REGLES DE JEU

Règles Officielles du Volleyball
Approuvées par le
31ème Congrès FIVB 2008

D'application pour toutes les compétitions
à partir du 1er janvier 2009
et pour toutes les compétitions
se terminant en 2009.

- © 2008 FIVB Technical Department -

Fédération Internationale de Volleyball

TABLE DES MATIERES

	CARACTERISTIQUES DU JEU	
	PARTIE 1 **PHILOSOPHIE DES REGLES ET ARBITRAGE** **PARTIE 2** **SECTION 1** **LE JEU**	PAGE
	CHAPITRE UN - INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS	
1.	**AIRE DE JEU**	**6**
1.1	**DIMENSIONS**	**6**
1.2	**SURFACE DE JEU**	**6**
1.3	**LIGNES DU TERRAIN**	**6**
1.4	**ZONES ET AIRES**	**7**
1.5	**TEMPERATURE**	**8**
1.6	**ECLAIRAGE**	**8**
2.	**FILET ET POTEAUX**	**9**
2.1	**HAUTEUR DU FILET**	**9**
2.2	**STRUCTURE**	**9**
2.3	**BANDE DE COTE**	**9**
2.4	**ANTENNES**	**9**
2.5	**POTEAUX**	**9**
2.6	**EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE**	**9**
3.	**BALLONS**	**9**
3.1	**NORMES**	**9**
3.2	**UNIFORMITE DES BALLONS**	**9**
3.3	**SYSTEME DES TROIS BALLONS**	**9**
	CHAPITRE DEUX - PARTICPANTS	
4.	**EQUIPES**	**10**
4.1	**COMPOSITION DES EQUIPES**	**10**
4.2	**PLACE DES PARTICIPANTS**	**10**
4.3	**EQUIPEMENT**	**10**
4.4	**CHANGEMENT D'EQUIPEMENTS**	**11**
4.5	**OBJETS INTERDITS**	**11**
5.	**RESPONSABLES DES EQUIPES**	**12**
5.1	**CAPITAINE**	**12**
5.2	**ENTRAINEUR**	**12**
5.3	**ENTRAINEUR ADJOINT**	**13**
	CHAPITRE TROIS - FORMULE DU JEU	
6.	**POUR MARQUER UN POINT, REMPORTER UN SET ET LE MATCH**	**14**
6.1	**POUR MARQUER UN POINT**	**14**
6.2	**POUR GAGNER UN SET**	**14**
6.3	**POUR GAGNER LE MATCH**	**14**
6.4	**FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE**	**14**
7.	**STRUCTURE DU JEU**	**16**
7.1	**TIRAGE AU SORT**	**16**
7.2	**SEANCE D'ECHAUFFEMENT**	**16**

- © 2008 FIVB Technical Department -

7.3	FORMATION DE DEPART DES EQUIPES	16
7.4	POSITIONS	17
7.5	FAUTES DE POSITION	17
7.6	ROTATION	18
7.7	FAUTES DE ROTATION	18
	CHAPITRE QUATRE : ACTIONS DE JEU	
8.	SITUATIONS DE JEU	19
8.1	BALLON EN JEU	19
8.2	BALLON HORS JEU	19
8.3	BALLON “DEDANS” (IN)	19
8.4	BALLON “DEHORS” (OUT)	19
9.	JOUER LE BALLON	20
9.1	TOUCHES D’EQUIPE	20
9.2	CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DU BALLON	20
9.3	FAUTES EN JOUANT LE BALLON	20
10.	BALLON AU FILET	22
10.1	PASSAGE DU BALLON AU DESSUS DU FILET	22
10.2	BALLON TOUCHANT LE FILET	22
10.3	BALLON DANS LE FILET	22
11.	JOUEUR AU FILET	23
11.1	FRANCHISSEMENT AU_DESSUS DU FILET	23
11.2	PENETRATION SOUS LE FILET	23
11.3	CONTACT AVEC LE FILET	23
11.4	FAUTES DU JOUEUR AU FILET	23
12.	SERVICE	24
12.1	PREMIER SERVICE DU SET	24
12.2	ORDRE AU SERVICE	24
12.3	AUTORISATION DU SERVICE	24
12.4	EXECUTION DU SERVICE	24
12.5	ECRAN	25
12.6	FAUTES EFFECTUEES PENDANT LE SERVICE	25
12.7	FAUTES DE SERVICE ET FAUTES DE POSITION	25
13.	FRAPPE D’ATTAQUE	26
13.1	CARACTERISTIQUES DE LA FRAPPE D’ATTAQUE	26
13.2	RESTRICTIONS DE LA FRAPPE D’ATTAQUE	26
13.3	FAUTES DE FRAPPE D’ATTAQUE	26
14.	CONTRE	27
14.1	CONTRER	27
14.2	TOUCHES DE CONTRE	27
14.3	CONTRER DANS L’ESPACE ADVERSE	27
14.4	CONTRE ET TOUCHES D’EQUIPE	27
14.5	CONTRER LE SERVICE	28
14.6	FAUTES AU CONTRE	30
	CHAPITRE CINQ - INTERRUP¨TIONS - INTERVALLES ET RETARDS	
15.	INTERRUPTIONS DE JEU REGELEMENTAIRES	29
15.1	NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES	29
15.2	DEMANDES D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES	29
15.3	SEQUENCES D'INTERRUPTION	29

- © 2008 FIVB Technical Department -

15.4	TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES	29
15.5	REMPLACEMENT DES JOUEURS	30
15.6	LIMITATION DES REMPLACEMENTS	30
15.7	REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL	30
15.8	REMPLACEMENT SUITE A UNE EXPULSION OU UNE DISQUALIFICATION	30
15.9	REMPLACEMENT IRREGULIER	30
15.10	PROCEDURE DE REMPLACEMENT	31
15.11	DEMANDES NON FONDEES	31
16.	RETARDS DE JEU	32
16.1	TYPES DE RETARD	32
16.2	SANCTIONS POUR RETARD	32
17.	INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES	33
17.1	BLESSURE	33
17.2	INCIDENT EXTERIEUR AU JEU	33
17.3	INTERRUPTIONS PROLONGEES	33
18.	ARRETS ENTRE LES SETS ET CHANGEMENTS DE CAMP	34
18.1	ARRETS ENTRE LES SETS	34
18.2	CHANGEMENT DE CAMP	34
	CHAPITRE SIX - LE JOUEUR LIBERO	
19.	LE JOUEUR LIBERO	35
19.1	DESIGNATIONS D'UN LIBERO	35
19.2	EQUIPEMENT	35
19.3	ACTIONS PERMISES AU JOUEUR LIBERO	35
	CHAPITRE SEPT – CONDUITE DES PARTICIPANTS	
20.	CONDUITE EXIGEE	37
20.1	CONDUITE SPORTIVE	37
20.2	FAIR-PLAY	37
21.	COMPORTEMENT INCORECT ET SANCTIONS	38
21.1	COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR	38
21.2	COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAINANT DES SANCTIONS	38
21.3	ECHELLE DES SANCTIONS	38
21.4	APPLICATION DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT	39
21.5	COMPORTEMENT INCORRECT ENTRE LES SETS	39
21.6	CARTES DE SANCTION	39
	PARTIE 2 SECTION 2 CHAPITRE HUIT – LES ARBITRES	
22.	CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES	40
22.1	COMPOSITION	40
22.2	PROCEDURES	40
23.	PREMIER ARBITRE	41
23.1	EMPLACEMENT	42
23.2	AUTORITE	42
23.3	RESPONSABILITES	42
24.	SECOND ARBITRE	43
24.1	EMPLACEMENT	43
24.2	AUTORITE	43
24.3	RESPONSABILITES	44

25.	**MARQUEUR**	**45**
25.1	**EMPLACEMENT**	**45**
25.2	**RESPONSABILITES**	**45**
26.	**MARQUEUR ADJOINT**	**46**
26.1	**EMPLACEMENT**	**46**
26.2	**RESPONSABILITES**	**46**
27.	**JUGES DE LIGNE**	**46**
27.1	**EMPLACEMENT**	**46**
27.2	**RESPONSABILITES**	**47**
28.	**GESTES OFFICIELS**	**48**
28.1	**GESTES DES ARBITRES**	**48**
28.2	**GESTES DES JUGES DE LIGNE**	**48**

PARTIE 2
SECTION 3
FIGURES

1a	**AIRE DE COMPETITION**
1b	**L'AIRE DE JEU**
2	**LE TERRAIN DE JEU**
3	**DESSIN DU FILET**
4	**POSITION DES JOUEURS**
5	**BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE CAMP ADVERSE**
6	**ECRAN COLLECTIF**
7	**BLOC EFFECTIF**
8	**ATTAQUE D'UN JOUEUR ARRIERE**
9	**ECHELLE DES SANCTIONS**
10	**EMPLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DE LEURS ASSISTANTS**
11	**GESTES OFFICIEL DES ARBITRES**
12	**GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE**

PARTIE 3
DEFINITIONS

CHAPITRE PREMIER

INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

Voir Règles

1. AIRE DE JEU

L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. 1.1, Fig.1a, Fig.1b,
Elle doit être rectangulaire et symétrique.

1.1 DIMENSIONS Fig.2

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

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

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

1.2 SURFACE DE JEU

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

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

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

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les lignes doivent être de couleur blanche. Le terrain de jeu et la zone libre doivent être de deux couleurs, différentes et non-blanches. 1.1, 1.3

1.2.3 Pour les terrains de plein air, une pente d'écoulement de 5 mm par mètre est autorisée. Les lignes constituées par des matériaux solides sont interdites. 1.3

1.3 LIGNES DU TERRAIN Fig.2

1.3.1 La largeur des lignes est de 5 cm. Les lignes doivent être d'une couleur claire, différente de celle du sol et des autres tracés. 1.2.2

1.3.2 Lignes de délimitation

Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Les lignes de côté et les lignes de fond sont tracées à l'intérieur du terrain de jeu. 1.1

- © 2008 FIVB Technical Department -

1.3.3 Ligne centrale

L'axe de la ligne centrale divise le terrain de jeu en deux camps égaux de 9 x 9 m chacun; par contre la largeur entière de la ligne est considérée appartenir de manière égale aux deux camps. Elle s'étend sous le filet jusqu'aux lignes de côté. — Fig.2

1.3.4 Ligne d'attaque

Dans chaque camp, une ligne d'attaque, dont le bord extérieur est tracé à 3 m de l'axe de la ligne centrale, délimite la zone avant. — 1.3.3, 1.4.1

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

La "ligne de restriction des coachs" (une ligne interrompue qui s'étend depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la fin du terrain de jeu parallèlement à la ligne de côté et à 1,75m de celle-ci) est composée de traits de 15 cm espacés de 20 cm pour délimiter la zone d'opération des coachs.

1.4 ZONES ET AIRES — Fig.1b, Fig.2

1.4.1 Zone avant — Fig.;2

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

Les zones avant sont censées se prolonger au-delà des lignes de côté jusqu'à la fin de la zone libre. — 1.1, 1.3.2

1.4.2 Zone de service

La zone de service est la zone de 9 m de large située derrière chaque ligne de fond.

Elle est limitée latéralement par deux traits de 15 cm de long tracés à 20 cm en arrière et dans le prolongement des lignes de côté. Ces deux traits sont inclus dans la largeur de la zone de service. — 1.3.2, Fig.1b

En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'au fond de la zone libre. — 1.1

1.4.3 Zone de remplacement

La zone de remplacement est délimitée par le prolongement des deux lignes d'attaque jusqu'à la table du marqueur. — 1.3.4, Fig.1b

1.4.4 **Zone de changement du Libéro**

La zone de changement du Libéro est une partie de la zone libre située du côté des bancs d'équipe, limitée par le prolongement de la zone d'attaque et de la ligne de fond. — 19.3.2.4 Fig.1b

1.4.5 Aire d'échauffement

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les aires d'échauffement, d'environ 3 X 3 m, sont situées aux angles de l'aire de jeu, du côté des bancs de touche, en dehors de la zone libre. — Fig.1a, Fig.1b

1.4.6 Aire de pénalité

Une aire de pénalité, d'environ 1 x 1 m, équipée de deux chaises, est située dans la zone de contrôle à l'extérieur du prolongement de chaque ligne de fond. Elles peuvent être délimitées par une ligne rouge de 5 cm de large. — Fig.1a, Fig.1b

- © 2008 FIVB Technical Department -

1.5 TEMPERATURE

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

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la température maximale ne peut être supérieure à 25° C (77° F), ni inférieure à 16° C (61° F).

1.6 ECLAIRAGE

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, l'éclairage de l'aire de jeu doit être de 1000 à 1500 lux, mesuré à 1 m au dessus de la surface de jeu. 1.

2. FILET ET POTEAUX **Fig.3**

2.1 HAUTEUR DU FILET

2.1.1 Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2,43m pour les hommes et 2,24m pour les femmes. 1.3.3

2.1.2 Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 STRUCTURE

Le filet a 1 m de hauteur et 9.50 à 10 mètres de longueur (avec 25 à 50 centimètres de chaque côté des bandes latérales), il est fait de mailles noires carrées de 10 centimètres de largeur. Fig.3

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

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

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

2.3 BANDES DE COTE

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

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

2.4 ANTENNES

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

Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet. 2.3, Fig.3

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

Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage. 10.1.1, Fig.3, Fig.5

- © 2008 FIVB Technical Department -

2.5 POTEAUX

2.5.1 Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 0,50 m à 1 m à l'extérieur de chaque ligne de côté. Ils doivent avoir une hauteur de 2,55 m et être de préférence réglables. Fig.3

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 1 m à l'extérieur des lignes de côté sauf autorisation spéciale de la FIVB.

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

2.6 EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE

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

3. BALLONS

3.1 NORMES

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

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

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

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

La pression intérieure doit être de 0.30 à 0. 325 kg/cm^2
(4.26 à 4.61 psi) (294.3 à 318.82 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMITE DES BALLONS

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

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

3.3 SYSTEME DES TROIS BALLONS

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

- © 2008 FIVB Technical Department -

CHAPITRE DEUX

PARTICIPANTS

4. EQUIPES

4.1 COMPOSITION DES EQUIPES

4.1.1	Une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, un entraîneur, un entraîneur-adjoint, un soigneur et un médecin.	5.2, 5.3
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, le médecin doit être accrédité au préalable par la FIVB. **Pour les compétitions FIVB et mondiales pour Seniors, une équipe peut être constituée d'un maximum de quatorze (14) joueurs. (avec un maximum de douze (12) joueurs réguliers)**	
4.1.2	L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié comme tel sur la feuille de match.	5.1, 19.1.3
4.1.3	Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. Après la signature de la feuille de match par le capitaine et l'entraîneur, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.	1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 PLACE DES PARTICIPANTS

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

4.3 EQUIPEMENT

	L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport.	
4.3.1	Les maillots, les shorts et les chaussettes doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe à l'exception du Libéro. Les équipements doivent être propres.	4.1, 19.2
4.3.2	Les chaussures doivent être légères et souples avec des semelles en caoutchouc ou en composite sans talons.	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est interdit de porter des chaussures à prédominance noire avec une semelle noire.	
4.3.3	Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 18.	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les maillots peuvent être numérotés de 1 à 20.	

- © 2008 FIVB Technical Department -

4.3.3.1 Les numéros doivent être placés sur le maillot au centre de la poitrine et du dos. La couleur des numéros et sa vivacité doivent contraster nettement avec celles des maillots.

4.3.3.2 Les numéros doivent avoir une hauteur minimale de15 cm sur la poitrine et de 20 cm sur le dos. La largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 2 cm.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, le numéro de chaque joueur doit être répété sur la jambe droite du short. Les numéros doivent mesurer entre 4 et 6 cm de hauteur et la largeur de la bande formant le chiffre doit être au moins de 1 cm
Les maillots et shorts doivent répondre aux normes de la FIVB.

4.3.4 Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire ou d'une couleur différente de celle des autres joueurs. 5.1

4.3.5 Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire ou d'une couleur différente (excepté pour les Libéros) de celle des autres joueurs. 19.2

4.4 CHANGEMENT D'EQUIPEMENT

Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs: 23

4.4.1 - à jouer pieds nus,

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est interdit de jouer pieds nus.

4.4.2 - à changer un uniforme mouillé ou endommagé entre deux sets ou après un remplacement à condition que la couleur, le modèle et les numéros du nouvel uniforme soient identiques aux précédents, 4.3, 15.5

4.4.3 - à jouer en survêtement par temps froid à condition qu'ils soient de couleur et de modèle identiques pour toute l'équipe (à l'exception des Libéros) et réglementairement numérotés en accord avec la règle 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5 OBJETS INTERDITS

4.5.1 Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur.

4.5.2 Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leur propre risque.

- © 2008 FIVB Technical Department -

5.	**RESPONSABLES DES EQUIPES**	
	Le capitaine d'équipe et l'entraîneur sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.	20.
	Les libéros ne peuvent pas être capitaine d'équipe.	19.1.3
5.1	**CAPITAINE**	
5.1.1	AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	PENDANT LE MATCH et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe agit comme capitaine 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.	15.2.1 19.1.3
	Quand le ballon est hors jeu, le capitaine de jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement :	8.2
5.1.2.1	pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Au cas où l'explication du premier arbitre ne le satisfait pas, il peut décider d'y faire opposition et doit immédiatement indiquer à l'arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer à la fin du match une réclamation officielle sur la feuille de match ;	23.2.4
5.1.2.2	pour demander l'autorisation	
	a) de changer d'équipement,	4.3, 4.4.2
	b) de vérifier les positions des équipes,	7.4
	c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc;	1.2, 2., 3.
5.1.2.3	en l'absence du coach, pour demander des temps-morts et des remplacements.	15.2.1, 15.4, 15.5
5.1.3	A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe :	6.3
5.1.3.1	remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat:	25.2.3.3
5.1.3.2	si elle a été notifiée en temps utile au premier arbitre, il peut confirmer et enregistrer sur la feuille de match une réclamation officielle concernant l'application ou l'interprétation des Règles par l'arbitre.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	**ENTRAINEUR**	
5.2.1	Pendant tout le match, l'entraîneur dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps-morts pour donner ses instructions. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre.	1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
5.2.2	AVANT LE MATCH, l'entraîneur inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe ensuite.	4.1, 25.2.1.1
5.2.3	PENDANT LE MATCH, l'entraîneur:	
5.2.3.1	avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la fiche de position dûment remplie et signée;	7.3.2
5.2.3.2	est assis sur le banc de touche près du marqueur, mais peut quitter sa position;	4.2
5.2.3.3	demande les temps-morts et les remplacements;	15.4, 15.5

- © 2008 FIVB Technical Department -

5.2.3.4 peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe et depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, sans causer de trouble ni retarder le jeu. 1.3.4, 1.4.5

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, le coach est tenu de remplir ses fonctions au-delà de la ligne de restriction des coachs. Fig.1.a,1b,2

5.3 ENTRAINEUR ADJOINT

5.3.1 L'entraîneur adjoint est assis sur le banc de touche, sans droit d'intervention.

5.3.2 Au cas où l'entraîneur doit quitter son équipe pour n'importe quelle raison, y compris une sanction, l'entraîneur adjoint, à la demande du capitaine de jeu et avec l'autorisation du premier arbitre, peut assumer les fonctions de l'entraîneur durant la durée de l'absence. 5.1.2, 5.2

- © 2008 FIVB Technical Department -

CHAPITRE TROIS

FORMULE DE JEU

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

6.1 POUR MARQUER UN POINT

6.1.1 Point

Une équipe marque un point :

6.1.1.1 lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse ; 8.3, 10.1.1

6.1.1.2 lorsque l'équipe adverse commet une faute ; 6.1.2

6.1.1.3 lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Faute

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

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

6.1.2.2 si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué. 6.1.2, Fig.11 (23)

6.1.3 Echange de jeu et échange de jeu terminé.

Un échange de jeu est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu. Un **échange de jeu terminé** est la succession d'actions de jeu dont le résultat est le gain d'un point. 8.1, 8.2

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

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

6.2 POUR GAGNER UN SET Fig.11 (9)

Un set (à l'exception du set décisif – 5ème set) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins deux points sur l'autre équipe. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24; 27-25;…). 6.3.2

6.3 POUR GAGNER LE MATCH Fig.11 (9)

6.3.1 Le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets. 6.2

6.3.2 En cas d'égalité de sets 2-2, le set décisif (le 5ème) est joué en 15 points, avec un écart minimum d'au moins deux points. 7.1

6.4 FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE

6.4.1 Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu la sommation, elle est déclarée forfait et perd le match sur le score de 0-3 pour le match et la marque 0-25 pour chaque set. 6.2, 6.3

- © 2008 FIVB Technical Department -

As approved by the 31st World Congress in Dubai
Fédération Internationale de Volleyball

6.4.2 Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, est déclarée forfait avec le même score que celui mentionné à la Règle 6.4.1.

6.4.3 Une équipe déclarée INCOMPLETE pour un set ou pour le match (Règle 7.3.1) perd le set ou le match. On attribue à son adversaire les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis. 6.2, 6.3, 7.3.1

- © 2008 FIVB Technical Department -

7. STRUCTURE DU JEU

7.1 TIRAGE AU SORT

	Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.	12.1.1
	Si un set décisif doit être joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.	6.3.2
7.1.1	Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.	5.1
7.1.2	Le gagnant du tirage au sort choisit :	
	SOIT	
7.1.2.1	le droit de servir ou de recevoir le service,	12.1.1
	OU	
7.1.2.2	le côté du terrain.	
	Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.	
7.1.3	Dans le cas d'échauffements consécutifs, l'équipe qui a gagné le service dispose la première du filet.	7.2

7.2 SEANCE D'ECHAUFFEMENT

7.2.1	Avant le match, les équipes ont le droit de s'échauffer au filet pendant 6 minutes ensemble si elles ont disposé au préalable d'un terrain ou pendant 10 minutes ensemble si elles n'ont pas eu cette possibilité.	
7.2.2	Si l'un des capitaines demande de s'échauffer séparément, les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes suivant la Règle 7.2.1.	7.2.1

7.3 FORMATION DES EQUIPES

7.3.1	Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.	6.4.3
	La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.	7.6
7.3.2	Avant de commencer un set, l'entraîneur doit inscrire la formation de départ de son équipe sur une fiche de position (voir aussi règle 20.1.2). Cette fiche dûment remplie et signée est remise au second arbitre ou au marqueur.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (sauf le libéro).	7.3.2, 15.5,
7.3.4	Après la remise de la fiche de position au second arbitre ou au marqueur, aucun changement de formation n'est autorisé sans un remplacement régulier.	15.2.2, 15.5
7.3.5	Les différences entre les positions des joueurs sur le terrain et la fiche de position, sont traitées comme suit :	24.3.1
7.3.5.1	lorsqu'une telle différence est constatée avant le début du set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.	7.3.2
7.3.5.2	lorsque, avant le début d'un set, on constate que un(des) joueur(s) sur le terrain n'est(ne sont) pas inscrit(s) sur la fiche de position, ce(s) joueur(s) doit(doivent) être changé(s) pour se conformer à la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.	7.3.2

7.3.5.3	Toutefois, si l'entraîneur désire conserver sur le terrain ce(ces) joueur(s) non inscrit(s), il devra demander le(s) remplacements(s) réglementaire(s) qui sera (seront) enregistré(s) sur la feuille de match. Si par après une discordance entre les positions des joueurs et la fiche de position est découverte, l'équipe fautive doit reprendre ses positions correctes. Tous les points marqués à partir du moment exact de la faute jusqu'au moment où elle a été découverte sont annulés. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus, de plus ceux-ci reçoivent un point et le prochain service.	15.2.2
7.4	**POSITIONS**	Fig.4
	Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Les positions des joueurs sont numérotées comme suit:	
7.4.1.1	Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant centre), 2 (avant droite).	
7.4.1.2	Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière centre), 1 (arrière droite).	
7.4.2	Positions relatives des joueurs entre eux:	
7.4.2.1	chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin de la ligne centrale que son avant correspondant.	
7.4.2.2	Les joueurs avants et arrières, respectivement, doivent être positionnés latéralement conformément à la Règle 7.4.1.	
7.4.3	Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par la position de leurs pieds en contact avec le sol de la manière suivante :	Fig.4
7.4.3.1	chaque joueur de la ligne avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que ne le sont les pieds du joueur arrière correspondant.	1.3.3
7.4.3.2	chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne droite (gauche) que ne le sont les pieds du joueur centre de sa ligne.	1.3.2
7.4.4	Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou la zone libre.	
7.5	**FAUTE DE POSITION**	Fig.4, Fig.11(13**)**
7.5.1	Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon.	7.3, 7.4
7.5.2	Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaudra sur une faute de position.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.	12.7.2
7.5.4	Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :	
7.5.4.1	l'équipe est sanctionnée : l'adversaire gagne un point et le service ;	6.1.3
7.5.4.2	les positions des joueurs sont rectifiées.	7.3, 7.4

- © 2008 FIVB Technical Department -

7.6 ROTATION

7.6.1	L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe; il est contrôlé au travers de l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Lorsque l'équipe qui reçoit le service a gagné le droit de servir, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc.	12.2.2.2

7.7 FAUTE DE ROTATION

Fig.11 (13)

7.7.1	Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes :	7.6.1, 12
7.7.1.1	l'équipe est sanctionnée, l'adversaire gagne un point et le service ;	6.1.3
7.7.1.2	l'ordre de rotation des joueurs est rectifié.	7.6.1
7.7.2	En outre, le marqueur doit déterminer le moment exact où la faute a été commise. Tous les points marqués à partir de l'erreur sont annulés pour l'équipe fautive. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus.	25.2.2.2
	Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et le gain d'un point et du service pour l'adversaire est la seule sanction.	6.1.3

- © 2008 FIVB Technical Department -

CHAPITRE QUATRE

FORMULE DE JEU

8.	**SITUATIONS DE JEU**	
8.1	**BALLON EN JEU**	
	Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre.	12.3
8.2	**BALLON HORS JEU**	
	Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par un coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment de ce coup de sifflet.	
8.3	**BALLON "DEDANS" (IN)**	Fig.11 (14), Fig.12 (1)
	Le ballon est "dedans" quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation.	1.1, 1.3.2
8.4	**BALLON "DEHORS" (OUT)**	Fig.11 (15)
	Le ballon est "dehors" quand :	
8.4.1	la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation;	1.3.2, Fig.11(15) Fig.12 (2)
8.4.2	il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;	Fig.11(15), Fig.12 (4)
8.4.3	il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté;	2.3, Fig.12(4) Fig.5, Fig.11(15)
8.4.4	il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf pour le cas prévu à la Règle 10.1.2;	10.1.1, Fig.(15), Fig.5, Fig.12 (4)
8.4.5	il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.	23.3.2.3f, Fig.5, Fig.11 (22)

- © 2008 FIVB Technical Department -

9. JOUER LE BALLON

Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf dans le cas prévu par la Règle 10.1.2).

Le ballon peut toutefois être renvoyé d'au-delà de la zone libre.

9.1 TOUCHES D'EQUIPE

Une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur au jeu.
Une équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre, Règle 14.4.1) pour renvoyer le ballon. Si plus de touches sont utilisées, l'équipe commet une faute des "QUATRE TOUCHES".

9.1.1 CONTACTS CONSECUTIFS

Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (à l'exception des cas prévus aux Règles 9.2.3, 14.2 et 14.4.2). — 9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2 CONTACTS SIMULTANES

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

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

9.1.2.2 Lorsque des touches simultanées ont lieu entre des adversaires au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches. Si le ballon tombe en "dehors" du terrain, la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.

9.1.2.3 Si la touche simultanée du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entraîne un contact prolongé, le jeu continue. — 9.1.2.2

9.1.3 TOUCHE ASSISTEE

Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire, ou toute structure/objet pour toucher le ballon. — 1.

Toutefois, le joueur qui est sur le point de commettre une faute (toucher le filet ou franchir la ligne centrale, etc.) peut être arrêté ou retenu par un partenaire.

9.2 CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DU BALLON

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

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

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

Exceptions:

9.2.3.1 au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action. — 14.1.1, 14.2

9.2.3.2 à la première touche de l'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action. — 9.1, 14.4.1

9.3 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

9.3.1 QUATRE TOUCHES : une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer. — 9.1, Fig.11(18)

9.3.2 TOUCHE ASSISTEE : un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou une structure/objet extérieur pour toucher le ballon. — 9.1.3

9.3.3	TENU : le ballon est tenu et/ou lancé, il ne rebondit pas après la touche.	9.2.2, Fig.11 (16)
9.3.4	DOUBLE TOUCHE : un joueur touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps.	9.2.3, Fig.11 (17)

- © 2008 FIVB Technical Department -

10 BALLON AU FILET

10.1 PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS DU FILET

10.1.1	Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage. L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée :	10.2, Fig.5
10.1.1.1	en-dessous par la partie supérieure du filet,	2.2
10.1.1.2	sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire,	2.4
10.1.1.3	au-dessus par le plafond.	
10.1.2	Un ballon qui a franchi le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe à condition que:	9.1 , Fig. 5b
10.1.2.1	le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur,	11.2.2
10.1.2.2	le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain. L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.	11.4.4, Fig. 5b
10.1.3	Le ballon qui se dirige vers le terrain de jeu de l'adversaire au travers de l'espace inférieur reste en jeu jusqu'au moment où il a complètement franchit le plan vertical du filet.	23.3.2.3f Fig. 5 Fig.11(22)

10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

	Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement.	10.1.1

10.3 BALLON DANS LE FILET

10.3.1	Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe.	9.1
10.3.2	Si le ballon déchire les mailles du filet ou le renverse, l'échange de jeu est annulé et rejoué.	

- © 2008 FIVB Technical Department -

11 JOUEUR AU FILET

11.1 FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET

11.1.1	Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque.	14.1, 14.3
11.1.2	Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.	

11.2 PENETRATION SOUS LE FILET

11.2.1	Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.	
11.2.2	Pénétration dans le camp adverse, au delà de la ligne centrale :	1.3.3, 11.2.2.1 Fig.11 (22)
11.2.2.1	toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci.	1.3.3 Fig.11 (22)
11.2.2.2	toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gène pas le jeu de l'adversaire.	1.3.3,11.2.2,1 Fig.11(22)
11.2.3	Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors jeu.	8.2
11.2.4	Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'ADVERSAIRE.	

11.3 CONTACT AVEC LE FILET

11.3.1	Le contact du filet par un joueur n'est pas une faute, sauf s'il gène le déroulement du jeu.	11.4.4, 24.3.2.3 24.3.2.3**c** Fig.3
11.3.2	Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et tout autre objet en dehors des antennes, y compris le filet lui--même, pour autant que cela ne gène pas le jeu.	Fig.3
11.3.3	Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.	

11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET

11.4.1	Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.	11.1.1, Fig.11 (20)
11.4.2	Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.	11.2.1
11.4.3	Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse.	11.2.2.2 Fig.11 (22)
11.4.4	Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire (entre-autres): - en touchant la bande blanche supérieure du filet ou l'antenne durant son action de jouer le ballon ou - en touchant le filet en même temps qu'il joue le ballon ou - en se créant un avantage sur l'adversaire ou - en réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon.	11.3.1, Fig.11 (19)

- © 2008 FIVB Technical Department -

12	**SERVICE**	
	Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit, placé dans la zone de service.	8.1, 12.4.1
12.1	**PREMIER SERVICE D'UN SET**	
12.1.1	Le premier service du premier set, ainsi que celui du set décisif (le 5ème) est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.	
12.2	**ORDRE AU SERVICE**	
12.2.1	Les joueurs suivent l'ordre du service indiqué sur la fiche de position.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Après le premier service du set, les joueurs au service sont désignés comme suit :	12.1
12.2.2.1	quand l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent (ou son remplaçant) sert à nouveau.	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	quand l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir. Le service sera effectué par le joueur qui passe de la position d'avant droit à celle d'arrière droit.	6.1.3, 7.6.2
12.3	**AUTORISATION DU SERVICE**	
	Le premier arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le joueur au service est en possession du ballon et que les équipes sont prêtes à jouer.	12, Fig.11 (1)
12.4	**EXECUTION DU SERVICE**	Fig.11 (10)
12.4.1	Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché.	
12.4.2	Seule une tentative de service est autorisée. Faire rebondir le ballon ou bouger le ballon entre les mains est autorisé.	
12.4.3	Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit 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.	1.4.2, 27.2.1.4 Fig.12 (4) Fig.12 (22)
12.4.4	Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.	12.3, Fig.11 (11)
12.4.5	Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.	12.3

12.5	**ECRAN**	Fig.11 (12)
12.5.1	Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le joueur au service ou la trajectoire du ballon.	12.5.2
12.5.2	Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font un écran s'il(s) agite(nt) les bras, saute(nt) ou bouge(nt) latéralement, lorsque le service est effectué ou en se tenant groupés pour cacher la trajectoire du ballon.	12.4, Fig.6
12.6	**FAUTES EFFECTUEES PENDANT LE SERVICE**	
12.6.1	Fautes de service:	
	Les fautes suivantes entraînent un changement de service, même si l'adversaire est en faute de position. Le joueur au service :	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	- enfreint l'ordre du service,	12.2
12.6.1.2	- n'effectue pas son service correctement.	12.4
12.6.2	Fautes après la frappe de service:	
	Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif (à moins qu'un joueur ne soit en faute de position) lorsque le ballon :	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	touche un joueur de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet complètement au travers de l'espace de passage;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, Fig.11 (19)
12.6.2.2	tombe "dehors";	8.4, Fig.11(15)
12.6.2.3	passe au-dessus d'un écran.	12.5, Fig.11(12)
12.7	**FAUTES DE SERVICE ET FAUTES DE POSITION**	
12.7.1	Si le joueur au service commet une faute au moment du service (mauvaise exécution, ordre de rotation erroné, etc.) et que l'adversaire commet une faute de position, c'est la faute de service qui est sanctionnée.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Au contraire, lorsque l'exécution du service a été correcte, mais que le service devient ensuite fautif (ballon dehors, écran, etc.), la faute de position a été commise en premier et est donc sanctionnée.	7.5.3, 12.6.2
13	**FRAPPE D'ATTAQUE**	
13.1	**CARACTERISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE**	12, 14.1.1
13.1.1	Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée être une frappe d'attaque.	
13.1.2	Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est clairement frappé, et qu'il n'est ni tenu ni lancé.	9.2.2
13.1.3	La frappe d'attaque est effective dès que le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou qu'il est touché par un adversaire.	

- © 2008 FIVB Technical Department -

13.2	**RESTRICTIONS DE LA FRAPPE D'ATTAQUE**	
13.2.1	Un joueur de la ligne avant peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact du ballon ait lieu dans son propre espace de jeu (à l'exception de la Règle 13.2.4).	7.4.1.1
13.2.2	Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Fig.8
13.2.2.1	lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque;	1.3.4
13.2.2.2	après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.	1.4.1
13.2.3	Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet.	1.4.1, 7.4.1.2, Fig.8
13.2.4	Aucun joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	1.4.1
13.3	**FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE**	
13.3.1	Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse ;	13.2.1, Fig.11(20)
13.3.2	Un joueur envoie le ballon "dehors" ;	8.4, Fig.11(15)
13.3.3	Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Fig.11 (21)
13.3.4	Un joueur effectue une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;	1.4.1, 13.2.4, Fig.11 (21)
13.3.5	Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet;	19.3.1.2, 23.3.2.3d Fig.11 (21)
13.3.6	Un joueur effectue une 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.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e Fig.11 (21)

- © 2008 FIVB Technical Department -

14 CONTRE

14.1 CONTRER

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

14.1.2 Tentative de contre

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

14.1.3 Contre effectif

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

14.1.4 Contre collectif

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

14.2 TOUCHES DE CONTRE

Des touches consécutives (rapides et continues) avec le ballon peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action. 9.1.1; 9.2.3

14.3 CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

Lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras 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. 13.1.1

14.4 CONTRE ET TOUCHES D'EQUIPE

14.4.1 Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe
Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon. 9.1, 14.4.2

14.4.2 La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon lors du contre. 14.4.1

- © 2008 FIVB Technical Department -

14.5	**CONTRER LE SERVICE**	Fig.11(12)
	Contrer le service adverse est interdit.	
14.6	**FAUTES AU CONTRE**	**Fig.11 (12)**
14.6.1	Le contreur touche le ballon dans l'espace ADVERSE avant ou au moment de la frappe d'attaque de l'adversaire;	14.3
14.6.2	Un joueur arrière ou le libéro effectue un contre ou participe à un contre effectif;	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Contrer le service adverse;	14.5, Fig.11(12)
14.6.4	Le ballon est envoyé "dehors" :	8.4
14.6.5	Contrer le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes ;	
14.6.6	Un Libéro tente d'effectuer un contre collectif ou individuel.	14.1.1, 19.3.1.3

- © 2008 FIVB Technical Department -

CHAPITRE CINQ

INTERRUPTIONS, INTERVALLE ET RETARDS DE JEU

15	**INTERRUPTIONS DE JEU REGLEMENTAIRES**	
	Les interruptions de jeu réglementaires sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS.	15.4, 15.5
	Une interruption est le temps compris entre un échange de jeu terminé et le coup de sifflet de l'arbitre pour le prochain service.	8.1, 8.2,
15.1	**NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES**	
	Chaque équipe a le droit de demander au maximum de deux temps-morts et six remplacements par set.	6.2, 15.4,15.5
15.2	**DEMANDES D'INTERRUPTION DU JEU REGLEMENTAIRE**	
15.2.1	Les interruptions réglementaires peuvent être demandées par l'entraîneur ou par le capitaine de jeu, et uniquement par eux.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
	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. **Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'utiliser le buzzer, suivi du geste officiel afin de demander le temps-mort**.	8.2, 12.3, Fig.11 (4, 5)
15.2.2	Un remplacement avant le début du set est autorisé et enregistré comme un remplacement régulier dans ce set.	7.3.4
15.3	**SEQUENCE D'INTERRUPTIONS**	
15.3.1	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.	15.4, 15.5
15.3.2	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 de jeu.	15.5, 15.6.1
15.4	**TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES**	
15.4.1	Tous les temps-morts ont une durée de 30 secondes.	Fig.11 (4)
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, dans les sets de 1 à 4 deux temps-mort techniques supplémentaires d'une durée de 60 secondes sont appliqués automatiquement lorsque l'équipe qui mène au score atteint le 8e et le 16e point.	15.3.1
	Dans le set décisif (le 5ème), il n'y a pas de "temps-mort technique"; seul deux temps-morts réglementaires, de 30 secondes chacun, peuvent être demandés par chaque équipe.	6.3.2
15.4.2	Pendant les temps-morts, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc de touche.	

- © 2008 FIVB Technical Department -

15.5	**REMPLACEMENT DE JOUEURS**	Fig.11(5)
	Le remplacement est l'acte par lequel un joueur, autre que le libéro ou son/sa remplaçant(e), après avoir été enregistré auprès du marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment là. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.	Fig.11(5) 15.10, 19.3.2
15.6	**LIMITATIONS DES REMPLACEMENTS**	
15.6.1	Six remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set. Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés au cours d'une même interruption.	
15.6.2	Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.	7.3.1
15.6.3	Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.	7.3.1
15.7	**REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL**	
	Un joueur (à l'exception du Libéro), qui ne peut pas continuer à jouer pour cause de blessure ou de maladie devra être remplacé réglementairement. Si ce n'est pas possible, l'équipe a le droit de réaliser un remplacement EXCEPTIONNEL, au delà des limites de la Règle 15.6.	15.6, 19.3.3
	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 remplacer au jeu le joueur blessé. Le joueur blessé n'est pas autorisé à reprendre le match.	
	Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier.	
15.8	**REMPLACEMENT SUITE A UNE EXPULSION OU UNE DISQUALIFICATION**	
	Un joueur EXPULSE ou DISQUALIFIE doit être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLETE.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3
15.9	**REMPLACEMENT IRREGULIER**	
15.9.1	Un remplacement est irrégulier s'il dépasse les limitations prévues à la Règle 15.6 (à l'exception des cas prévus à la Règle 15.7).	
15.9.2	Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement irrégulier et que le jeu a repris, la procédure à suivre est la suivante :	8.1, 15.6
15.9.2.1	l'équipe est pénalisée: l'adversaire gagne un point et le service;	6.1.3
15.9.2.2	le remplacement est corrigé;	
15.9.2.3	les points marqués par l'équipe fautive depuis la faute sont annulés. Les points marqués par l'équipe adverse sont maintenus.	

- © 2008 FIVB Technical Department -

15.10	**PROCEDURE DE REMPLACEMENT**	
15.10.1	Les remplacements doivent être effectués dans la zone de remplacement.	1.4.3, Fig.1b
15.10.2	Un remplacement durera seulement le temps nécessaire à l'enregistrement sur la feuille de match et permettre l'entrée et la sortie des joueurs.	15.10.3, 25.2.2.3
15.10.3a	La demande réelle de remplacement est l'entrée du (des) remplaçant(s) dans la zone de remplacement, prêt(s) à jouer, pendant une interruption régulière.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
15.10.3b	Si ce n'est pas le cas, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard de jeu**.**	16.2
15.10.3c	La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le second arbitre qui utilisent respectivement le buzzer ou le sifflet.	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter les remplacements.	
15.10.4	Si une équipe désire procéder à plus d'un remplacement, tous les joueurs remplaçants doivent se rendre au même moment dans la zone de remplacement pour être considérés comme une même demande. Dans ce cas, les remplacements doivent être effectués par paires de joueurs, l'une à la suite de l'autre.	5.2, 15.2.1, 15.3.2
15.11	**DEMANDES NON FONDEES**	
15.11.1	Il n'est pas fondé de demander une interruption de jeu:	15
15.11.1.1	au cours d'un échange de jeu, au moment ou après le coup de sifflet autorisant le service,	6.1.3, 15.2.1
15.11.1.2	par un membre de l'équipe non autorisé,	15.2.1
15.11.1.3	pour remplacement sans que le jeu n'ait repris, après que la même équipe ait effectué un premier remplacement,	15.3.2
15.11.1.4	après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et remplacements de joueurs,	15.1
15.11.2	La première demande non fondée qui n'a pas d'incidence sur le jeu ni n'occasionne de retard sera rejetée sans autre conséquences.	15.11.3,16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Toute nouvelle demande non-fondée durant le match par la même équipe constitue un retard de jeu.	16

- © 2008 FIVB Technical Department -

16 RETARDS DE JEU

16.1 TYPES DE RETARDS

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

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

16.2 SANCTIONS POUR RETARD

Fig. 9

16.2.1	L'avertissement pour retard et la pénalisation pour retard sont des sanctions d'équipe.	
16.2.1.1	Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match.	6.3
16.2.1.2	Toutes les sanctions pour retard sont enregistrées sur la feuille de match.	25.2.2.6
16.2.2	Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD".	4.1.1, Fig.11 (25)
16.2.3	Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constitue(nt) une faute et est(sont) sanctionné(s) par une "PENALISATION POUR RETARD " : l'adversaire gagne un point et le service.	6.1.3, Fig.11 (25)
16.2.4	Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les sets sont appliquées pour le set suivant.	18.1

- © 2008 FIVB Technical Department -

17 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

17.1 BLESSURE 8.1

17.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et autoriser le personnel médical à pénétrer sur le terrain.

L'échange est ensuite rejoué. 6.1.3

17.1.2 Si un joueur blessé ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes de récupération seront accordées au joueur, mais une seule fois durant le match pour le même joueur. 15.6, 15.7, 24.2.8

Si le joueur ne se rétablit pas, son équipe est déclarée incomplète. 6.4.3, 7.3.1

17.2 INCIDENT EXTERIEUR AU JEU

S'il se produit un incident extérieur au jeu durant le match, le jeu doit être interrompu et l'échange est rejoué. 6.1.3

17.3 INTERRUPTIONS PROLONGEES

17.3.1 Lorsque des circonstances imprévues interrompent le match, le premier arbitre, les organisateurs et le comité de contrôle, s'il y en a un, décideront des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.

17.3.2 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 4 heures: 17.3.1

17.3.2.1 - si le jeu est repris sur le même terrain de jeu, le set interrompu reprendra normalement avec les mêmes scores, joueurs et positions. Les résultats des sets précédents resteront acquis; 1, 7.3

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

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

- © 2008 FIVB Technical Department -

18 ARRETS ENTRE LES SETS ET CHANGEMENT DE CAMP

18.1 ARRETS ENTRE LES SETS

Un intervalle est l'arrêt entre les sets. Tous les arrêts entre les sets durent trois minutes. 4.2.4,

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

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

18.2 CHANGEMENT DE CAMP Fig.11 (3)

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

18.2.2 Dans le set décisif, dès que l'équipe qui mène atteint 8 points, les équipes changent de camp sans retard, les positions des joueurs demeurent les mêmes. 6.3.2, 7.4.1 25.2.2.5

Si le changement ne se fait pas lorsque que l'équipe qui mène atteint 8 points, il doit s'effectuer dès que l'erreur est signalée. Les points marqués au moment du changement restent acquis.

- © 2008 FIVB Technical Department -

CHAPITRE SIX

LE JOUEUR LIBERO

19	**LE JOUEUR LIBERO**	
19.1	**DESIGNATION DU LIBERO**	
19.1.1	Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs jusqu'à deux (2) joueurs spécialisés en défense «Libéros». **Pour les compétitions FIVB** et mondiales pour seniors, lorsqu'une équipe choisit d'avoir plus de douze (12) joueurs, il est obligatoire de désigner parmi la liste des joueurs deux (2) joueurs spécialisés en défense «Libéros».	4.1.1
19.1.2	Tous les "Libéros" doivent être enregistrés avant le match sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet.	
19.1.3	Un Libéro, désigné par l'entraîneur avant le début du match, sera le Libéro actif. L'autre sera le Libéro de réserve.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.4	Le Libéro ne peut jamais être capitaine d'équipe ni capitaine de jeu lorsqu'il remplit ses fonctions de Libéro.	5.
19.2	**EQUIPEMENT**	
	Les joueurs Libéros doivent porter une tenue (ou une chasuble, pour le Libéro redésigné) d'une couleur différente, contrastant nettement avec celle du reste de l'équipe. La tenue du Libéro peut avoir un design différent, mais doit être numérotée comme pour les autres membres de l'équipe. **Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles le libéro redésigné doit porter un jersey de même style et de même couleur que le libéro original, mais il garde son propre numéro.**	4.3
19.3	**ACTIONS DE JEU CONCERNANT LE LIBERO**	
19.3.1	Les actions de jeu:	
19.3.1.1	le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière ;	7.4.1.2
19.3.1.2	il ne peut jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit (y compris le terrain de jeu et la zone libre) si, au moment du contact, le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet ;	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.	12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6
19.3.1.4	un ballon provenant d'une touche haute jouée avec les doigts et effectuée par un Libéro dans sa zone avant ne peut être attaqué plus haut que le bord supérieur du filet. Le ballon peut être attaqué librement si le Libéro effectue la même action en dehors de sa zone.	1.4.1, 13.3.6 Fig.1b
19.3.2	Changement de joueurs	
19.3.2.1	Le changement d'un joueur par un Libéro n'est pas considéré comme un remplacement régulier. Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du Libéro (sauf en cas de blessure/maladie, ou si une rotation est effectuée suite à une pénalité). Le Libéro ne peut sortir que pour le joueur dont il a lui-même pris la place.	15.5 **6.1.3**

19.3.2.2	Les changements doivent avoir lieu pendant que le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet pour le service.	8.2, 12.3
	Au début de chaque set, le libéro ne peut pas entrer sur le terrain tant que le second arbitre n'a pas vérifié la position de départ.	7.3.2, 12.1
19.3.2.3	Un changement effectué après le coup de sifflet autorisant le service mais avant la frappe de service, ne doit pas être refusé, mais fera l'objet d'une réprimande verbale à la fin de l'échange.	12.3, 12.4,
	Toute répétition d'un changement tardif entraînera une interruption immédiate du jeu et une sanction d'un retard de jeu sera appliquée. L'équipe qui devra servir sera déterminée par le résultat de la sanction pour retard.	16.2
19.3.2.4	Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la "Zone de changement du Libéro".	1.4.4, 7.5.1, Fig.1b
19.3.2.5	Les conséquences d'un changement illégal du Libero sont les mêmes que celle d'une faute de rotation.	7.7.2 26.2.2.2
19.3.3	Re-désignation d'un nouveau Libéro	
19.3.3.1	Le coach a le droit d'échanger le Libéro actif par le Libéro de réserve, mais seulement une fois durant le match, et seulement après que le joueur régulier soit retourné sur le terrain de jeu. Cet échange doit être inscrit dans la case remarque de la feuille de match et sur la feuille de contrôle du Libéro.	19.3.2.1 19.3.3.2
	Le Libéro original ne peut plus revenir au jeu durant le reste du match.	
	En cas de blessure ou de maladie du Libéro de réserve, le coach peut désigner comme Libéro n'importe quel joueur (sauf le Libero original) non présent sur le terrain au moment de cette re-désignation.	
	Le capitaine d'équipe peut déléguer ses privilèges pour être redésigné comme Libéro si telle est la demande du coach. Les échanges de Liberos suite à blessure ou maladie ou la re-désignation d'un Libéro ne sont pas comptés comme remplacement régulier.	5.1.2 19.3.2.1
19.3.3.2	En cas de désignation d'un nouveau Libéro, le numéro de ce joueur devra être inscrit dans la case remarque de la feuille de match.	7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

- © 2008 FIVB Technical Department -

CHAPITRE SEPT

CONDUITE DES PARTICIPANTS

20 CONDUITE EXIGEE

20.1 CONDUITE SPORTIVE

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

20.1.2 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. 5.1.2.1

20.1.3 Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou couvrir les fautes commises par leur équipe.

20.2 FAIR PLAY

20.2.1 Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, adversaires, des partenaires et des spectateurs.

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

- © 2008 FIVB Technical Department -

21 COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

21.1 COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR

Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au premier arbitre d'éviter que les équipes s'approchent d'une attitude sanctionnable en donnant un signal d'avertissement verbal ou manuel à un membre de l'équipe par l'intermédiaire du capitaine de jeu. — 5.1.2, 21.3

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

21.2 COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAINANT DES SANCTIONS

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

21.2.1 Conduite grossière: acte contraire aux bonnes manières, à la moralité, ou toute action d'expression de mépris.

21.2.2 Conduite injurieuse : gestes ou propos insultants ou diffamatoires.

21.2.3 Agression : attaque physique réelle ou comportement agressif et menaçant.

21.3 ECHELLE DES SANCTIONS — Fig.9

Selon le jugement du premier arbitre et suivant la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et enregistrer sur la feuille de match sont : Pénalisation, Expulsion ou Disqualification. — 21.2, 25.2.2.6

21.3.1 Pénalisation — Fig.11 (6)

La première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est pénalisée : l'adversaire gagne un point et le service. — 4.1.1, 21.2.1

21.3.2 Expulsion — Fig.11 (7)

21.3.2.1 Un membre de l'équipe qui est sanctionné d'une expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set et doit rester assis dans l'aire de pénalité, sans autre conséquence. — 1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Fig.1a, Fig.1b

Un entraîneur expulsé perd le droit d'intervenir dans le set et doit demeurer assis dans l'aire de pénalité.

21.3.2.2 La première conduite injurieuse d'un membre d'une équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence; — 4.1.1, 21.2.2

21.3.2.3 Le second cas de conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionné par une expulsion, sans autre conséquence; — 4.1.1, 21.2.1

21.3.3 Disqualification — Fig.11 (8)

21.3.3.1 Un membre de l'équipe qui est disqualifié doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match, sans autre conséquence. — 4.1.1, Fig.1a

21.3.3.2 La première attaque physique ou agression menaçante est sanctionnée par une disqualification sans autre conséquence; — 21.2.3

21.3.3.3 La répétition d'une conduite injurieuse dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence; — 4.1.1, 21.2.2

- © 2008 FIVB Technical Department -

21.3.3.4	Le troisième cas de conduite grossière dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionné par une disqualification, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.1
21.4	**APPLICATION DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT**	
21.4.1	Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles; elles demeurent en vigueur pour toute la durée d'un match et sont enregistrées sur la feuille de match.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionnée progressivement comme indiqué à la Règle 21.3 et la Figure 9 (le membre de l'équipe se voit infliger une sanction plus sévère pour chaque infraction successive).	4.1.1, 21.2, 21.3, Fig.9
21.4.3	L'expulsion ou la disqualification due à une conduite injurieuse ou une agression ne demande pas de sanction préalable.	21.2, 21.3
21.5	**COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS**	
	Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon la Règle 21.3 et les sanctions sont appliquées au set suivant.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	**CARTONS DE PENALITE**	Fig.11 (6,7,8)

Avertissement:	donné oralement ou par geste, pas de carton	21.1
Pénalité:	carton jaune	21.3.1
Expulsion:	carton rouge	21.3.2
Disqualification:	cartons jaune + rouge (jointes)	21.3.3

LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITES ET LES GESTES OFFICIELS

CHAPITRE HUIT

ARBITRES

22	**CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES**	
22.1	**COMPOSITION**	
	Le corps arbitral pour un match est composé des officiels suivants :	
	- le premier arbitre,	23
	- le second arbitre,	24
	- le marqueur,	25
	- quatre (deux) juges de ligne.	27
	Leur emplacement est indiqué dans la Figure 10.	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'avoir un marqueur adjoint.	26
22.2	**PROCEDURES**	
22.2.1	Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match :	
22.2.1.1	le premier arbitre siffle pour permettre le service qui commence un échange de jeu;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	le premier et le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute a été commise et qu'ils ont identifié sa nature.	
22.2.2	Ils peuvent siffler pendant un arrêt de jeu pour indiquer qu'ils autorisent ou repoussent la demande d'une équipe.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant la fin de l'échange, les arbitres doivent indiquer à l'aide du geste officiel :	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique:	
	a) l'équipe qui va servir;	12.2.2, Fig.11 (2)
	b) la nature de la faute;	
	c) le joueur fautif (si nécessaire).	
	Le second arbitre suivra les gestes du premier arbitre en les répétant.	
22.2.3.2	Si la faute a été sifflée par le second arbitre, celui-ci indique:	
	a) la nature de la faute;	
	b) le joueur fautif (si nécessaire);	
	c) l'équipe qui va servir après le geste du premier arbitre.	12.2.2

	Dans ce cas, le premier arbitre ne doit indiquer ni la nature de la faute ni le joueur fautif, mais seulement l'équipe qui va servir**.**	FIG11(2)
22.2.3.3	Dans le cas d'une attaque fautive d'un joueur arrière ou d'un joueur libéro, les deux arbitres indiquent la faute en respectant les règles 22.2.3.1 et 22.2.3.2.	12.2.2,13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, 23.3.2.3e Fig. 11(21)
22.2.3.4	Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent dans l'ordre	
	a) la nature de la faute;	17.3, Fig.11(23)
	b) les joueurs fautifs (si nécessaire);	
	c) l'équipe qui va servir comme indiquée par le premier arbitre.	12.2.2, Fig.11(2)
23	**PREMIER ARBITRE**	
23.1	**EMPLACEMENT**	
	Le premier arbitre remplit ses fonctions assis ou debout sur une plate-forme située à l'une des extrémités du filet. Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au dessus du filet.	Fig.1a, Fig.1b, Fig.10
23.2	**AUTORITE**	
23.2.1	Le premier arbitre dirige le match du début à la fin. Il a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes.	4.1.1, 6.3
	Pendant le match, les décisions du premier arbitre sont souveraines. Il est autorisé à annuler les décisions des autres officiels s'il juge qu'elles sont erronées.	
	Le premier arbitre peut même remplacer un officiel qui ne remplit pas correctement ses fonctions.	
23.2.2	Le premier arbitre contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons, des essuyeurs et des balayeurs.	3.3
23.2.3	Le premier arbitre a un pouvoir de décision sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.	
23.2.4	Le premier arbitre ne doit pas autoriser la discussion de ses décisions.	20.1.2
	Cependant, à la demande du capitaine de jeu, le premier arbitre donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des Règles sur lesquelles il a fondé sa décision.	5.1.2.1
	Si le capitaine de jeu n'est pas d'accord avec les explications du premier arbitre et choisit de contester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer cette contestation dès la fin du match. Le premier arbitre doit autoriser ce droit au capitaine de jeu.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Le premier arbitre a la responsabilité de décider avant et pendant le match si l'aire de jeu, l'équipement et les conditions permettent ou non le jeu.	Chapitre I, 23.3.1.1

23.3	**RESPONSABILITES**	
23.3.1	Avant le match, le premier arbitre :	
23.3.1.1	inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements;	Chapitre I, 23.2.5
23.3.1.2	effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe;	7.1
23.3.1.3	contrôle l'échauffement des équipes.	7.2
23.3.2	Pendant le match, le premier arbitre est autorisé à :	
23.3.2.1	donner un avertissement aux équipes;	21.1
23.3.2.2	sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu;	16.2, 21.2
23.3.2.3	décider :	
	a) des fautes du joueur au service et de positions de l'équipe au service, y compris l'écran,	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1 Fig. 4
	b) des fautes de touche du ballon,	9.3
	c) des fautes au-dessus du filet et sur sa partie supérieure,	11.3.1,11.4.1, 11.4.4
	d) des attaques fautives du libéro ou d'un joueur arrière,	13.3.3,13.3.5, 24.3.2.4 Fig.11 (21)
	e) de la frappe d'attaque effective faites par un joueur sur un ballon situé au-dessus du filet venant d'une passe haute faite avec les doigts et effectuée par le libéro dans sa zone d'attaque,	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, Fig.11 (21)
	f) du franchissement complet par le ballon de l'espace inférieur situé sous le filet,	8.4.5,24.3.2.7
	g) du contre effectif d'un joueur arrière ou d'une tentative de contre du libéro.	14.6.2,14.6.6, Fig.11 (12)
23.3.3	A la fin du match il vérifie et signe la feuille de match.	25.2.3.3

24	**SECOND ARBITRE**	
24.1	**EMPLACEMENT**	
	Le second arbitre remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, à proximité du poteau situé du côté opposé et en face du premier arbitre.	Fig.1a, Fig.1b, Fig.10
24.2	**AUTORITE**	
24.2.1	Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence. Si le premier arbitre devenait incapable d'assurer sa tâche, le second arbitre peut remplacer le premier arbitre.	24.3
24.2.2	Le second arbitre peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il ne doit pas insister auprès du premier arbitre.	24.3
24.2.3	Le second arbitre contrôle le travail du/des marqueur(s).	25.2, 26.2
24.2.4	Le second arbitre contrôle les membres des équipes sur le banc de touche et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.	4.2.1
24.2.5	Le second arbitre contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement.	4.2.3
24.2.6	Le second arbitre autorise les interruptions, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Le second arbitre contrôle le nombre des temps-morts et des remplacements utilisés par chaque équipe et signale au premier arbitre et à l'entraîneur concerné le 2e temps-mort et les 5e et 6e remplacements des joueurs.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	En cas de blessure d'un joueur, le second arbitre autorise le remplacement exceptionnel ou accorde un temps de récupération de 3 minutes.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Le second arbitre vérifie l'état du sol, principalement dans la zone avant. Il vérifie aussi pendant le match que les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.	1.2.1, 3.
24.2.10	Le second arbitre contrôle les membres des équipes dans les aires de pénalité et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.	1.4.6, 21.3.2

- © 2008 FIVB Technical Department -

24.3	**RESPONSABILITES**	
24.3.1	Au commencement de chaque set, au changement de camps dans le set décisif et chaque fois que c'est nécessaire, le second arbitre vérifie que les positions effectives des joueurs sur le terrain correspondent à celles portées sur les fiches de position.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale :	
24.3.2.1	la pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet,	11.2
24.3.2.2	les fautes de position de l'équipe en réception,	7.5
24.3.2.3	les contacts fautifs, par un joueur, du filet dans sa partie inférieure ou avec l'antenne située de son côté,	11.3.1
24.3.2.4	tout contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro, ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou par le libéro,	13.3.3,14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g Fig.11 (12)
24.3.2.5	le contact du ballon avec un objet extérieur,	8.4.2, 8.4.3
24.3.2.6	le contact du ballon avec le sol lorsque le premier arbitre n'est pas en position de juger ce contact,	8.3
24.3.2.7	le ballon franchissant le filet, totalement ou partiellement, à l'extérieur de l'espace de passage en direction du camp adverse ou son contact avec l'antenne située de son côté.	8.4.3, 8.4.4 Fig. 5
24.3.3	A la fin du match, il signe la feuille de match.	25.2.3.3

25	**MARQUEUR**	
25.1	**EMPLACEMENT**	
	Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marquage située du côté opposé et en face du premier arbitre.	Fig.1a, Fig.1b, Fig.10
25.2	**RESPONSABILITES**	
	Il tient la feuille de match conformément aux Règles en coopérant avec le second arbitre. Il utilise un buzzer ou tout autre signal sonore pour notifier des irrégularités ou donner un signal aux arbitres sur la base de ses responsabilités.	
25.2.1	Avant le match et un set, le marqueur:	
25.2.1.1	inscrit les données du match et des équipes, ainsi que le nom et le numéro du Libéro, selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2
25.2.1.2	enregistre les formations de départ de chaque équipe à partir des fiches de position; S'il ne reçoit pas à temps les fiches de position, il doit en informer immédiatement le second arbitre;	5.2.3.1, 7.3.2
25.2.2	Pendant le match, le marqueur:	
25.2.2.1	enregistre les points marqués;	6.1
25.2.2.2	contrôle l'ordre de rotation au service et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe du service ;	12.2
25.2.2.3	est en charge pour accepter et enregistrer les remplacements de joueur en actionnant le buzzer, il en contrôle le nombre et inscrit les remplacements et les temps-morts en informant le second arbitre;	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée;	15.11
25.2.2.5	annonce aux arbitres les fins de set et la marque du 8° point dans le set décisif;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	enregistre les sanctions et les demandes non-fondées;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	enregistre tout autre événement selon les instructions du second arbitre, par exemple : les remplacements exceptionnels, les temps de récupération, les interruptions prolongées, les ingérences extérieures, etc ;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 18.1
25.2.2.8	Contrôle les intervalles entre les sets.	
25.2.3	A la fin du match, le marqueur:	
25.2.3.1	inscrit le résultat final;	6.3
25.2.3.2	en cas de réclamation, et avec l'autorisation préalable du premier arbitre, écrit ou permet au capitaine d'équipe ou de jeu d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident contesté;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4

- © 2008 FIVB Technical Department -

25.2.3.3	après avoir signé lui-même la feuille de match, recueille les signatures des capitaines d'équipe, puis celles des arbitres;	5.1.3.1,23.3.3 24.3.3
26.	**MARQUEUR ADJOINT**	
26.1	**EMPLACEMENT**	22.1 Fig. 1a Fig. 1b, Fig. 10
	Le marqueur adjoint remplit ses fonctions assis à côté du marqueur à la table de marque.	
26.2	**RESPONSABILITES**	19.3
	Il/elle enregistre les changements impliquant le Libéro.	
	Il/elle aide le marqueur dans l'exercice de ses fonctions administratives.	
	Si le marqueur ne peut pas continuer son travail, le marqueur adjoint remplace le marqueur.	
26.2.1	Avant le match et un set, le marqueur adjoint :	
26.2.1.1	prépare la feuille de contrôle du Libéro,	
26.2.1.2	prépare la feuille de réserve du match.	
26.2.2	Pendant le match, le marqueur adjoint :	
26.2.2.1	enregistre les détails de changement du Libéro;	19.3.1.1
26.2.2.2	informe les arbitres de toutes les fautes de remplacement du Libéro, en actionnant le buzzer ;	19.3.2.1
26.2.2.3	signale le début et la fin des Temps-Morts techniques ;	15.4.1
26.2.2.4	fait fonctionner le tableau d'affichage manuel sur la table du marqueur ;	
26.2.2.5	vérifie que les tableaux d'affichage correspondent au score ;	25.2.2.1
26.2.2.6	si nécessaire, remet à jour la feuille de réserve du match et la donne au marqueur.	25.2.1.1
26.2.3	A la fin du match le marqueur adjoint :	
26.2.3.1	signe la feuille de contrôle du Libéro et la présente pour vérification ;	
26.2.3.2	signe la feuille de match.	
27.	**JUGES DE LIGNE**	
27.1	**EMPLACEMENT**	
	Si deux juges de lignes seulement sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles situés à droite de chaque arbitre et à 1 ou 2 m du coin.	Fig.1a, Fig.1b, Fig.10
	Chacun d'eux contrôle la ligne de fond et la ligne latérale situées de son côté.	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire de disposer de quatre juges de ligne.	
	Ils sont debout dans la zone libre de 1 à 3 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.	Fig.10

27.2	**RESPONSABILITES**	
27.2.1	Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) de la façon indiquée à la Figure 12 pour signaler:	
27.2.1.1	le ballon “dedans” (in) et “dehors” (out) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s);	8.3, 8.4 Fig.12 (1,2)
27.2.1.2	les ballons "dehors" touchés par l’équipe recevant le ballon ;	8.4, Fig.12(3)
27.2.1.3	les ballons qui touchent les antennes, les ballons de service qui franchissent le filet à l’extérieur de l’espace de passage, etc.;	8.4.3, 8.4.4, Fig.12 (4)
27.2.1.4	tout joueur (en dehors du joueur au service) qui empiéterait sur l'espace extérieur à son camp au moment de la frappe de service ;	7.4, 12.4.3 Fig.12 (4)
27.2.1.5	les fautes de pied du serveur ;	12.4.3
27.2.1.6	tout contact avec l’antenne de leur côté du terrain par tout joueur pendant l’action de jouer le ballon ou une interférence avec le jeu ;	11.3.1, 11.4.4 Fig.12 (4)
27.2.1.7	Le ballon passant en dehors de l’espace de passage dans le camp adverse ou touchant l’antenne de son côté.	10.1.1, Fig.12 (4)
27.2.2	A la demande du premier arbitre, les juges de ligne doivent répéter leur geste.	

- © 2008 FIVB Technical Department -

28. GESTES OFFICIELS

28.1 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES — Fig.11

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

28.2 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE — Fig.12

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

- © 2008 FIVB Technical Department -

As approved by the 31st World Congress in Dubai
Fédération Internationale de Volleyball