premier et le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute a été commise et qu'ils en connaissent la nature.
- 23.2.2 Ils peuvent siffler pendant un arrêt de jeu pour indiquer qu'ils autorisent ou repoussent la demande d'une équipe. 5.1.2
9.2
- 23.2.3 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 : 28.2.1.2
28.1
- 23.2.3.1 Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique:
 - a) l'équipe qui va servir; 13.2.2
 - b) la nature de la faute;
 - c) le joueur fautif (si nécessaire).

Le second arbitre suit les indications du premier arbitre en répétant ses signaux.

23.2.3.2 Si la faute a été sifflée par le second arbitre, celui-ci indique:

- a) la nature de la faute;
- b) le joueur fautif (si nécessaire);
- c) l'équipe qui va servir en suivant le premier arbitre et en imitant son signal.

Dans ce cas, le premier arbitre n'indique ni la faute ni le joueur fautif, mais uniquement l'équipe qui va servir.

23.2.3.3 Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent

- a) la nature de la faute;
- b) les joueurs fautifs (si nécessaire);
- c) l'équipe qui va servir comme indiquée par le premier arbitre.

24. PREMIER ARBITRE

24.1 EMPLACEMENT

Le premier arbitre remplit ses fonctions assis ou debout sur une plate-forme située à l'une des extrémités du filet.
Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au dessus du filet.

Fig. 1a
Fig. 1b
Fig. 10

24.2 AUTORITE

24.2.1 Le premier 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, les décisions du premier arbitre sont souveraines. Il est autorisé à annuler les décisions des autres membres du corps arbitral s'il juge qu'elles sont erronées.

Le premier arbitre peut même remplacer un membre du corps arbitral qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

24.2.2 Le premier arbitre contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons, des essuyeurs et des balayeurs.

3.3

24.2.3 Le premier arbitre a le pouvoir de décider sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.

24.2.4 Le premier arbitre ne doit pas permettre qu'on discute ses décisions:

21.1.2

Cependant, à la demande du capitaine en jeu, le premier 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 en jeu n'est pas d'accord avec les explications du premier arbitre et choisit de contester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer cette réclamation dès la fin du match. Le premier arbitre doit autoriser ce droit au capitaine en jeu.

5.1.2.1
5.1.3.2
26.2.3.2

24.2.5 Le premier arbitre a la responsabilité de décider avant et pendant le match si l'aire de jeu, l'équipement et les conditions sont propres ou non au jeu.

Chapitre 1

24.3 RESPONSABILITES

24.3.1 Avant le match, le premier arbitre

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

Chapitre 1

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

7.1

24.3.1.3 contrôle l'échauffement des équipes.

7.2

24.3.2	Pendant le match, seul le premier arbitre est autorisé à :	
24.3.2.1	donner un avertissement aux équipes;	22.1
24.3.2.2	sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu;	17.2 22.2
24.3.2.3	décider :	
	a) des fautes du joueur au service et de positions de l'équipe au service, y compris l'écran,	7.4, 13.4 13.5 13.7.1
	b) des fautes de touche du ballon,	10.3
	c) des fautes au-dessus du filet et sur sa partie supérieure,	12.4.1 12.4.4
	d) des fautes de frappe d'attaque du libero et des joueurs de la ligne arrière;	14.3.3 14.3.5
	e) de la frappe d'attaque effectuée par un joueur sur un ballon venant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans la zone d'attaque	14.3.6
	f) du franchissement par le ballon de l'espace situé sous le filet	9.4.5
24.3.3	Il vérifie et signe la feuille de match à la fin du match	26.2.3.3
25.	SECOND ARBITRE	
25.1	EMPLACEMENT	
	Le second arbitre remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, à proximité du poteau situé du côté opposé et en face du premier arbitre .	Fig. 1a Fig. 1b Fig. 10
25.2	AUTORITE	
25.2.1	Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence .	25.3
	Le second arbitre peut remplacer le premier arbitre si celui-ci devient incapable d'assurer sa tâche.	
25.2.2	Le second arbitre peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il ne doit pas insister auprès du premier arbitre.	25.3
25.2.3	Le second arbitre contrôle le travail du/des marqueur(s).	26.2
25.2.4	Le second arbitre contrôle les membres des équipes sur le banc de touche et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.	4.2.1
25.2.5	Le second arbitre contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement	4.2.3
25.2.6	Le second arbitre autorise les interruptions, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.	16. 16.6 26.2.2.3
25.2.7	Le second arbitre contrôle le nombre des temps-morts et des remplacements utilisés par chaque équipe et signale au premier arbitre et à l'entraîneur concerné le 2e temps-mort et les 5e et 6e remplacements de joueurs.	16.1 26.2.2.3

25.2.8	En cas de blessure d'un joueur, le second arbitre autorise le remplacement exceptionnel ou accorde un temps de récupération de 3 minutes .	8.2 18.1.2
25.2.9	Le second arbitre 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
25.2.10	Le second arbitre contrôle les membres des équipes dans les aires de pénalité et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect .	1.4.5 22.3.2
25.3	RESPONSABILITES	
25.3.1	Au commencement de chaque set, au changement de camps dans le set décisif et chaque fois que c'est nécessaire, le second arbitre vérifie que les positions effectives des joueurs sur le terrain correspondent à celles portées sur les fiches de position.	5.2.3.1 7.3.2 7.3.5 19.2.2
25.3.2	Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale :	
25.3.2.1	la pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet	12.2
25.3.2.2	les fautes de position de l'équipe en réception ;	7.5
25.3.2.3	les fautes de contact du filet dans sa partie inférieure et celles du contact de l'antenne située de son côté	12.3.1
25.3.2.4	tout contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou tentative de contre du libero.	14.3.3 15.6.2 15.6.6
25.3.2.5	le contact du ballon avec un objet extérieur ou avec le sol lorsque le premier arbitre n'est pas en position pour juger ce contact ;	9.4.1 9.4.2 9.4.3 9.4.4
25.3.3	A la fin du match, il signe la feuille de match.	26.2.3.3
26.	MARQUEUR	
26.1	EMPLACEMENT	
	Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé et en face du premier arbitre .	Fig. 1a Fig. 1b Fig. 10
26.2	RESPONSABILITES	
	Il tient la feuille de match conformément aux Règles en coopérant avec le second arbitre.	
	Il utilise un vibreur ou tout autre signal sonore pour donner des signaux aux arbitres sur la base de ses responsabilités.	
26.2.1	Avant le match et le set, le marqueur :	
26.2.1.1	inscrit les données du match et des équipes selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs;	4.1 5.1.1 5.2.2
26.2.1.2	enregistre les formations de départ de chaque équipe à partir des fiches de position;	5.2.3.1 7.3.2

s'il ne reçoit pas à temps les fiches de position, il doit en informer immédiatement le second arbitre;

26.2.1.3	enregistre le nom et le numéro du joueur Libéro.	7.3.2 20.1.2 20.3.3.2.
26.2.2	Pendant le match, le marqueur :	
26.2.2.1	enregistre les points marqués et en surveille la concordance avec le tableau d'affichage;	6.1
26.2.2.2	contrôle l'ordre de rotation au service et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe du service;	13.2
26.2.2.3	enregistre les temps-morts et les remplacements, en contrôle le nombre et en informe le second arbitre;	16.1 16.4.1 25.2.6 25.2.7
26.2.2.4	signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée;	16.6
26.2.2.5	annonce aux arbitres les fins de set, le début et la fin de chaque temps-mort technique et la marque du 8e point dans le set décisif;	6.2 16.4.1 19.2.2
26.2.2.6	enregistre les sanctions;	17.2 22.3
26.2.2.7	enregistre tout autre événement selon les instructions du second arbitre, par ex. les remplacements exceptionnels, les temps de récupération les interruptions prolongées, les ingérences extérieures , etc...	8.2 18.1.2 18.2 18.3
26.2.3	A la fin du match, le marqueur :	
26.2.3.1	inscrit le résultat final;	6.3
26.2.3.2	en cas de réclamation, et avec l'autorisation préalable du premier arbitre, écrit ou permet au capitaine d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident contesté;	5.1.2.1 5.1.3.2 24.2.4
26.2.3.3	après avoir signé lui-même la feuille de match, recueille les signatures des capitaines, puis celles des arbitres;	5.1.3.1 24.3.3 25.3.3

27. JUGES DE LIGNE

27.1 EMPLACEMENT

Si deux juges de ligne seulement sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles situés à main droite de chaque arbitre et à 1 ou 2 m de l'angle.

Fig. 1a
Fig. 1b
Fig. 10

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

Pour les Compétitions FIVB mondiales et officielles, il est obligatoire de disposer de quatre juges de ligne.

Ils sont debout dans la zone libre entre 1 à 3 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne placée sous leur responsabilité.

Fig. 10

27.2 RESPONSABILITES

- 27.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) de la façon indiquée à la Figure 12 pour signaler:
- 27.2.1.1 le ballon "dedans" (in) et "dehors" (out) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s); 9.3
9.4
 - 27.2.1.2 les ballons "dehors" touchés par l'équipe recevante; 9.4
Fig. 12(3)
 - 27.2.1.3 les ballons qui touchent les antennes, les ballons de service qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, etc...; 9.4.3
9.4.4
 - 27.2.1.4 tout joueur (en dehors du joueur au service) qui empiéterait sur l'espace extérieur à son camp au moment de la frappe de service. 7.4
 - 27.2.1.5 les fautes de pied du serveur. 13.4.3
 - 27.2.1.6 tout les contacts de l'antenne située de leur côté du terrain par tout joueur jouant la balle ou essayant de la jouer; 12.3.1
 - 27.2.1.7 le ballon qui franchit le filet vers le terrain adverse à l'extérieur de l'espace de passage ou qui touche l'antenne située de son côté. 11.1.1
- 27.2.2 A la demande du premier arbitre, les juges de ligne doivent répéter leur geste.

28. GESTES OFFICIELS

28.1 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Les arbitres doivent faire le geste officiel pour indiquer les raisons de leur coup de sifflet (nature de la faute sifflée ou de l'interruption autorisée). Le geste est maintenu pendant un instant et, s'il est fait d'une seule main, cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou demanderesse. Fig. 11

28.2 SIGNAUX OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

Fig. 12

Les juges de ligne doivent indiquer avec leur drapeau au moyen du signal officiel la nature de la faute commise en le maintenant un moment.

SECTION III

PLAN ET ILLUSTRATIONS