

L'ÉQUIPEMENT

1. Aire du jeu

Les dimensions

Le terrain est un rectangle de 18 * 9 m. Il est entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur chaque côté. L'espace de jeu libre est situé au-dessus de l'aire de jeu. Cet espace est libre de tout obstacle sur une hauteur d'au moins 7 m mesurée à partir de la surface de jeu.

Lignes du terrain

Les lignes doivent être de couleur claire et différente de celle du sol et des autres tracés. La largeur des lignes est de 5 cm.

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.

Ligne centrale :

- L'axe de la ligne centrale divise le terrain en deux camps égaux de 9 * 9 m.

Zones et Aires

Zone avant :

- Dans chaque camp, la zone avant est délimitée par la ligne centrale et la ligne d'attaque située.
- Elles sont séparées de 3 m.

Zone de service :

- La zone de service est la zone de 9 m de large situé derrière la ligne de fond (ligne de fond exclue).
- Elle est limitée latéralement par deux traits de 15 cm de long tracés à 20 cm en arrière. Ces deux traits sont inclus dans la largeur de la zone de service.

Zone de remplacement :

- La zone de remplacement est délimitée par le prolongement des lignes d'attaque jusqu'à la table du marqueur.

Aire de pénalité :

Les aires de pénalité, d'environ 1 * 1 m, équipées de deux chaises, sont situées dans la zone de contrôle, à l'extérieur du prolongement de chaque ligne de fond. Elles peuvent être délimitées par une ligne de 5cm de large.

2. Filet et poteau

Hauteur du filet

Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2,43 m pour les hommes et 2,24 m pour les femmes.

Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu.

Structure

Le filet mesure 1 m de large et 9,50 m de long. Il est fait de mailles carrées et noires de 10 cm de côté.

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

A l'intérieur de la bande, un câble flexible maintient le filet attaché aux poteaux et son extrémité supérieure tendue.

Bandes de côté

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

Elles mesurent 5 cm de large et 1 m de long.

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.

Deux antennes sont attachées sur le bord extérieur de chaque bande de côté et placées en opposition de chaque côté du filet.

La partie supérieure de l'antenne dépasse le filet de 80 cm.

Elles sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de jeu.

Poteaux

Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 0,50 m à 1 m de chaque ligne de côté. Ils doivent avoir une hauteur de 2,55 m.

Les poteaux doivent être arrondis, 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.

3. Ballons

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

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

PARTICIPANTS

1. Equipes

Composition des équipes

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

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.

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.

Place des participants

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.

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

Seuls les membres de l'équipes sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement.

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

- . Pendant le jeu : dans leur aire d'échauffement;
- . Pendant les temps morts et les temps morts techniques : dans la zone libre située derrière leur camp;
- . Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans la zone libre.
- .

Objets interdits

Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur. Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leurs propres risques.

3. Responsables des équipes

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

Capitaine

AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort. Lorsqu'il est sur le terrain PENDANT LE MATCH, le capitaine d'équipe agit comme capitaine de jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, l'entraîneur ou le capitaine lui-même, doit nommer l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du Libéro) pour remplir les fonctions de capitaine de jeu. Ce capitaine de 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.

Le capitaine de jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement quand le ballon est hors jeu pour :

- . demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles et soumettre les
- . demandes ou questions de ses coéquipiers. Au cas où l'explication du premier arbitre ne le satisfait pas, il peut décider de la contester et doit immédiatement indiquer au premier arbitre qu'il se
- . réserve le droit d'enregistrer à la fin du match une réclamation officielle sur la feuille de match;
- . demander l'autorisation :
- . de changer tout ou partie de l'équipement,

- . de vérifier les positions des équipes,
- . de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc...;
- . demander des temps-morts et des remplacements.

A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe :

- . remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat;
- . 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.

Entraîneur

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.

AVANT LE MATCH, l'entraîneur inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe.

PENDANT LE MATCH, l'entraîneur :

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

3. Conduite exigée

Conduite sportive

Les participants doivent connaître les "Règles Officielles du Volleyball" et les appliquer strictement.

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

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

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.

Fair Play

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.

4. Comportement incorrect et sanctions

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.

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

Comportement incorrect entraînant 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.

- . **Conduite grossière** : acte contraire aux bonnes manières, à la moralité ou expression de mépris.
- . **Conduite injurieuse** : gestes ou propos insultants ou diffamatoires.
- . **Agression** : attaque physique ou tentative d'agression.

Echelle des sanctions

Suivant la gravité de la faute et selon le jugement du premier arbitre, les sanctions à appliquer et enregistrer sur la feuille de match sont les suivantes :

Pénalisation :

- . 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.

Expulsion :

- . 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.
- . 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.
- . La première conduite injurieuse d'un membre d'une équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.
- . Le second cas de conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionné par une expulsion, sans autre conséquence.

Disqualification :

- . 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.
- . La première agression est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence.
- . 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.
- . 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.

Application des sanctions pour comportement incorrect

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.

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

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

Comportement incorrect avant et pendant le set

Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon l'échelle des sanctions et les sanctions sont appliquées au set suivant.

Carton de pénalité

Avertissement : donné oralement ou par geste, pas de carton

Pénalité : carton jaune

Expulsion : carton rouge

Disqualification : cartons jaune + rouge (simultanément)

FORMULE DU JEU

1. Pour gagner un point, un set et le match

Pour marquer un point

Une équipe marque un point :

- . lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse;
- . lorsque l'équipe adverse commet une faute;
- . lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

Fautes en cours de jeu :

- . Toute action de jeu d'une équipe qui ne respecte pas ces règles est une faute de jeu. Les arbitres jugent et pénalisent conformément aux présentes règles.
- . Si plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.
- . Si plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

Conséquence d'une faute :

La conséquence d'une faute est la perte de l'échange de jeu : l'adversaire de l'équipe ayant

- . commis la faute gagne l'échange de jeu :

Si l'équipe adverse servait, elle marque un point et continue à servir;

Si l'équipe adverse recevait le service, elle marque un point et gagne le service.

Pour gagner un set

L'équipe qui arrivera la première à 25 points remportera le set. Pendant les quatre premiers sets, en cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points les séparent.

Dans le set décisif, le jeu est joué en 15 points. En cas d'égalité, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un écart de deux points les séparent: il n'existe pas de limite.

Pour gagner le match

L'équipe qui remportera les trois premiers sets gagnent le match. En cas d'égalité de deux sets partout, le set décisif (15 points) sera joué, avec au moins un écart d'au moins deux points.

Forfait, équipe incomplète

Lorsqu'une équipe refuse de jouer (lors de championnats) ou qu'elle est absente pour un motif quelconque, elle perd les trois sets avec un score de 25-0 pour chacun. Elle est déclarée forfait.

Si une équipe est incomplète, elle perd soit le set, soit le match, tout en conservant les points déjà gagnés.

4. Structure du jeu

Tirage au sort

Avant le début de chaque match, l'arbitre fait un tirage au sort afin de décider quelle équipe prendra la main. Cette dernière aura les choix suivants :

- . Elle peut décider soit de servir, soit de recevoir le service.
- . Elle peut choisir le terrain.
- . Pour le set décisif, un autre tirage au sort sera effectué.

Formation de départ des équipes

Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.

La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain.

Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.

Avant le début de chaque set, l'entraîneur doit inscrire 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.

Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (sauf le Libéro).

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.

Si les formations sur le terrain ne correspondent pas à la fiche de position, cela entraîne les conséquences suivantes :

- . 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;
- . 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. toutefois, si l'entraîneur désire conserver sur le terrain ce(s) joueur(s) non inscrit(s), il devra demander le(s) remplacements(s) réglementaire(s) qui sera (seront) enregistré(s) sur la feuille de match.

Positions

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.

Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :

- . 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).
- . les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière centre), 1 (arrière droit).

Positions relatives des joueurs entre eux :

- . chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin du filet que son avant correspondant.
- . les joueurs avant et arrière doivent être respectivement positionnés latéralement.
- . Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par l'emplacement de leurs pieds en contact au sol comme suit :
- . 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;
- . 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.
- . Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position

- . dans leur propre camp ou la zone libre.

Faute de position

Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position au moment où le joueur au service frappe le ballon.

Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaudra sur une faute de position.

Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.

Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :

- . l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu;
- . les positions des joueurs sont rectifiées.

Rotation

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.

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.

Faute de rotation

Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes :

- . l'équipe fautive est pénalisée par la perte de l'échange de jeu;
- . l'ordre de rotation des joueurs est rectifié

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.

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.

ACTION DE JEU

1. Situation de jeu

Ballon en jeu

Le ballon est en jeu à partir de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre.

Ballon hors jeu

Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise une 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.

Ballon "dedans" (in)

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

Ballon "dehors" (out)

Le ballon est "dehors" lorsque :

- . la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation;
- . il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;
- . il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté;
- . il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet;
- . il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf pour ce cas :

un ballon qui a franchi le plan du filet dans 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 :

- . le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur;
- . le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace de l'espace extérieur et du même côté du terrain. L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.

2. Jouer le ballon

Sortes de touches

Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu. Le ballon peut toutefois être renvoyé d'au-delà de la zone libre.

Touches d'équipe : une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur en train de jouer.

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

Il existe plusieurs sortes de touches :

touches consécutives :

- . Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon sauf :
 - . » si les contacts consécutives sont simultanés.
 - . » si les touches consécutives lors d'un contre aient lieu au cours de la même action.

touche simultanées :

- . Deux ou trois joueurs peuvent toucher le ballon en même temps.
- . 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.
- . 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.
- . Si le contact simultané entre deux adversaires au-dessus du filet entraîne un « BALLON TENU », il est compte une « DOUBLE FAUTE » et l'échange est rejoué.

touche assistée :

- . Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire ou sur toute structure/objet afin d'atteindre le ballon.
- . 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.

Caractéristiques de la touche du ballon

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

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

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

Exceptions :

- . 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.
- . à 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.

Fautes en jouant le ballon

Quatre touches : une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.

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

Tenu : le ballon est tenu et/ou lancé ; il ne rebondit pas après la frappe.

Double touche : un joueur touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps.

3. Ballon en direction du filet

Passage du ballon au-dessus du filet

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 :

- . en-dessous par la partie supérieure du filet,
- . sur les côtés, par les antennes et leur prolongement imaginaire,
- . au-dessus par le plafond.

Un ballon qui a franchi le plan du filet dans 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 :

- . le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur;
- . 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.

Ballon touchant le filet

Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement.

Ballon dans le filet

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

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

4. Jouer au filet

Franchissement au-dessus du filet

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.

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.

Pénétration sous le filet

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

Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale :

- . 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.
- . il est interdit de toucher le sol du camp adverse avec toute autre partie du corps.

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

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

Contact avec le filet

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

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

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.

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

Fautes du joueur au filet

Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.

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

Un joueur pénètre dans le camp adverse.

Un joueur touche le filet ou l'antenne en jouant le ballon ou lorsque ce contact gêne le déroulement du jeu.

5. Service

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

Premier service d'un set

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

Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.

Ordre du service

Les joueurs suivent l'ordre du service indiqué sur la fiche de position. Après le premier service du set, le joueur au service est désigné comme suit :

- . si l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent (ou son remplaçant) sert à nouveau.
- . si l'équipe à la 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.
- .

Exécution du service

Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché.

Il n'est autorisé qu'un seul lancer. Dribbler ou jongler avec le ballon dans les mains est autorisé.

Au moment de la frappe de 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.
Après sa frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain.
Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.
Le service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.

Ecran

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.

Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font 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.

Fautes effectuées pendant le service

» **Fautes de service**

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

- . enfreint l'ordre du service,
- . n'effectue pas son service correctement.

» **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 :

- . 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,
- . tombe "dehors",
- . passe au-dessus d'un écran.

Fautes effectuées après le service et fautes de positions

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.

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.

6. Frappe d'attaque

Frappe d'attaque

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.

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.

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.

Restrictions de la frappe d'attaque

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 (sauf sur le service adverse).

Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant :

- . lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché(s) ni franchi(s) la ligne d'attaque; après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.

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.

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.

Fautes de frappe d'attaque

Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse.

Un joueur envoie le ballon "dehors".

Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

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.

Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

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.

7. Contre

Contre

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.

» Tentative de contre

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

» Contre effectif

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

» 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.

Touches de contre

Des touches consécutives (rapides et continues) peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

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.

Contre et touches d'équipe

Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.

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.

Contre le service

Contre le service adverse est interdit.

Fautes au contre

Le contreur touche le ballon dans l'espace adverse avant ou au moment de la frappe d'attaque de l'adversaire.

Un joueur arrière ou un Libéro effectue le contre ou participe à un contre effectif.

Contre le service adverse.

Le ballon est envoyé "dehors".

Le ballon est contré dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes.

Un Libéro effectue ou tente d'effectuer un contre collectif ou individuel.

Interruptions

1. Interruptions de jeu réglementaires

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

Nombre d'interruptions réglementaires

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

Demandes d'interruptions réglementaires

Les interruptions peuvent être demandées par l'entraîneur ou par le capitaine de jeu et uniquement par eux.

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.

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

Séquence d'interruption

Une demande d'un ou de deux temps-morts et une demande de remplacement pour l'une ou l'autre équipe peuvent se succéder sans une reprise préalable du jeu.

Cependant, une équipe n'est pas autorisée à demander des interruptions consécutives pour remplacement pendant la même interruption de jeu. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés au cours de la même interruption.

Remplacements des joueurs

Le remplacement est l'acte par lequel un joueur (sauf le Libéro ou son/sa remplaçant/e), après avoir été enregistré auprès du marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment-là. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.

Limitation des remplacements

Six remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set. Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés au cours d'une même interruption.

Un joueur de la formation de départ ne peut sortir du jeu et y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait à l'origine dans la formation de départ.

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.

Remplacement exceptionnel

Un joueur blessé (à l'exception du Libéro), qui ne peut pas 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 remplacements.

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.

Remplacement suite à une expulsion ou une disqualification

Un joueur EXPULSÉ ou DISQUALIFIÉ doit être remplacé réglementairement.

En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLETE.

Remplacement irrégulier

Un remplacement est irrégulier s'il dépasse les limitations prévues.

Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement irrégulier et que le jeu a repris, la procédure à suivre est la suivante :

- . l'équipe est pénalisée par la perte de l'échange de jeu,
- . le remplacement est corrigé,
- . les points marqués par l'équipe fautive depuis la faute sont annulés. Les points marqués par l'équipe adverse sont maintenus.
- .

Procédure de remplacement

Les remplacements doivent être effectués dans la zone de remplacement.

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.

Au moment de la demande, le(s) joueur(s) remplaçant(s) doit(vent) être prêt(s) à entrer sur le terrain à proximité de la zone de remplacement.

Si ce n'est pas le cas, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard de jeu.

Demandes non fondées

Il n'est pas fondé de demander une interruption :

- . au cours d'un échange de jeu, au moment ou après le coup de sifflet de mise en jeu,
- . par un membre non autorisé de l'équipe,
- . pour remplacement sans que le jeu ait repris, après que la même équipe ait effectué un premier remplacement,
- . après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et remplacements de joueurs.

La première demande non fondée qui n'a pas d'incidence sur le jeu, ni n'occasionne de retard, sera rejetée sans autre conséquence.

La répétition d'une demande non fondée dans le match constitue un retard de jeu.

2. Retards de jeu

Types de retards

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

- . retarder un remplacement,
- . prolonger les autres interruptions après avoir reçu le signal de reprendre le jeu,

- . demander un remplacement irrégulier,
- . répéter une demande non fondée,
- . pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.

Sanctions pour retard

L'"Avertissement pour retard" et la "Pénalisation pour retard" sont des sanctions d'équipe.

Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match.

Toutes les sanctions pour retard (y compris les avertissements) doivent être enregistrées sur la feuille de match.

Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD".

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.

Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les sets sont appliquées pour le set suivant.

3. Interruptions de jeu exceptionnelles

Blessure

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.

L'échange est ensuite rejoué.

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.

Si le joueur n'est pas en état de reprendre sa place, son équipe est déclarée incomplète.

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.

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.

Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 4 heures :

- . 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;
- . 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.

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

4. Arrêts entre les sets et changement de camp

Arrêts entre les sets

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

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

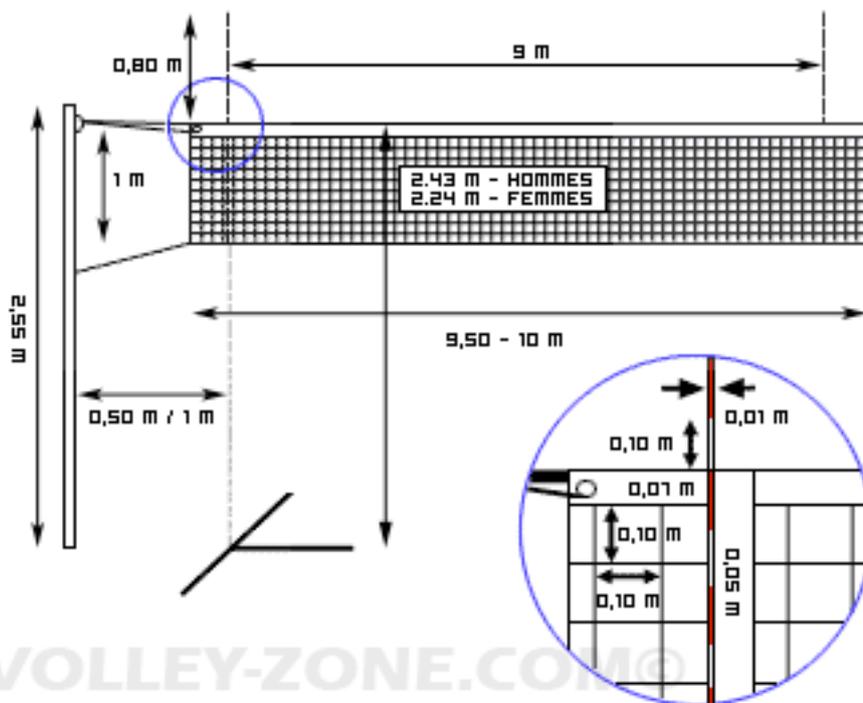
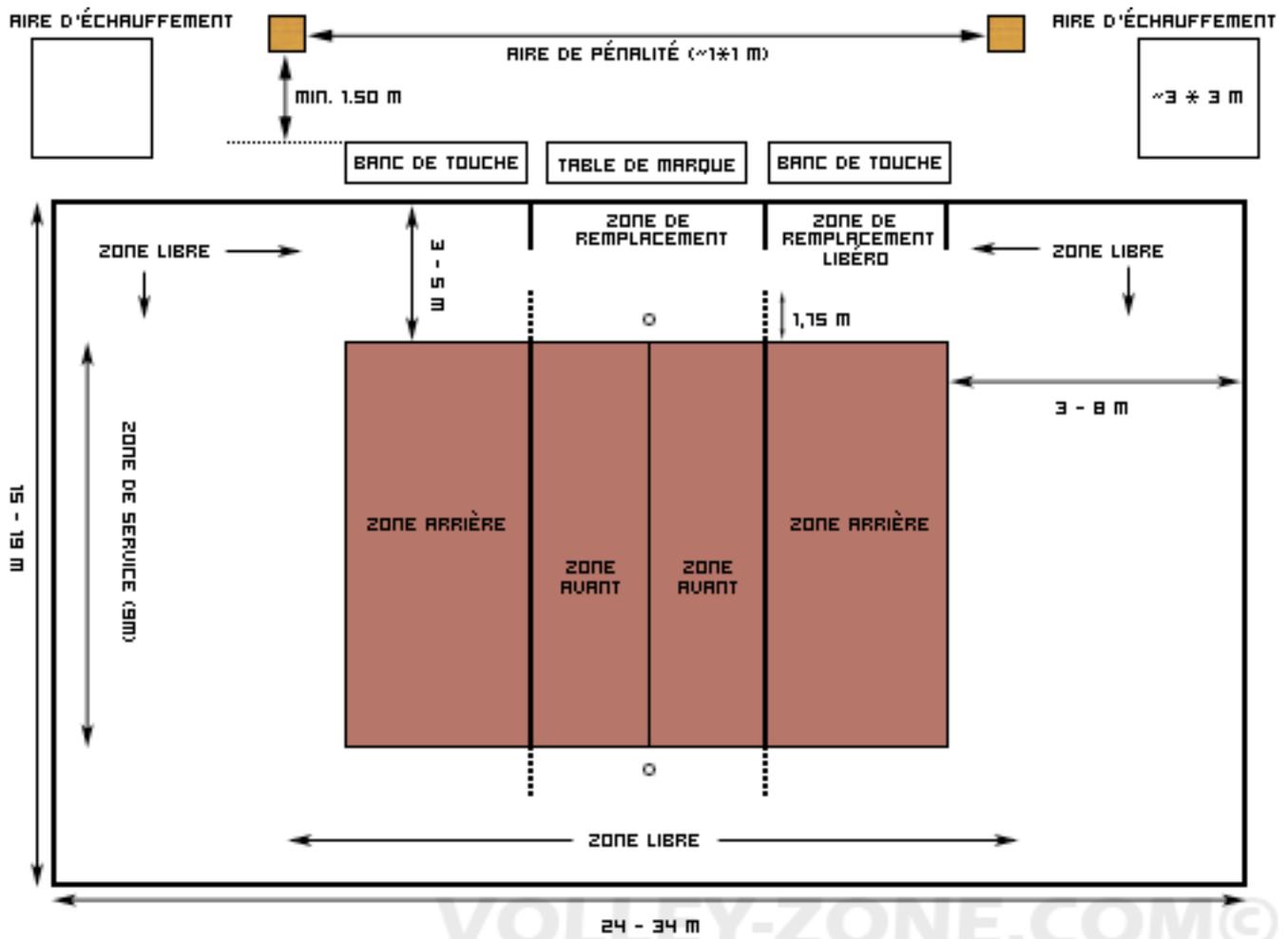
L'intervalle entre le second et le troisième set peut être allongé jusqu'à 10 minutes par l'organisme compétent à la demande de l'organisateur de la compétition.

Changement de camp

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

Dans le set décisif, dès que l'équipe de tête atteint 8 points, les équipes changent de camps sans retard; les positions des joueurs demeurent les mêmes.

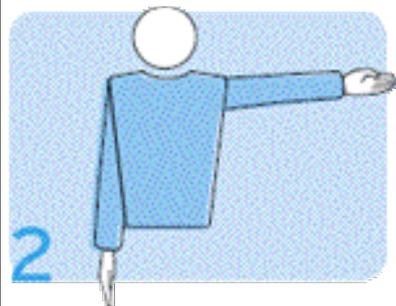
Si le changement ne se fait pas en temps voulu, il doit s'effectuer dès que l'erreur est signalée. Les points marqués au moment du changement restent acquis.



Quelques gestes officiels des arbitres

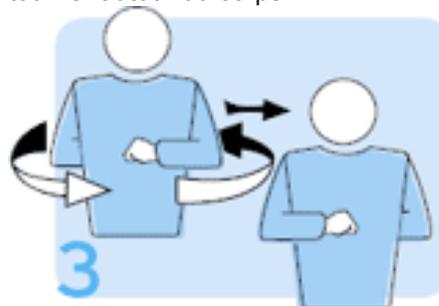
EQUIPE AU SERVICE

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



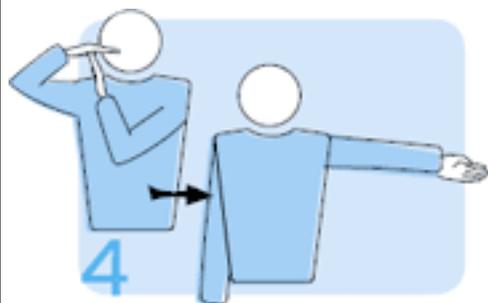
CHANGEMENT DE TERRAIN

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



TEMPS-MORT

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement, Rotation d'un avant-bras



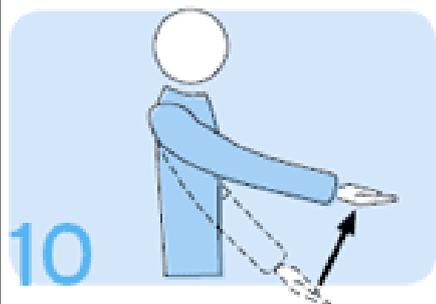
FIN DU SET (OU DU MATCH)

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



BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

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



RETARD DANS LE SERVICE

Lever huit doigts écartés



FAUTE DE BLOC

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant



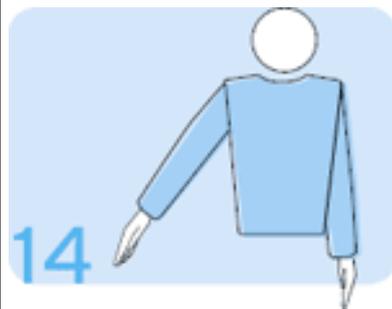
FAUTE DE POSITION DE ROTATION

Faire le mouvement circulaire avec l'index



BALLON "DEDANS" (IN)

Etendre le bras et les doigts vers le sol



BALLON "DEHORS" (OUT)

Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers le sol



TENU

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



DOUBLE TOUCHE

Lever deux doigts écartés



QUATRE TOUCHES

Lever quatre doigts écartés



FILET TOUCHÉ PAR UN JOUEUR

Montrer le côté correspondant du filet

