
Official **BEACH VOLLEYBALL** **Rules**

Règles Officielles **du** **VOLLEYBALL DE PLAGE**

Reglas Oficiales **del** **VOLEIBOL DE PLAYA**



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

www.fivb.org

Official Rules

Règles Officielles

Reglas Oficiales

Diagrams
Diagrammes/Diagramas



NOTE: text in *bold italic* indicates rules applying to the FIVB World Competitions.

NOTE: le texte en *gras italique* indique une règle s'appliquant aux Compétitions Mondiales de la FIVB.

NOTA: el texto en letras *negrita-cursiva*, indican una regla que se aplica en las Competiciones Mundiales de la FIVB.

Règles Officielles du VOLLEYBALL DE PLAGE



Règles Officielles



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

La traduction en arabe des
Règles Officielles du Volleyball de Plage est
disponible sur le site Internet de la FIVB à

www.fivb.org

Dans tous les cas, la version anglaise fait foi.

© Fédération Internationale de Volleyball
Janvier 2003

La FIVB tient à remercier tous ceux
qui ont collaboré à la révision de ces Règles.

Table des matières

CARACTÉRISTIQUES DU JEU 31

Chapitre I 32

INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT 32

1 AIRE DE JEU (Diagramme 1) 32

1.1 Dimensions 32

1.2 Surface de jeu 32

1.3 Lignes du terrain 32

1.4 Zone de service 32

1.5 Conditions météorologiques 32

1.6 Eclairage 32

2 FILET ET POTEAUX (Diagramme 2) 33

2.1 Filet 33

2.2 Bandes de côté 33

2.3 Antennes 33

2.4 Hauteur du filet 33

2.5 Poteaux 33

2.6 Équipement complémentaire 33

3 BALLON 34

3.1 Caractéristiques 34

3.2 Uniformité des ballons 34

3.3 Système des trois ballons 34

Chapitre II 35

PARTICIPANTS 35

4 ÉQUIPES 35

4.1 Composition et inscription 35

4.2 Capitaine 35

5 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS 35

5.1 Équipement 35

5.2 Changements autorisés 35

5.3 Tenues et objets interdits 35

6 DROITS ET DEVOIRS DES PARTICIPANTS 36

6.1 Les deux joueurs 36

6.2 Capitaine 36

6.3 Place des participants
(Diagramme 1) 36

Chapitre III 37

POINT, SET ET VAINQUEUR DU MATCH 37

7 SYSTÈME DE MARQUE 37

7.1 Gain d'un match 37

7.2 Gain d'un set 37

7.3 Gain d'un échange de jeu 37

7.4 Forfait et équipe incomplète 37

Chapitre IV 38

PRÉPARATION DU MATCH, STRUCTURE DU JEU 38

8 PRÉPARATION DU MATCH 38

8.1 Tirage au sort 38

8.2 Séance d'échauffement 38

9 FORMATION DES ÉQUIPES 38

9.1 Composition de l'équipe 38

9.2 Remplacement 38

10 POSITIONS DES JOUEURS 38

10.1 Positions 38

10.2 Ordre de service 38

10.3 Faute dans l'ordre de service 38

Chapitre V 39

ACTIONS DE JEU 39

11 SITUATIONS DE JEU 39

11.1 Ballon en jeu 39

11.2 Ballon hors jeu 39

11.3 Ballon «dedans» 39

11.4 Ballon «dehors» 39

12 FAUTES DE JEU 39

12.1 Définition 39

12.2 Conséquences d'une faute 39



13	JOUER LE BALLON	39
13.1	Touches d'équipe	39
13.2	Touches simultanées	40
13.3	Touche assistée	40
13.4	Caractéristiques d'une touche	40
13.5	Fautes en jouant le ballon	40
14	BALLON AU FILET	41
14.1	Passage du ballon au-dessus du filet	41
14.2	Ballon touchant le filet	41
14.3	Ballon dans le filet	41
15	JOUEUR AU FILET	41
15.1	Franchissement au-dessus du filet	41
15.2	Pénétration dans l'espace adverse, le terrain et/ou la zone libre	41
15.3	Contact avec le filet	41
15.4	Fautes de joueur au filet	41
16	SERVICE	42
16.1	Définition	42
16.2	Premier service du set	42
16.3	Ordre au service	42
16.4	Autorisation du service	42
16.5	Exécution du service	42
16.6	Ecran	43
16.7	Fautes de service	43
16.8	Fautes de service après la frappe du ballon	43
17	FRAPPE D'ATTAQUE	43
17.1	Définition	43
17.2	Fautes de frappe d'attaque	43
18	CONTRE	44
18.1	Définition	44
18.2	Touches du contreur	44
18.3	Contre dans l'espace adverse	44
18.4	Contact du contre	44
18.5	Fautes du contre	44

Chapitre VI 45

TEMPS MORTS ET RETARDS DE JEU 45

19	TEMPS-MORTS	45
19.1	Définition	45
19.2	Nombre de temps-morts	45
19.3	Demande de temps-morts	45
19.4	Demandes non fondées	45
20	RETARDS DE JEU	45
20.1	Types de retard	45
20.2	Sanctions pour retard	45
21	INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES	46
21.1	Blessure	46
21.2	Incident extérieur au jeu	46
21.3	Interruptions prolongées	46
22	CHANGEMENTS DE CAMP ET ARRÊTS ENTRE LES SETS	46
22.1	Changements de camp	46
22.2	Arrêts	46

Chapitre VII 47

CONDUITE INCORRECTE 47

23	CONDUITE INCORRECTE	47
23.1	Catégories	47
23.2	Sanctions	47
23.3	Echelle des sanctions (Diagramme 7)	47
23.4	Conduite incorrecte avant et entre les sets	47

Chapitre VIII 48

CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES 48

24	CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES	48
24.1	Composition	48
24.2	Procédures	48

Table des matières

25	PREMIER ARBITRE	48
25.1	Emplacement	48
25.2	Autorité	48
25.3	Responsabilités	49
26	SECOND ARBITRE	49
26.1	Emplacement	49
26.2	Autorité	49
26.3	Responsabilités	49
27	MARQUEUR	50
27.1	Emplacement	50
27.2	Responsabilités	50
28	JUGES DE LIGNE	50
28.1	Emplacement	50
28.2	Responsabilités	50
29	GESTES OFFICIELS	51
29.1	Gestes officiels des arbitres (Diagramme 8)	51
29.2	Gestes officiels des juges de ligne (Diagramme 9)	51
	INDEX	54

Annexes

DIAGRAMMES

1	L'aire de jeu	80
2	Dessin du filet	81
3	Ballon traversant le plan vertical du filet	82
4	Ecran	83
5	Bloc effectif	83
6	Emplacement du corps arbitral et de ses assistants	84
7	Echelle de sanctions pour conduite incorrecte	85
8	Gestes officiels des arbitres	86-90
9	Gestes officiels des juges de lignes	91



CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Le Volleyball de plage est un sport joué par deux équipes de deux joueurs/joueuses sur un terrain de sable divisé par un filet. Il existe plusieurs façons de pratiquer ce sport en fonction des circonstances afin d'offrir une plus grande souplesse du jeu aux participants.

Le but du jeu est de retourner le ballon au-dessus du filet dans le camp adverse, à l'intérieur des lignes de jeu et de prévenir que l'adversaire fasse de même.

Une équipe a le droit de frapper le ballon trois fois pour le renvoyer dans le camp adverse, incluant la touche de contre.

Le ballon est mis en jeu par l'exécution d'un service: frappe par le serveur par-dessus le filet vers les adversaires. L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon touche au sol, soit envoyé hors des limites du jeu ou qu'une équipe ne puisse le renvoyer correctement.

Au Volleyball de plage, l'équipe qui gagne l'échange marque un point (pointage continu). Lorsque l'équipe qui recevait le service gagne l'échange, elle marque un point et gagne le droit de servir. Chaque joueur doit servir alternativement chaque fois qu'il y a changement de service.



INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1 AIRE DE JEU (Diagramme 1)

L'aire de jeu comprend le terrain et la zone libre.

1.1 DIMENSIONS

1.1.1 Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 16 x 8 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m et disposant d'un espace libre de tout obstacle sur une hauteur de 7 m au moins à partir du sol.

1.1.2 *Pour les Compétitions Mondiales FIVB, le terrain de jeu est un rectangle mesurant 16 x 8 m, entouré d'une zone libre d'au moins 5 m mais ne dépassant pas 6 m à partir des lignes de fond et de côté. L'espace libre doit mesurer au moins 12,5 m de haut à partir du sol.*

1.2 SURFACE DE JEU

1.2.1 Le terrain doit être composé de sable nivelé, aussi plat et uniforme que possible, sans cailloux, ni coquillages et rien qui puisse représenter un risque de coupure ou de blessure pour les joueurs/joueuses.

1.2.2 *Pour les Compétitions Mondiales FIVB, la profondeur du sable doit être au moins de 40 cm. Le sable doit être composé de grains fins bien aérés.*

1.2.3 La surface de jeu ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs / joueuses.

1.2.4 *Pour les Compétitions Mondiales FIVB, le sable doit être tamisé à une dimension convenable, sans être rugueux, sans cailloux, ni particules dangereuses. Il ne doit pas être trop fin afin de ne pas faire de la poussière et de ne pas coller à la peau.*

1.2.5 *Pour les Compétitions Mondiales FIVB, il est recommandé de prévoir une bâche pour couvrir le terrain central en cas de pluie.*

1.3 LIGNES DU TERRAIN

1.3.1 Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Les lignes de côté et de fond sont incluses dans les dimensions du terrain de jeu.

1.3.2 Il n'y a PAS de ligne centrale.

1.3.3 Toutes les lignes ont 5 à 8 cm de large.

1.3.4 Les lignes doivent être d'une couleur offrant un vif contraste avec celle du sable.

1.3.5 Les lignes du terrain doivent être faites de ruban utilisant un matériau résistant et tous les piquets d'ancrage apparents doivent être faits d'un matériau souple et flexible.

1.4 ZONE DE SERVICE

La zone de service est l'aire située derrière la ligne de fond et entre l'extension des lignes de côté. En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'à la fin de la zone libre.

1.5 CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

Les conditions météorologiques ne doivent présenter aucun danger de blessure pour les joueurs/joueuses.

1.6 ÉCLAIRAGE

Pour les compétitions internationales officielles jouées en nocturne, l'éclairage du terrain doit être de 1000 à 1500 lux mesuré à 1 m au-dessus de la surface de jeu.

Pour les Compétitions Mondiales FIVB, le superviseur technique, le juge arbitre et le directeur du tournoi décideront si l'une des conditions prescrites ci-dessus présente un danger de blessure pour les joueurs/joueuses.



2 FILET ET POTEAUX (Diagramme 2)

2.1 FILET

Le filet mesure 8,5 m de long et 1 m de large (+/- 3 cm), lorsqu'il est tendu verticalement au-dessus de l'axe central du terrain.

Il est fait de mailles carrées de 10 cm de côté. Deux bandes horizontales de 7 à 10 cm de large sont placées à ses parties supérieure et inférieure. Elles sont faites en toile, de préférence de couleur bleue ou claire, et sont rabattues et cousues sur toute la longueur du filet. Chaque extrémité de la bande supérieure est trouée afin de passer un cordon pour l'attacher aux poteaux et maintenir le haut du filet tendu.

A l'intérieur des bandes, il y a un câble flexible à la partie supérieure et un cordon à la partie inférieure pour attacher le filet aux poteaux et maintenir ainsi le haut et le bas tendus. Il est autorisé d'avoir de la publicité sur les bandes horizontales.

Pour les Compétitions Mondiales de la FIVB, un filet de 8.0 m ayant de plus petites mailles ainsi qu'une bannière située entre les deux extrémités du filet et les poteaux peut être utilisé pour autant que cette dernière ne nuise pas à la vue des athlètes et des officiels. De la publicité peut être affichée selon les normes de la FIVB.

2.2 BANDES DE CÔTÉ

Deux bandes de couleur de 5 à 8 cm de large (ayant la même largeur que les lignes du terrain) et d'un mètre de hauteur, sont attachées au filet verticalement au-dessus de chaque ligne de côté. Elles sont considérées comme faisant partie du filet. La publicité est autorisée sur les bandes de côté.

2.3 ANTENNES

L'antenne est une tige flexible de 1,8 m de long et de 10 mm de diamètre. Elle est en fibre de verre ou d'un matériau similaire. Deux antennes sont attachées sur le bord extérieur de chaque bande de côté et placées en opposition de chaque côté du filet (Diagramme 2).

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.

Elles sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage (Diagramme 3, Règle 14.1.1).

2.4 HAUTEUR DU FILET

La hauteur du filet est de 2,43 m pour les hommes et de 2,24 m pour les femmes.

Commentaire: la hauteur du filet peut varier en fonction de l'âge comme suit:

Groupes d'âge	Féminin	Masculin
16 ans et moins	2,24 m	2,24 m
14 ans et moins	2,12 m	2,12 m
12 ans et moins	2,00 m	2,00 m

Elle est mesurée au centre du terrain de jeu à l'aide d'une toise. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.

2.5 POTEAUX

Les poteaux supportant le filet doivent être arrondis et lisses, d'une hauteur de 2,55 m et être de préférence réglables. Ils doivent être fixés au sol à une égale distance de 0,7 à 1 m de chaque ligne de côté. La fixation des poteaux au moyen de câbles est interdite. Tout aménagement présentant un danger ou une gêne doit être éliminé. Les poteaux doivent être munis d'un rembourrage de protection.

2.6 ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE

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

3 BALLON

3.1 CARACTÉRISTIQUES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe souple, faite d'un matériau (cuir, cuir synthétique ou similaire) qui n'absorbera pas l'humidité, c'est-à-dire mieux adapté aux conditions de plein air du fait que les matches peuvent être joués sous la pluie. Le ballon comporte à l'intérieur une vessie de caoutchouc ou d'un matériau similaire. L'approbation d'un cuir synthétique pour le ballon est déterminée par les règlements de la FIVB.

Couleur: couleurs vives (par exemple orange, jaune, rose, blanc, etc.)

Circonférence: 66 à 68 cm pour les compétitions internationales FIVB

Poids: 260 to 280 g

Pression: 171 to 221 mbar ou hPa (0.175 to 0.225 kg/cm²)

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

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

Les compétitions officielles internationales doivent être jouées avec des ballons homologués par la FIVB.

3.3 SYSTÈME DES TROIS BALLONS

Dans les Compétitions Mondiales FIVB, trois ballons doivent être utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs seront placés aux quatre angles de la zone libre et derrière chaque arbitre (Diagramme 6).





PARTICIPANTS

4 ÉQUIPES

4.1 COMPOSITION ET INSCRIPTION

- 4.1.1 Une équipe est composée exclusivement de deux joueurs/joueuses.
- 4.1.2 Seuls les deux joueurs/joueuses inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la rencontre.
- 4.1.3 *Dans les Compétitions Mondiales FIVB, les directives d'entraîneurs ne sont pas autorisées durant la rencontre.*

4.2 CAPITAINE

Le capitaine d'équipe doit être indiqué sur la feuille de match.

5 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

5.1 ÉQUIPEMENT

- 5.1.1 L'équipement d'un joueur se compose d'une culotte ou d'un maillot de bain. Un maillot de corps ou une "brassière" est facultative sauf si les règles du tournoi le spécifient. Les joueurs/joueuses peuvent porter une casquette.
- 5.1.2 *Dans les Compétitions Mondiales FIVB, les joueurs/joueuses d'une même équipe doivent porter une tenue de même couleur et de même coupe, selon les règles du tournoi.*
- 5.1.3 Les tenues des joueurs/joueuses doivent être propres.
- 5.1.4 Les joueurs/joueuses doivent jouer pieds nus sauf sur autorisation des arbitres.
- 5.1.5 Les maillots des joueurs/joueuses (ou les culottes si les joueurs sont autorisés à jouer torse nu) doivent être numérotés 1 et 2. Le numéro doit être placé sur la poitrine (ou sur le devant de la culotte).
- 5.1.6 Les numéros doivent être de couleur contrastée avec celle des maillots et doivent avoir une hauteur d'au moins 10 cm. La largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 1,5 cm.

5.2 CHANGEMENTS AUTORISÉS

- 5.2.1 Si les deux équipes se présentent avec des maillots de même couleur, un tirage au sort devra être effectué afin de déterminer quelle équipe doit changer de maillots.
- 5.2.2 Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs/joueuses:
 - a) à jouer en chaussettes et/ou avec des chaussures,
 - b) à changer de maillots entre les sets à condition que les nouveaux répondent aux règlements du tournoi et de la FIVB (Règles 5.1.5 et 5.1.6 ci-dessus).
- 5.2.3 A la demande d'un joueur/d'une joueuse, le premier arbitre peut donner l'autorisation de jouer avec un maillot de corps et pantalon de survêtement.

5.3 TENUES ET OBJETS INTERDITS

- 5.3.1 Il est interdit de porter tout objet risquant de provoquer des blessures aux joueurs/joueuses, tels que bijoux, bracelets, plâtre, épinglettes, etc.
- 5.3.2 Les joueurs/joueuses peuvent porter des lunettes à leurs risques.
- 5.3.3 Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire (Règles 5.1.5 et 5.1.6 ci-dessus).

6 DROITS ET DEVOIRS DES PARTICIPANTS

6.1 LES DEUX JOUEURS/JOUEUSES

- 6.1.1 Les participants doivent connaître les Règles Officielles du Volleyball de Plage et les appliquer strictement.
- 6.1.2 Les participants doivent accepter respectueusement les décisions des arbitres sans les discuter. En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés.
- 6.1.3 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.
- 6.1.4 Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou à couvrir les fautes commises par leur équipe.
- 6.1.5 Les participants doivent s'abstenir de toute action visant à retarder le jeu.
- 6.1.6 La communication entre les membres de l'équipe est autorisée pendant le match.
- 6.1.7 Pendant le match, les deux joueurs/joueuses sont autorisé(e)s à parler aux arbitres quand le ballon est hors-jeu (Règle 6.1.2) dans les trois cas suivants:
- a) pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles. Au cas où l'explication ne les satisfait pas, l'un ou l'autre doit immédiatement exprimer au premier arbitre leur intention d'engager une procédure de réclamation.
 - b) pour demander l'autorisation:
 - de changer de tenue ou d'équipement,
 - de vérifier le numéro du joueur au service,
 - de vérifier le filet, le ballon, la surface du sol, etc.,
 - de réaligner une ligne du terrain.
 - c) pour demander des temps-morts (Règle 19.3).
Note: un joueur/une joueuse doit avoir l'autorisation de l'arbitre pour quitter l'aire de jeu.
- 6.1.8 A la fin du match:
- a) les deux joueurs/joueuses remercient les arbitres et leurs adversaires,
 - b) si un joueur/une joueuse a exprimé préalablement au premier arbitre son intention de porter réclamation, il/elle peut la confirmer de façon officielle en l'inscrivant sur la feuille de match. (Règle 6.1.7 a) ci-dessus).

6.2 CAPITAINÉ

- 6.2.1 Avant le match, le capitaine d'équipe:
- a) signe la feuille de match,
 - b) représente son équipe au tirage au sort.
- 6.2.2 A la fin du match, le capitaine d'équipe vérifie les résultats en signant la feuille de match.

6.3 PLACE DES PARTICIPANTS (Diagramme 1)

Les chaises des joueurs/joueuses doivent être placées à 5 m des lignes de côté et au moins à 3 m de la table de marque.

POINT, SET ET VAINQUEUR DU MATCH

7 SYSTÈME DE POINTAGE

7.1 POUR GAGNER UN MATCH

- 7.1.1 Le match est gagné lorsqu'une équipe gagne deux sets.
- 7.1.2 En cas d'égalité de sets 1-1, le set décisif (3^e) est gagné par l'équipe qui, la première marque 15 points avec un écart minimum de 2 points.

7.2 POUR GAGNER UN SET

- 7.2.1 Un set (sauf le 3^e set décisif) est gagné par l'équipe, qui la première, marque 21 points avec un écart minimum de deux points. En cas d'égalité 20-20, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (22-20, 23-21, etc.).
- 7.2.2 Le set décisif est joué selon la Règle 7.1.2 ci-dessus.

7.3 POUR GAGNER UN ÉCHANGE

Chaque fois qu'une équipe fait une faute de service, ne renvoie pas le ballon ou commet une autre faute, l'équipe adverse gagne l'échange de jeu avec l'une des conséquences suivantes:

- 7.3.1 si l'équipe adverse servait, elle marque un point et continue à servir.
- 7.3.2 si l'équipe adverse recevait le service, elle gagne le droit de servir et marque également un point.

7.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE

- 7.4.1 Si une équipe refuse de jouer après en avoir reçu sommation, elle est déclarée forfait et perd le match avec le résultat 0-2 et 0-21, 0-21 pour les sets.
- 7.4.2 Une équipe qui ne se présente pas à l'heure sur le terrain est déclarée forfait avec les mêmes résultats que ceux mentionnés à la Règle 7.4.1 ci-dessus.
- 7.4.3 Une équipe qui est déclarée incomplète pour le set ou pour le match perd le set ou le match (Règle 9.1). On attribue à l'équipe adverse les points et sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.



PRÉPARATION DU MATCH, STRUCTURE DU JEU

8 PRÉPARATION DU MATCH

8.1 TIRAGE AU SORT

Avant l'échauffement, le premier arbitre procède au tirage au sort en présence des deux capitaines d'équipe. Le gagnant du tirage au sort choisit soit:

- a) le droit de servir ou de recevoir le service,
- b) le camp.

Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.

Au second set, le perdant du tirage au sort du premier set pourra choisir a) ou b).

Avant le set décisif, un nouveau tirage au sort sera effectué.

8.2 SÉANCE D'ÉCHAUFFEMENT

Avant le match, si les équipes ont pu disposer au préalable d'un autre terrain, elles auront une période d'échauffement de 3 minutes au filet; sinon elles peuvent avoir 5 minutes.

9 FORMATION DES ÉQUIPES

9.1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Les deux membres de chaque équipe (Règle 4.1.1) doivent toujours être en jeu.

9.2 REMPLACEMENTS

Il n'y a PAS de remplacement, ni de changement de joueurs/joueuses.

10 POSITIONS DES JOUEURS

10.1 POSITIONS

10.1.1 Au moment où le ballon est frappé par le joueur/la joueuse au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur/la joueuse au service).

10.1.2 Les joueurs/joueuses ont toute liberté de placement. Il n'y a PAS de positions déterminées sur le terrain.

10.1.3 Il n'y a PAS de fautes de position.

10.2 ORDRE DU SERVICE

L'ordre du service doit être maintenu pendant tout le set (tel qu'il a été déterminé par le capitaine d'équipe immédiatement après le tirage au sort).

10.3 FAUTE DANS L'ORDRE DE SERVICE

10.3.1 Une faute de service est commise lorsque le service n'est pas effectué suivant l'ordre de service.

10.3.2 Le marqueur doit indiquer clairement l'ordre de service et aviser immédiatement l'équipe si un mauvais joueur/joueuse se prépare à servir.

10.3.3 Une faute de service est pénalisée par la perte de l'échange (Règle 12.2.1).



ACTIONS DE JEU

11 SITUATIONS DE JEU

11.1 BALLON EN JEU

L'échange de jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre. Cependant, le ballon n'est en jeu qu'au moment de la frappe de service.

11.2 BALLON HORS-JEU

L'échange de jeu se termine au coup de sifflet de l'arbitre. Toutefois, si le coup de sifflet est dû à une faute faite au cours du jeu, le ballon devient hors jeu au moment où la faute est commise (Règle 12.2.2)

11.3 BALLON «DEDANS»

Le ballon est «dedans» quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation (Règle 1.3).

11.4 BALLON «DEHORS»

Le ballon est «dehors» quand:

- il tombe au sol entièrement en dehors des lignes de délimitation (sans les toucher),
- il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne hors jeu,
- il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des antennes / bandes de côté,
- il franchit entièrement le plan vertical du filet, totalement ou même partiellement en dehors de l'espace de passage, au service (Règle 14.1.3, Diagramme 3) ou lors de la troisième touche d'équipe.

12 FAUTES DE JEU

12.1 DÉFINITION

12.1.1 Toute action contraire aux Règles est une faute de jeu.

12.1.2 Les arbitres jugent les fautes et déterminent les sanctions conformément aux présentes Règles.

12.2 CONSÉQUENCES D'UNE FAUTE

12.2.1 Une faute est toujours sanctionnée: l'adversaire de l'équipe ayant commis la faute gagne l'échange de jeu conformément à la Règle 7.3.

12.2.2 Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est sanctionnée.

12.2.3 Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les deux équipes, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

13 JOUER LE BALLON

13.1 TOUCHES D'ÉQUIPE

13.1.1 Chaque équipe a le droit à un maximum de trois touches pour retourner le ballon par-dessus le filet.

13.1.2 Ces touches d'équipe comprennent non seulement les contacts intentionnels par les joueurs/joueuses mais aussi ceux qui sont accidentels.

13.1.3 Un joueur/une joueuse ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (exceptions, voir Règles: 13.4.3 a), b) et 18.2).

13.2 TOUCHES SIMULTANÉES

- 13.2.1 Deux joueurs/joueuses peuvent toucher le ballon en même temps.
- 13.2.2 Lorsque deux coéquipiers (ères) touchent le ballon simultanément, il est compté deux touches (excepté au contre, Règle 18.4.2).
Si le ballon n'est touché que par un joueur/une joueuse lorsque deux coéquipiers (ères) le jouent, il n'est compté qu'une touche.
Une collision entre joueurs/joueuses ne constitue pas une faute.
- 13.2.3 Lorsque deux touches simultanées ont lieu entre deux 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 «dehors», la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.
Si des contacts simultanés entre deux adversaires au-dessus du filet provoquent un «ballon tenu», celui-ci N'EST PAS considéré comme une faute.

13.3 TOUCHE ASSISTÉE

Un joueur/une joueuse n'est pas autorisé(e) dans l'aire de jeu à prendre appui sur un(e) partenaire ou sur toute autre structure/objet afin d'atteindre le ballon. Toutefois, le joueur/la joueuse qui est sur le point de commettre une faute (toucher le filet ou gêner un adversaire, etc.) peut être arrêté(e) ou retenu(e) par son partenaire.

13.4 CARACTÉRISTIQUES D'UNE TOUCHE

- 13.4.1 Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.
- 13.4.2 Le ballon doit être frappé nettement, il ne doit pas être tenu, ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

Exceptions:

- a) Lors d'une action défensive sur un ballon frappé en puissance. Dans ce cas, le ballon peut être tenu, pendant un très court instant, en touche haute avec les doigts,
- b) Lorsque des contacts simultanés au-dessus du filet entraînent un «ballon tenu».
- 13.4.3 Le ballon peut toucher diverses parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.

Exceptions:

- a) Au contre, des contacts consécutifs (Règle 18.4.2) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action,
- b) A la première touche de l'équipe, à moins que le ballon n'ait été joué en touche haute avec les doigts (exception de la Règle 13.4.2 a), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

13.5 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

- 13.5.1 **QUATRE TOUCHES:** une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer (Règle 13.1.1).
- 13.5.2 **TOUCHE ASSISTÉE:** un joueur/une joueuse prend appui dans l'aire de jeu sur un(e) partenaire ou sur une structure/objet afin d'atteindre le ballon (Règle 13.3).
- 13.5.3 **BALLON TENU:** un joueur/une joueuse ne frappe pas le ballon nettement (Règle 13.4.2 ci-dessus) sauf lors d'une action défensive sur un ballon attaqué en puissance (Règle 13.4.2 a) ou lors de contacts simultanés entre deux adversaires entraînant un «ballon tenu» (Règle 13.4.2 b).
- 13.5.4 **DOUBLE TOUCHE:** un joueur/une joueuse touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties du corps (Règles 13.1.3, 13.4.3).





14 BALLON AU FILET

14.1 PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS DU FILET

14.1.1 Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage (Diagramme 3). L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée:

- a) en-dessous, par la partie supérieure du filet,
- b) sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire,
- c) au-dessus, par le plafond (s'il y en a un).

14.1.2 Le ballon qui traverse le plan vertical du filet vers la zone libre adverse (Règle 15) totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage, peut être ramené, dans la limite des touches d'équipe, à condition que:

- Lors du retour du ballon, celui-ci traverse le plan vertical du filet à nouveau à l'extérieur, ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage, du même côté du terrain.

L'équipe adverse ne doit pas faire obstacle à une telle action.

14.1.3 Le ballon est «dehors» quand il franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet (Diagramme 3).

14.1.4 Un joueur/une joueuse peut cependant pénétrer dans le terrain adverse pour jouer le ballon avant que celui-ci n'ait entièrement franchi l'espace inférieur sous le filet, ou ne soit passé à l'extérieur de l'espace de passage (Règle 15.2).

14.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

Lors de son franchissement, le ballon peut toucher le filet (Règle 14.1.1 ci-dessus).

14.3 BALLON DANS LE FILET

14.3.1 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches d'équipe.

14.3.2 Si le ballon déchire les mailles du filet ou l'arrache, l'échange de jeu est annulé et rejoué.

15 JOUEUR AU FILET

Chaque équipe doit jouer dans son propre camp et espace de jeu. Le ballon peut cependant être retourné d'au-delà de la zone libre.

15.1 FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET

15.1.1 Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet, à condition que le joueur/la joueuse ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque (Règle 18.3).

15.1.2 Après la frappe d'attaque, le joueur/la joueuse est autorisé(e) 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.

15.2 PÉNÉTRATION DANS L'ESPACE ADVERSE, LE TERRAIN ET/OU LA ZONE LIBRE

Un joueur/une joueuse peut pénétrer dans l'espace adverse, terrain et/ou zone libre, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

15.3 CONTACT AVEC LE FILET

15.3.1 Il est interdit de toucher la moindre partie du filet ou les antennes. (Exception: Règle 15.3.4).

15.3.2 Après avoir frappé le ballon, le joueur/la joueuse peut toucher les poteaux, câbles ou tout autre objet situé en dehors de la longueur du filet, à condition que cette action n'ait pas d'incidence sur le jeu.

15.3.3 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet occasionne le contact avec un joueur/une joueuse adverse.

15.3.4 Le contact accidentel des cheveux avec le filet ne constitue pas une faute.

15.4 FAUTES DU JOUEUR/DE LA JOUEUSE AU FILET

15.4.1 Un joueur/une joueuse touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse, avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 15.1.1).

15.4.2 Un joueur/une joueuse pénètre dans l'espace adverse, terrain et/ou zone libre en gênant le jeu de l'adversaire (Règle 15.2).

15.4.3 Un joueur/une joueuse touche le filet (Règle 15.3.1).

16 SERVICE

16.1 DÉFINITION

Le service est la mise en jeu du ballon par le bon serveur qui, placé(e) dans la zone de service, le frappe avec une main ou le bras.

16.2 PREMIER SERVICE DU SET

Le premier service d'un set est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort (Règle 8.1).

16.3 ORDRE AU SERVICE

Après le premier service du set, le joueur/la joueuse au service est désigné(e) comme suit:

- a) quand l'équipe au service gagne l'échange de jeu, le joueur/la joueuse qui a effectué le service précédent sert à nouveau,
- b) quand l'équipe en réception gagne l'échange de jeu, elle obtient le droit de servir et le joueur/la joueuse qui n'a pas servi la fois précédente sert à son tour.

16.4 AUTORISATION DU SERVICE

Le premier arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le bon joueur/la bonne joueuse au service soit en possession du ballon derrière la ligne du fond et que les équipes soient prêtes à jouer (Diagramme 8, fig. 1).

16.5 EXÉCUTION DU SERVICE

16.5.1 Le joueur/la joueuse au service peut se déplacer librement à l'intérieur de la zone de service. Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion lors d'un service smashé, le joueur/la joueuse au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone. Son pied ne peut pas être sous la ligne. Après la frappe, il/elle peut marcher ou retomber à l'extérieur de la zone ou à l'intérieur du terrain.

16.5.2 Si la ligne bouge à cause du sable poussé par le joueur/la joueuse au service, ce n'est pas considéré comme une faute.

16.5.3 Le joueur/la joueuse au service doit frapper le ballon dans les cinq secondes après que l'arbitre ait sifflé la mise en jeu.

16.5.4 Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.

16.5.5 Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché, et avant qu'il ait touché la surface de jeu.

16.5.6 Le service est considéré comme effectif, si le ballon après avoir été lancé ou lâché par le joueur/la joueuse au service, tombe à terre sans avoir été touché ou attrapé par le joueur/la joueuse au service.

16.5.7 Aucune autre tentative de service ne sera accordée.



16.6 ÉCRAN

Le/la partenaire du joueur/de la joueuse au service ne peut pas, par un écran, empêcher l'un des adversaires de voir le joueur/la joueuse au service ou la trajectoire du ballon. Il/elle doit s'écarter à la demande de l'adversaire (Diagramme 4).

16.7 FAUTES DE SERVICE

Les fautes suivantes entraînent un changement de service. Le joueur/la joueuse au service:

- a) enfreint l'ordre du service (Règle 16.3),
- b) n'effectue pas son service correctement (Règle 16.5).

16.8 FAUTES DE SERVICE APRÈS LA FRAPPE DU BALLON

Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif lorsque le ballon:

- a) touche un joueur/une joueuse de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet,
- b) tombe «dehors» (Règle 11.4).

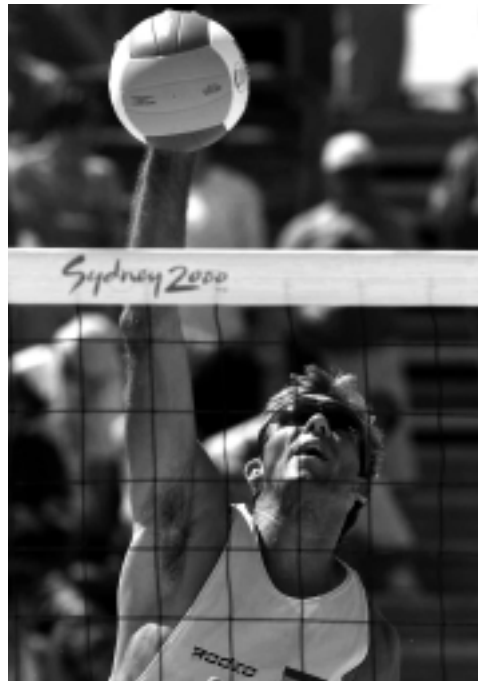
17 FRAPPE D'ATTAQUE

17.1 DÉFINITION

- 17.1.1 Toute action d'envoyer le ballon chez l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée comme une frappe d'attaque.
- 17.1.2 La frappe est effective lorsque le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou est touché par le joueur/la joueuse au contre.
- 17.1.3 Tout joueur/toute joueuse peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact avec le ballon se produise dans son propre espace de jeu (à l'exception de la Règle 17.2.4 ci-dessous).

17.2 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

- 17.2.1 Un joueur/une joueuse frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse (Règle 15.1.2).
- 17.2.2 Un joueur/une joueuse envoie le ballon «dehors» (Règle 11.4).
- 17.2.3 Un joueur/une joueuse effectue une frappe d'attaque en dirigeant le ballon du «bout des doigts, main ouverte» pour une feinte ou un ballon placé.
- 17.2.4 Un joueur/une joueuse effectue une attaque sur le service adverse lorsque le ballon est entièrement au-dessus du filet.
- 17.2.5 Un joueur/une joueuse effectue une frappe d'attaque en utilisant une passe en touche haute, n'ayant pas une trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules, sauf lorsqu'il effectue une passe à son/sa partenaire.



18 CONTRE

18.1 DÉFINITION

Le contre est l'action des joueurs/joueuses placé(e)s près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse, en dépassant le haut du filet (Diagramme 5).

18.2 TOUCHES DU CONTREUR

La première touche après le contre peut être effectuée par n'importe lequel/laquelle des joueurs/joueuses, y compris celui/celle qui a touché le ballon au contre.

18.3 CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

En contrant, le joueur/la joueuse peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu 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.

18.4 CONTACT DU CONTRE

18.4.1 Un contact de contre est compté comme une touche d'équipe. L'équipe qui a contré ne disposera que de deux touches après le contact du contre.

18.4.2 Des contacts consécutifs (rapides et continus) peuvent être réalisés par un/une ou plusieurs joueurs / joueuses au contre à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action. Ils ne comptent que pour une touche d'équipe (Règle 18.4.1 ci-dessus).

18.4.3 Ces contacts peuvent avoir lieu avec toutes les parties du corps.

18.5 FAUTES DU CONTRE

18.5.1 Le joueur / la joueuse au contre touche le ballon dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 18.3 ci-dessus).

18.5.2 Le joueur/la joueuse contre le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur de l'antenne.

18.5.3 Le joueur/la joueuse contre le service adverse.

18.5.4 Le joueur/la joueuse envoie le ballon «dehors».





TEMPS-MORTS ET RETARDS DE JEU

19 TEMPS-MORTS

19.1 DÉFINITION

Un temps-mort est une interruption réglementaire du jeu dont la durée est de 30 secondes.

Pour les Compétitions Mondiales FIVB, lors des sets 1 et 2, un temps-mort technique supplémentaire de 30 secondes est automatiquement appliqué, quand les points marqués par les deux équipes totalisent 21.

19.2 NOMBRE DE TEMPS-MORTS

Chaque équipe a droit à un maximum de un temps-mort par set.

19.3 DEMANDE DE TEMPS-MORTS

Les temps-morts ne peuvent être demandés par les joueurs/joueuses que lorsque le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu, en faisant le geste officiel correspondant (Diagramme 8, fig.4). Chaque équipe peut demander successivement un temps-mort, sans qu'il soit nécessaire de reprendre le jeu.

Les joueurs/joueuses doivent obtenir l'autorisation de l'arbitre afin de pouvoir quitter l'aire de jeu.

19.4 DEMANDES NON FONDÉES

Entre autres, il n'est pas fondé de demander un temps-mort:

- a) au cours d'un échange de jeu, au moment de la mise en jeu, ou après le coup de sifflet de mise en jeu (Règle 19.3 ci-dessus),
- b) après avoir épuisé le temps-mort autorisé (Règle 19.2 ci-dessus). Toute demande non fondée, qui n'a ni incidence sur le jeu, ni n'occasionne de retard de jeu, sera rejetée sans aucune sanction, à moins qu'elle ne soit répétée au cours du même set (Règle 20.1 b).

20 RETARDS DE JEU

20.1 TYPES DE RETARD

Toute action irrégulière par une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard de jeu, entre autres:

- a) prolonger les temps-morts après avoir reçu le signal de reprendre le jeu,
- b) répéter une demande non fondée dans le même set (Règle 19.4),
- c) retarder le jeu (*12 secondes doit être le délai maximum, de la fin d'un échange au coup de sifflet pour service, dans des conditions normales de jeu*).

20.2 SANCTIONS POUR RETARDS

20.2.1 Le premier retard par une équipe dans un set est sanctionné par un AVERTISSEMENT POUR RETARD.

20.2.2 Le second retard et les suivants, de n'importe quel type, dus à la même équipe dans le même set, constituent une faute et sont pénalisés d'une SANCTION POUR RETARD: perte de l'échange de jeu.

21 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

21.1 BLESSURE

- 21.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le match. L'échange est ensuite rejoué.
- 21.1.2 Un joueur/une joueuse blessé(e) peut bénéficier d'un temps de récupération de cinq minutes maximum une fois durant le match. L'arbitre doit autoriser le personnel médical accrédité, à entrer sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse. Seul l'arbitre peut autoriser un joueur/une joueuse à quitter l'aire de jeu sans pénalité. Au terme de la période de récupération de 5 minutes, l'arbitre demandera au joueur/à la joueuse de reprendre le jeu. À cet instant, seul(e) le joueur/la joueuse peut juger s'il/elle est en état de jouer.

Si le joueur/la joueuse n'a pas récupéré ou ne peut pas reprendre le jeu à l'expiration de la période de récupération, son équipe est déclarée incomplète (Règles 7.4.3, 9.1).

Dans des cas extrêmes, le médecin officiel de la compétition et le superviseur technique peuvent s'opposer à ce que le joueur/la joueuse en question reprenne le jeu.

Note: la période de récupération commence au moment où un (ou plusieurs) membre(s) du personnel médical accrédité arrive sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse. Si aucun d'entre eux n'est disponible, le temps de récupération commence à partir du moment où il a été autorisé par l'arbitre.

21.2 INCIDENT EXTÉRIEUR AU JEU

S'il se produit un incident extérieur au jeu durant le match, le jeu doit être interrompu et l'échange rejoué.

21.3 INTERRUPTIONS PROLONGÉES

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.

- 21.3.1 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à quatre heures, le match est repris avec les scores acquis au moment de l'interruption, qu'il continue sur le même terrain ou sur un autre.

Les résultats des sets joués resteront acquis.

- 21.3.2 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale excède quatre heures, le match sera rejoué.

22 CHANGEMENTS DE CAMP ET ARRÊTS ENTRE LES SETS

22.1 CHANGEMENTS DE CAMP

- 22.1.1 Les équipes changent de camp tous les 7 points (Set 1 et 2) et tous les 5 points (Set 3).

22.2 ARRÊTS

- 22.2.1 L'arrêt entre les sets dure une minute.

Pendant l'arrêt avant un set décisif, le premier arbitre procède à un tirage au sort conformément à la Règle 8.1.

- 22.2.2 Pendant les changements de camp (Règle 22.1 ci-dessus), les équipes doivent immédiatement se replacer sans retard.

- 22.2.3 Si le changement de camp n'est pas fait au bon moment, il sera effectué dès la prise de connaissance de l'erreur.

Les points marqués au moment du changement de camp restent acquis.



CONDUITE INCORRECTE

23 CONDUITE INCORRECTE

La conduite incorrecte d'un des membres d'une équipe envers les officiels, les adversaires, son/sa partenaire ou le public, est classée selon quatre catégories, suivant la gravité de la faute.

23.1 CATÉGORIES

23.1.1 **Conduite antisportive:** discussion, intimidation, etc.

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

23.1.3 **Conduite injurieuse:** gestes, propos insultants ou diffamatoires.

23.1.4 **Agression:** attaque physique ou tentative d'agression.

23.2 SANCTIONS

Suivant la gravité de la conduite incorrecte, selon le jugement du premier arbitre, les sanctions applicables sont les suivantes (elles doivent être enregistrées sur la feuille de match).

23.2.1 **AVERTISSEMENT POUR CONDUITE INCORRECTE:** pour une conduite antisportive, aucune sanction n'est infligée, mais l'arbitre avertit le membre de l'équipe concerné contre une récidive durant le même set.

23.2.2 **PÉNALISATION POUR CONDUITE INCORRECTE:** en cas de conduite grossière ou de répétition de conduite antisportive, l'équipe est sanctionnée par la perte d'un échange.

23.2.3 **EXPULSION:** la répétition d'une conduite grossière ou la conduite injurieuse, est sanctionnée par l'expulsion. Le membre de l'équipe sanctionné d'expulsion doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le set (Règles 7.4.3, 9.1).

23.2.4 **DISQUALIFICATION:** pour une agression, le joueur doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le match (Règle 7.4.3, 9.1).

23.3 ÉCHELLE DES SANCTIONS

La conduite incorrecte est sanctionnée comme il est indiqué dans l'échelle des sanctions (Diagramme 7).

Un joueur/une joueuse peut recevoir plusieurs PÉNALISATIONS POUR CONDUITE INCORRECTE dans un set.

Les sanctions peuvent s'additionner seulement au cours d'un set.

La DISQUALIFICATION pour agression ne nécessite pas de sanction préalable.

23.4 CONDUITE INCORRECTE AVANT ET ENTRE LES SETS

Toute conduite incorrecte ayant lieu avant ou entre les sets est sanctionnée (selon le Diagramme 7) et la sanction est appliquée au set suivant.



CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

24 CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

24.1 COMPOSITION

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

- le premier arbitre,
- le second arbitre,
- le marqueur,
- quatre (deux) juges de ligne.

Leur emplacement est indiqué par le Diagramme 6.

24.2 PROCÉDURES

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

- a) le premier arbitre siffle pour ordonner le service qui commence un échange de jeu,
- b) le premier et le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute ait été commise et qu'ils en connaissent la nature.

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

24.2.3 Immédiatement après avoir sifflé la fin de l'échange, ils doivent indiquer à l'aide du geste officiel (Règle 29.1):

- a) l'équipe qui va servir,
- b) la nature de la faute (si nécessaire),
- c) le joueur fautif/la joueuse fautive (si nécessaire).

25 PREMIER ARBITRE

25.1 EMLACEMENT

Le premier arbitre remplit ses fonctions assis ou debout sur une plateforme située à l'une des extrémités du filet. Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au-dessus du filet (Diagramme 6).

25.2 AUTORITÉ

25.2.1 Le premier arbitre dirige le match du début à la fin. Il/elle a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes.

Pendant le match, ses décisions sont souveraines. Il/elle est autorisé(e) à annuler les décisions des autres officiels s'il/elle juge qu'elles sont erronées.

Il/elle peut faire remplacer un officiel qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

25.2.2 Il/elle contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons.





- 25.2.3 Il/elle a le pouvoir de décider sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.
- 25.2.4 Il/elle ne doit pas permettre de discuter ses décisions. Cependant, à la demande d'un joueur/ d'une joueuse, il/elle donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des règles sur lesquelles il/elle a fondé sa décision.
- Si le joueur n'est pas d'accord avec l'explication et proteste correctement, le 1er arbitre doit autoriser le commencement d'une Procédure de Réclamation.
- 25.2.5 Il/elle a la responsabilité de décider, avant et pendant le match, si le terrain et les conditions sont propres ou non au jeu.

25.3 RESPONSABILITÉS

- 25.3.1 Avant le match, le premier arbitre:
- inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements,
 - effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe,
 - contrôle l'échauffement des équipes.
- 25.3.2 Pendant le match, seul le premier arbitre est autorisé à:
- sanctionner les conduites et les retards,
 - décider:
 - des fautes du joueur/ de la joueuse au service,
 - de l'écran de l'équipe au service,
 - des fautes de touche du ballon,
 - des fautes au-dessus du filet et sur sa partie supérieure.

26 SECOND ARBITRE

26.1 EMPLACEMENT

Le second arbitre remplit ses fonctions debout, près du poteau et hors du terrain de jeu, du côté opposé et en face du premier arbitre (Diagramme 6).

26.2 AUTORITÉ

- 26.2.1 Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais il/elle a aussi son propre champ de compétence (Règle 26.3 ci-dessous). Il/elle peut remplacer le premier arbitre si celui-ci/ celle-ci devient incapable d'assurer sa tâche.
- 26.2.2 Il/elle peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il/elle ne doit pas insister auprès du premier arbitre.
- 26.2.3 Le second arbitre supervise le travail du marqueur.
- 26.2.4 Il/elle autorise les temps-morts et les changements de côté, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.
- 26.2.5 Il/elle contrôle les temps-morts de chaque équipe et signale au premier arbitre et aux joueurs/joueuses concerné(e)s le temps-mort utilisé.
- 26.2.6 En cas de blessure d'un joueur/ d'une joueuse, il/elle autorise le temps de récupération (Règle 21.1.2).
- 26.2.7 Il/elle vérifie aussi pendant le match si les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.

26.3 RESPONSABILITÉS

- 26.3.1 Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale:
- le contact par le joueur/ la joueuse de la partie inférieure du filet, ou de l'antenne située de son côté (Règle 15.3.1.),

- b) l'interférence due à la pénétration dans le terrain et l'espace adverse sous le filet (Règle 15.2),
- c) le ballon qui franchit le filet en dehors de l'espace de passage, ou qui touche l'antenne située de son côté du terrain (Règle 11.4),
- d) le contact du ballon avec un objet extérieur (Règle 11.4).

27 MARQUEUR

27.1 EMPLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé, face au premier arbitre (Diagramme 6).

27.2 RESPONSABILITÉS

Il/elle tient la feuille de match conformément aux règles en coopération avec le second arbitre.

27.2.1 Avant le match et le set, le marqueur inscrit les données du match et des équipes selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines.

27.2.2 Pendant le match, le marqueur:

- a) enregistre les points marqués et en surveille la concordance avec le tableau d'affichage,
- b) contrôle l'ordre du service pour chaque joueur/joueuse effectuant son premier service dans le set,
- c) indique l'ordre au service de chaque équipe en montrant une plaquette numérotée 1 ou 2 correspondant au joueur/à la joueuse qui va servir. Il/elle signale immédiatement toute erreur aux arbitres,
- d) enregistre les temps-morts, en contrôle le nombre et en informe le second arbitre,
- e) signale aux arbitres une demande de temps-mort qui ne serait pas fondée,
- f) annonce aux arbitres les fins de set et les changements de camp.

27.2.3 A la fin du match, le marqueur:

- a) inscrit le résultat final,
- b) signe la feuille de match, recueille les signatures des capitaines, puis celles des arbitres,
- c) en cas de réclamation (Règle 6.1.7.a), écrit ou permet à la personne concernée d'écrire ses remarques sur la feuille de match, en relation avec l'incident contesté.

28 JUGES DE LIGNE

28.1 EMPLACEMENT

28.1.1 Il est obligatoire de disposer de deux juges de ligne dans les matches internationaux officiels. Ils/elles se placent à des coins diagonalement opposés du terrain, à 1 ou 2 mètres du coin.

Chacun(e) d'eux contrôle à la fois la ligne de fond et la ligne latérale située de son côté (Diagramme 6).

28.1.2 Si quatre juges de ligne officient, ils/elles sont debout dans la zone libre, à une distance de 1 à 3 mètres de chaque angle du terrain, dans le prolongement de la ligne placée sous leur contrôle (Diagramme 6).

28.2 RESPONSABILITÉS

28.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (30 x 30 cm) de la façon indiquée dans le Diagramme 9:

- a) ils/elles signalent le ballon «dedans» et «dehors» chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s),
- b) ils/elles signalent les ballons touchés par l'équipe recevante, qui vont dehors,



- c) ils/elles signalent les ballons qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, touchent les antennes, etc. (Règle 14.1.1).
Le responsable du signal est, en priorité, le juge de ligne le plus proche du passage du ballon.
- d) les juges de ligne responsables des lignes de fond signalent les fautes de pied du joueur/de la joueuse au service (Règle 16.5.1).
A la demande du premier arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste.

29 GESTES OFFICIELS

29.1 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES (Diagramme 8)

Les arbitres doivent indiquer avec les gestes officiels, la nature de l'interruption du jeu, de la manière suivante:

- 29.1.1 L'arbitre indique l'équipe qui doit effectuer le prochain service.
- 29.1.2 Si nécessaire, l'arbitre indique la 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.
- 29.1.3 Si nécessaire, l'arbitre indique finalement le joueur ayant commis la faute, ou l'équipe demanderesse.

29.2 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE (Diagramme 9)

Les juges de ligne doivent indiquer au moyen du geste officiel la nature de la faute commise, en le maintenant un moment.



Index

- A**
- accident 48
 - accidentel 41, 44
 - accrédité 48
 - action 38, 41-43, 45-47
 - adversaire 33, 38, 41-46, 49
 - adverse 33, 39, 43-46, 52
 - âge 35
 - agression 49
 - air 36, 44
 - aire 34, 42, 47-49, 51
 - aire de jeu 38
 - alternative 40
 - alternativement 33
 - aménagement 35
 - ancrage 34
 - angle 36
 - annexes 89
 - annuler 50
 - antenne 35, 41, 43, 46, 51-53
 - antisportive 49
 - application 38, 51
 - appui 42
 - arbitre 34, 36, 38, 40-41, 44, 47-53
 - arrêt 48, 50
 - arrêter 48
 - assistant 51
 - assisté 42
 - attaque 43-46, 49
 - attitude 38
 - attrapé 44
 - au-dessus 33-35, 42-43, 45, 50-51
 - autorisation 37-38, 44, 47
 - autorisé 35, 37-38, 42-43, 47-48, 50-51, 53
 - autorité 50-51
 - avertissement 47, 49
 - axe 35
- B**
- bâche 34
 - ballon 33, 36, 38-48, 50-53
 - bande 35, 37, 41
 - bande supérieure 35
 - bas 35
 - bijou 37
 - blessure 34, 37, 48, 51
 - bord 35
 - bracelet 37
 - bras 44, 46
 - brassière 37
- C**
- câble 35, 41, 43
 - caillou 34
 - camp 33, 40, 43, 46, 48, 52
 - caoutchouc 36
 - capitaine 37, 38, 40, 51, 52
 - caractéristique 33, 36, 42
 - carré 35
 - casquette 37
 - catégorie 49
 - central 34-35
 - chaise 38
- changement 33, 37, 40, 45, 48, 51-52
- chaussette 37
 - chaussure 37
 - cheveux 44
 - chiffre 37
 - choisir 40
 - circonférence 36
 - circonstance 33, 48
 - coéquipier 42
 - coin 52
 - collision 42
 - comité de contrôle 48
 - commentaire 35
 - communication 38
 - compétition 2, 34, 36-37, 47-48
- Compétitions Mondiales 2, 34, 36-37, 47
- complémentaire 35
 - composition 37, 40, 50
 - condition 34, 36-37, 42-43, 45-48, 50-51
 - conduite 49, 51
 - consécutif 42, 46
 - consécutivement 41-42
 - conséquence 39, 41
 - contact 41-46, 51-52
 - contraste 34
 - contre 33, 42-43, 45-46, 49
 - contreur 42, 46
 - contrôle 48, 50-52
 - coquillage 34
 - cordon 35
 - corps 37, 42, 46
 - corps arbitral 50
 - correct 45
 - correctement 33, 45, 50-51
 - côté 34-35, 38, 41-43, 51-53
 - couleur 34-37
 - coup de sifflet 41, 44, 47
 - coupe 37
 - coupure 34
 - courtioisement 38
 - cousu 35
 - couvrir 34, 38
 - cuir 36
 - culotte 37
- D**
- danger 34-35
 - déchirer 43
 - décisif 39, 40, 48
 - décision 38, 50-51
 - dedans 41, 52
 - défensive 42
 - dehors 41-43, 45-46, 52
 - délai 47
 - délimiter 34-35
 - demande 37, 45, 47, 50-53
 - dépasser 35, 45
 - déplacer 44
 - désigner 44
 - devoir 38
 - diagonalement 52
 - diamètre 35
 - diffamatoire 49
- différer 47
- dimension 34
 - directeur du tournoi 34
 - direction 42
 - directive 37
 - diriger 45, 50
 - discuter 38, 51
 - disponible 48
 - disqualification 49
 - distance 35, 52
 - divisé 33
 - doigt 42, 45
 - donnée 52
 - double 41, 42
 - doute 38
 - droit 33, 38-42, 44, 47
- E**
- écart 39
 - écarter (s') 45
 - échange 33, 39-41, 43-44, 47-50
 - échauffement 40, 51
 - échelle 49
 - éclairage 34
 - éclaircissement 38
 - écran 45, 51
 - effectif 44
 - égalité 39
 - éliminé 35
 - empêcher 45
 - emplacement 50-52
 - enfreindre 45
 - engager 38
 - enregistrer 49, 52
 - entraîneur 37
 - enveloppe 36
 - envoyer 45
 - épaule 45
 - épinglette 37
 - équipe 33, 37-53
 - équipement 34-35, 37-38, 51
 - erreur 48, 52
 - espace 34-35, 41, 43-46, 52-53
 - étendre 34
 - exception 41, 42, 43, 45
 - exceptionnel 48
 - exécution 33, 44
 - explication 38, 51
 - expression 49
 - expulsion 49
 - extension 34
 - extérieur 35, 41, 43-44, 46, 48, 52-53
 - extrémité 35, 50
- feinte 45
- féminin 35
 - femme 35
 - feuille de match 37-38, 49, 52
 - fibres de verre 35
 - filet 33, 35, 38, 40-46, 50-53
 - fixé 35
 - fonction 33, 35, 50-52
 - fond 52-53
 - fonder 51-52
 - forfait 39
 - formation 40
 - franchir 41, 43, 52-53
 - franchissement 43
 - frappe 33, 41, 43-46
 - frapper 33, 42, 44
- G**
- gagner 33, 39, 41, 44
 - gène 35, 43, 46
 - gêner 42-43
 - geste 47, 49-50, 53
 - grain 34
 - grave 48
 - grossière 49
 - groupe 35
- H**
- hauteur 34-35, 37, 45
 - heure 39, 48
 - homme 35
 - homologué 36
 - horizontal 35
 - hors jeu 41, 47
 - humidité 36
- I**
- incidence 43, 47
 - incident 48, 52
 - incomplète 39, 48-49
 - incorrect 49
 - inférieur 35, 43, 48, 51
 - injurieuse 49
 - inscription 37
 - inscrire 37-38, 52
 - installation 34
 - intentionnel 41
 - intercepter 46
 - interdit 35, 37, 43
 - intérieur 33, 35-36, 44
 - international 34, 36
 - interprétation 38, 51
 - interrompt 48
 - interruption 47-48, 53
 - intimidation 49
- J**
- jaune 36
 - jeu 33-35, 38-51, 53
 - jouer 37, 39, 41, 43-44, 48
 - joueur/joueuse 33-34, 37-38, 40-53
 - juge 34, 50, 52-53



juge de ligne	50, 52-53
jugement	49
juger	41, 48, 50

L	
lancer	42
largeur	35, 37
latéral	52
latéralement	35
libre	34, 36, 43-44, 52
librement	44
ligne centrale	34
ligne de côté	34-35, 38
ligne de fond	34, 44, 52-53
ligne	34
ligne de délimitation	41
lignes de jeu	33
lignes du terrain	34-35
limite	33, 43
longueur	35, 43
lunettes	37

M	
maille	35, 43
maillot de bain	37
maillot de corps	37
main	43-46, 53
maintenir	35, 40, 53
marcher	44
marque	33, 38-39, 52
marqueur	40, 50-52
masculin	35
match	36, 38-40, 48-52
matériau	34-36
maximum	41, 47-48
médical	48
membre	38, 40, 48-50
mesure	48
mesurer	34, 35
météorologique	34
minimum	39
mise en jeu	44, 47
modèle	36

N	
nivélé	34
nocturne	34
nombre	47, 52
non fondé	47
note	2
numéro	37-38
numérotation	37, 52

O	
objet	37, 41-43, 52
obstacle	34, 43
officiel	34, 36, 38, 47-50, 52-53
opposition	35
ordonner	50
ordre	40, 44-45, 52
organisateur	48

P	
pantalon	37
partenaire	38, 42, 45, 49
participant	33, 37-38
particule	34
partie	35, 42-46, 51
partiellement	41, 43
passage	35, 41, 43, 52-53
passer	45
peau	35, 43, 46
pénalisation	34
pénalisé	49
pénalité	40, 47
pénétration	48
pénétrer	43, 52
pénétrer	43-44
perdant	40
perdre	40
période	39
permis	40, 48
perpendiculaire	43, 46
personne	45
personnel	41, 52
perte	48
piéd	40, 47, 49
piquet	37, 44, 53
place	34
placement	38
placer	40
plafond	52
plage	41, 43
plan	33, 38
plan vertical	41, 43
plaquette	41, 43
plate-forme	50
plâtre	37
plein air	36
pluie	34, 36
poids	36
point	33, 39, 42, 47-48, 52
pointage	33, 39
poitrine	37
position	40
possession	44
poteau	35, 41, 43, 51
pousser	44
poussière	34
pratiquer	33
premier arbitre	37, 38, 40, 44, 48-53
préparation	40
pression	36
procédure	38, 50-52
profondeur	34
prolongé	48
prolongement	43, 52
protection	35
protester	51
public	49
publicité	35
puissance	42

R	
ramasseur	36, 50
rebondir	42
réception	44
recevoir	40, 49
récidive	49

réclamation	38, 51-52
rectangle	34
récupération	48, 51
règlement	35-37
réglementaire	35, 37, 47, 51
rejeter	47
remarque	52
rembourrage	35
remplacement	40
remplacer	50-51
rencontre	37
renvoyer	33, 42
répéter	47, 53
replacer	48
repousser	50-51
reprandre	47-48
résistant	34
respectueusement	38
responsabilité	51-52
responsable	53
résultat	38-39, 48, 52
retard	47-48, 51
retarder	38, 47
retenu	42
retomber	44
retour	43
retourner	33, 41, 43
risque	34, 37
ruban	34
rugueux	34

S	
sable	33-34, 44
sanction	41, 47, 49
sanctionner	41, 47, 49, 51
score	48
séance	40
second arbitre	50-52
serveur	33, 44
service	33-34, 38-41, 44-47, 50-53
servir	33, 39, 40, 44, 50, 52
set	37, 39, 40, 44, 47-49, 52
siffler	44, 50, 51, 53
sifflet	41, 44, 47
signal	47, 53
signaler	51-53
signature	52
signer	38, 52
simultané	42
simultanément	41, 42
situation	41
smashé	44
soigner	48
sol	33-35, 38, 41, 44
sommation	39
sort	37-38, 40, 44, 48, 51
souple	34, 36
souplesse	33
spectateur	38
sphérique	36
sport	33
structure	40, 42
supérieur	35, 43, 51
superviser	51
superviseur technique	34, 48

surface	38
surface de jeu	34, 44
survêtement	37
synthétique	36
système	36, 39

T	
table de marque	38, 52
tableau d'affichage	52
tamisé	34
technique	47
temps	42, 48, 51
temps-mort	38, 47, 51, 52
tendu	35
tentative	44, 49
tenu	42
tendue	37, 38
terrain	33-35, 38-39, 40-41, 43-44, 48, 51-52
tige	35
tirage au sort	37-38, 40, 44, 48, 51
toile	35
toise	35
torse nu	37
totaliser	47
touche	33, 41-43, 45-46, 51
toucher	33, 41-46, 52-53
tour	44
tournoi	34, 37
trajectoire	45
traverser	43, 45
troué	35
type	47

U	
uniforme	34
uniformité	36

V	
vainqueur	39
vertical	41, 43, 45
verticalement	35
vessie	36
Volleyball de Plage	33, 38
vue	50

Z	
zone de service	34, 44
zone libre	34, 36, 43-44, 52

