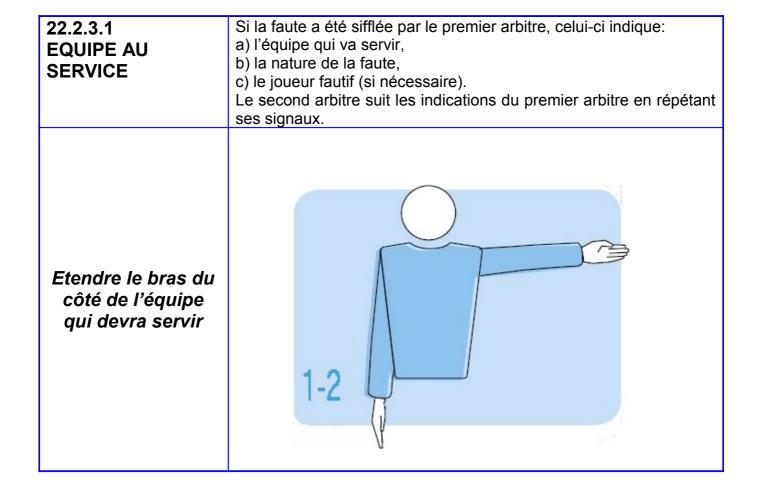
12.3 AUTORISATION DU SERVICE	Le premier arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le joueur au service est en possession du ballon et que les équipes sont prêtes à jouer.
Déplacer la main pour indiquer la direction du service	



PC 6/12/07 1 sur 12

18.2 CHANGEMENT DE CAMP

18.2.1

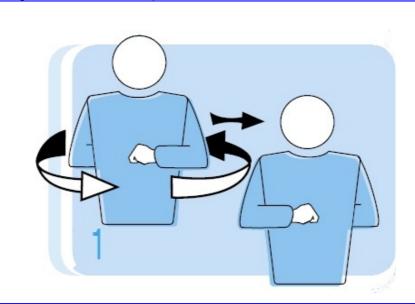
Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif.

18.2.2

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.

Lever les avantbras en avant et en arrière, et les tourner autour du corps



15.2 DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

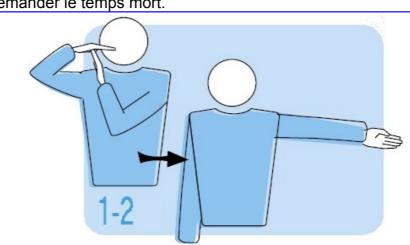
15.2.1

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 ieu.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, il est obligatoire d'utiliser le buzzer, suivi du signal manuel afin de demander le temps mort.

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T)

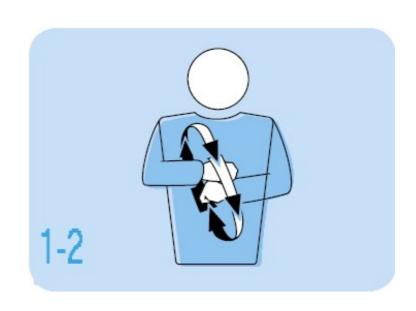


PC 6/12/07 2 sur 12

15.5 REMPLACEMENT 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.

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



21 COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

21.3.1 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.

Montrer une carte jaune pour la pénalisation



PC 6/12/07 3 sur 12

6.2 6.3 FIN DU SET (OU MATCH)	6.2 POUR GAGNER UN SET Un set (à l'exception du set décisif – le 5ème) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec un écart d'au moins deux points. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24 ; 27-25 ;). 6.3 POUR GAGNER LE MATCH 6.3.1 Le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets. 6.3.2 En cas d'égalité de sets 2-2, le set décisif (le 5ème) est joué en 15 points, avec un écart d'au moins deux points.
Croiser les avant- bras devant la poitrine, les mains ouvertes.	1-2

12.4 BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE	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.
Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut.	

PC 6/12/07 4 sur 12

12.4.4 EXECUTION DU SERVICE	Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.
Lever huit doigts écartés	

12.5 FAUTES AU CONTRE 14.6 FAUTE DE BLOC	12.5 ECRAN 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 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. 14.6 FAUTES AU CONTRE 14.6.2 Un joueur arrière ou un Libéro effectue le contre ou participe à un contre effectif.
Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant.	1-2

PC 6/12/07 5 sur 12

7.5 FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

7.5.1 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.

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.

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

7.5.4 Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :

7.5.4.1 l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu ;

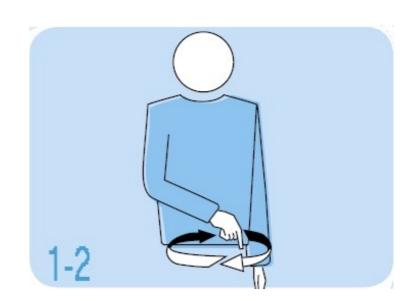
7.5.4.2 les positions des joueurs sont rectifiées.

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.

7.6.2 Lorsque l'équipe recevante gagne le droit au service, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre : le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc.

Faire un mouvement circulaire avec l'index



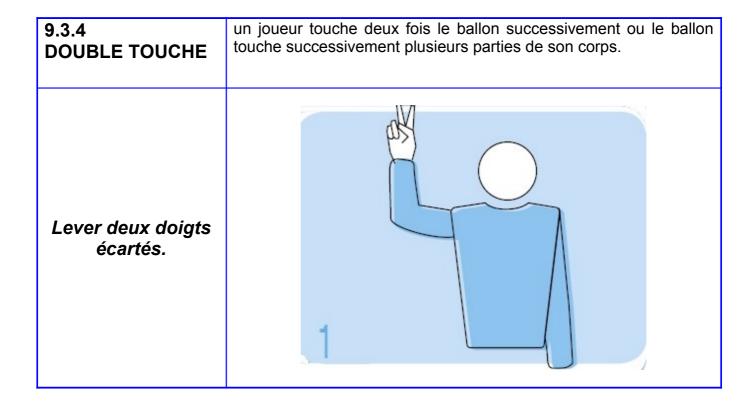
PC 6/12/07 6 sur 12

8.3 BALLON "DEDANS" (IN)	Le ballon est "dedans" quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation.
Etendre le bras et les doigts ver le sol	1-2

8.4 BALLON "DEHORS" (OUT)	8.4.1 la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation; 8.4.2 il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu; 8.4.3 il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté; 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; 8.4.5 il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.
Lever les avant- bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi	1-2

PC 6/12/07 7 sur 12

9.3.3 TENU	le ballon est tenu et/ou lancé ; il ne rebondit pas après la frappe.
Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut.	



PC 6/12/07 8 sur 12

9.3.1 QUATRE TOUCHES	une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.
Lever quatre doigts écartés.	

11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET	11.4.4 Un joueur touche le filet ou l'antenne en jouant le ballon ou lorsque ce contact gêne le déroulement du jeu. 12.6.2.1 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,
Montrer le côté correspondant du filet.	1-2

PC 6/12/07 9 sur 12

11.4.1 FRANCHISSEMENT PAR-DESSUS LE FILET Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire. Placer une main au dessus du filet, paume vers le bas.

13.3.3 Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, 13.3 alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du **FAUTE** filet. **D'ATTAQUE** 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. 13.3.5 Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet. 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. Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras. la main ouverte.

PC 6/12/07 10 sur 12

VULLEY-BALL:	LES GESTES OFFICIELS DES ARBITRES
PÉNÉTRATION	8.4.5 Si le ballon franchit entièrement l'espace inférieur situé sous
DANS LE CAMP	le filet.
ADVERSE OU	11.2 PENETRATION SOUS LE FILET
	11.2.1 Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet
BALLON	à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.
FRANCHISSANT	11.2.2 Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne
L'ESPACE SOUS	centrale :
LE FILET	11.2.2.1 il est permis de toucher le camp adverse avec un (les)
	pied(s) ou une (les) main(s), à condition qu'au moins une partie du
	pied/des pieds ou de la main/des mains en question demeure en
	contact direct avec (ou juste au-dessus de) la ligne centrale.
	11.2.2.2 il est interdit de toucher le sol du camp adverse avec toute
	autre partie du corps.
Montrer du doigt la	
ligne centrale	
ingine contract	
	1_2
	1-2

DOUBLE FAUTE ET ÉCHANGE À REJOUER	6.1.2.2 si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué. 9.1.2.3 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 rejoue.
Lever verticalement les deux pouces.	

PC 6/12/07 11 sur 12

Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale Un joueur touche le ballon qui tombe au sol dans la zone libre sans passer dans l'espace de passage.

16.2 SANCTIONS POUR RETARD

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

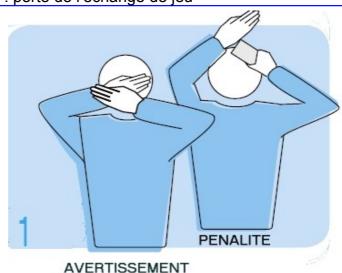
16.2.1.1 Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match.

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

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

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" : perte de l'échange de jeu

Couvrir le poignet droit avec la main gauche ouverte, paume face à soi (avertissement) ou pointer le poignet avec le carton jaune (pénalisation).



PC 6/12/07 12 sur 12