

Official BEACH VOLLEYBALL Rules

Règles Officielles du VOLLEYBALL DE PLAGE

Reglas Oficiales del VOLEIBOL DE PLAYA

2007-2008



FIVB

FEDERATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

www.fivb.org



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

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

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

Règles Officielles du VOLLEYBALL DE PLAGE



Règles Officielles



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

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

www.fivb.org

Dans tous les cas, la version anglaise fait foi.

© Fédération Internationale de Volleyball
Juillet 2007

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



CARACTÉRISTIQUES DU JEU	33
CHAPITRE I: INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT	34
1 AIRE DE JEU (DIAGRAMME 1)	34
1.1 DIMENSIONS	34
1.2 SURFACE DE JEU	34
1.3 LIGNES DU TERRAIN	34
1.4 ZONE DE SERVICE	34
1.5 CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES	34
1.6 ÉCLAIRAGE	34
2 FILET ET POTEAUX (DIAGRAMME 2)	35
2.1 FILET	35
2.2 BANDES DE CÔTÉ	35
2.3 ANTENNES	35
2.4 HAUTEUR DU FILET	35
2.5 POTEAUX	35
2.6 ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE	36
3 BALLON	36
3.1 CARACTÉRISTIQUES	36
3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS	36
3.3 SYSTÈME DES TROIS BALLONS	36
CHAPITRE II: PARTICIPANTS	37
4 ÉQUIPES	37
4.1 COMPOSITION ET INSCRIPTION	37
4.2 CAPITAINE	37
5 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	37
5.1 ÉQUIPEMENT	37
5.2 CHANGEMENTS AUTORISÉS	37
5.3 TENUES ET OBJETS INTERDITS	37
6 DROITS ET DEVOIRS DES PARTICIPANTS	38
6.1 LES DEUX JOUEURS/JOUEUSES	38
6.2 CAPITAINE	38
6.3 PLACE DES PARTICIPANTS (Diagr.1)	38

CHAPITRE III: POINT, SET ET VAINQUEUR DU MATCH	39
7 SYSTÈME DE POINTAGE	39
7.1 POUR GAGNER UN MATCH	39
7.2 POUR GAGNER UN SET	39
7.3 POUR GAGNER UN ÉCHANGE	39
7.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE	39
CHAPITRE IV: PRÉPARATION DU MATCH, STRUCTURE DU JEU	40
8 PRÉPARATION DU MATCH	40
8.1 TIRAGE AU SORT	40
8.2 SÉANCE D'ÉCHAUFFEMENT	40
9 FORMATION DES ÉQUIPES	40
9.1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE	40
9.2 REMPLACEMENTS	40
10 POSITIONS DES JOUEURS	40
10.1 POSITIONS	40
10.2 ORDRE DU SERVICE	40
10.3 FAUTE DANS L'ORDRE DE SERVICE	40
CHAPITRE V: ACTIONS DE JEU	41
11 SITUATIONS DE JEU	41
11.1 BALLON EN JEU	41
11.2 BALLON HORS-JEU	41
11.3 BALLON «DEDANS»	41
11.4 BALLON «DEHORS»	41
12 FAUTES DE JEU	41
12.1 DÉFINITION	41
12.2 CONSÉQUENCES D'UNE FAUTE	41
13 JOUER LE BALLON	41
13.1 TOUCHES D'ÉQUIPE	41
13.2 TOUCHES SIMULTANÉES	42
13.3 TOUCHE ASSISTÉE	42
13.4 CARACTÉRISTIQUES D'UNE TOUCHE	42
13.5 FAUTES EN JOUANT LE BALLON	42



14	BALLON AU FILET	43
14.1	PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS DU FILET	43
14.2	BALLON TOUCHANT LE FILET	43
14.3	BALLON DANS LE FILET	43
15	JOUEUR AU FILET	43
15.1	FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET	43
15.2	PÉNÉTRATION DANS L'ESPACE ADVERSE, LE TERRAIN ET/OU LA ZONE LIBRE	43
15.3	CONTACT AVEC LE FILET	44
15.4	FAUTES DU JOUEUR/DE LA JOUEUSE AU FILET	44
16	SERVICE	44
16.1	DÉFINITION	44
16.2	PREMIER SERVICE DU SET	44
16.3	ORDRE AU SERVICE	44
16.4	AUTORISATION DU SERVICE	44
16.5	EXÉCUTION DU SERVICE	44
16.6	ÉCRAN	45
16.7	FAUTES DE SERVICE	45
16.8	FAUTES DE SERVICE APRÈS LA FRAPPE DU BALLON	45
17	FRAPPE D'ATTAQUE	45
17.1	DÉFINITION	45
17.2	FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE	45
18	CONTRE	46
18.1	DÉFINITION	46
18.2	TOUCHES DU CONTREUR	46
18.3	CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE	46
18.4	CONTACT DU CONTRE	46
18.5	FAUTES DU CONTRE	46

CHAPITRE VI: TEMPS-MORTS ET RETARDS DE JEU **47**

19 TEMPS-MORTS **47**

19.1	DÉFINITION	47
19.2	NOMBRE DE TEMPS-MORTS	47
19.3	DEMANDE DE TEMPS-MORTS	47
19.4	DEMANDES NON FONDÉES	47

20 RETARDS DE JEU **47**

20.1	TYPES DE RETARD	47
20.2	SANCTIONS POUR RETARDS	47

21 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES **48**

21.1	BLESSURE	48
21.2	INCIDENT EXTÉRIEUR AU JEU	48
21.3	INTERRUPTIONS PROLONGÉES	48

22 CHANGEMENTS DE CAMP ET ARRÊTS ENTRE LES SETS **48**

22.1	CHANGEMENTS DE CAMP	48
22.2	ARRÊTS	48

CHAPITRE VII: CONDUITE INCORRECTE **49**

23 CONDUITE INCORRECTE **49**

23.1	CATÉGORIES	49
23.2	SANCTIONS	49
23.3	ÉCHELLE DES SANCTIONS (Diagramme 7)	49
23.4	CONDUITE INCORRECTE AVANT ET ENTRE LES SETS	49



CHAPITRE VIII: CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES 50

24 CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES 50

24.1	COMPOSITION	50
24.2	PROCÉDURES	50

25 PREMIER ARBITRE 50

25.1	EMPLACEMENT	50
25.2	AUTORITÉ	50
25.3	RESPONSABILITÉS	50

26 SECOND ARBITRE 51

26.1	EMPLACEMENT	51
26.2	AUTORITÉ	51
26.3	RESPONSABILITÉS	51

27 MARQUEUR 52

27.1	EMPLACEMENT	52
27.2	RESPONSABILITÉS	52

28 JUGES DE LIGNE 52

28.1	EMPLACEMENT	52
28.2	RESPONSABILITÉS	53

29 GESTES OFFICIELS 53

29.1	GESTES OFFICIELS DES ARBITRES (Diagramme 8)	53
29.2	GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE (Diagramme 9)	53
	INDEX	54

DIAGRAMMES

1	L'aire de jeu	86
2	Dessin du filet	87
3	Ballon traversant le plan vertical du filet	88
4	Ecran	89
5	Bloc effectif	89
6	Emplacement du corps arbitral et de ses assistants	90
7	Echelle de sanctions pour conduite incorrecte	91
8	Gestes officiels des arbitres	92-96
9	Gestes officiels des juges de lignes	97





CARACTÉRISTIQUES DU JEU

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

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

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

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

Au Volleyball de plage, l'équipe qui gagne l'échange marque un point (pointage continu).

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



CHAPITRE I: INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1 AIRE DE JEU (DIAGRAMME 1)

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

1.1 DIMENSIONS

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

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

1.2 SURFACE DE JEU

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

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

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

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

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

1.3 LIGNES DU TERRAIN

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

1.3.2 Il n'y a PAS de ligne centrale.

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

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

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

1.4 ZONE DE SERVICE

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

1.5 CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

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

1.6 ÉCLAIRAGE

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

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



2 FILET ET POTEAUX (DIAGRAMME 2)

2.1 FILET

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

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

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

Pour les Compétitions Mondiales de la FIVB, un filet de 8,0 m ayant de plus petites mailles ainsi que des bannières situées entre les deux extrémités du filet et les poteaux peut être utilisé pour autant que cette dernière ne nuise pas à la vue des athlètes et des officiels. De la publicité peut être affichée selon les normes de la FIVB.

2.2 BANDES DE CÔTÉ

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

2.3 ANTENNES

L'antenne est une tige flexible de 1,8 m de long et de 10 mm de diamètre. Elle est en fibre de verre ou d'un matériau similaire. Deux antennes sont attachées sur le bord extérieur de chaque bande de côté et placées en opposition de chaque côté du filet (Diagramme 2). La partie supérieure de l'antenne dépasse le filet de 80 cm, elle est peinte de bandes contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.

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

2.4 HAUTEUR DU FILET

La hauteur du filet est de 2,43 m pour les hommes et de 2,24 m pour les femmes. Commentaire: la hauteur du filet peut varier en fonction de l'âge comme suit:

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

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

2.5 POTEAUX

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

2.6 ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE

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

3 BALLON

3.1 CARACTÉRISTIQUES

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

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

Circonférence: 66 à 68 cm pour les compétitions internationales FIVB

Poids: 260 to 280 g

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

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

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

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

3.3 SYSTÈME DES TROIS BALLONS

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





CHAPITRE II: PARTICIPANTS

4 ÉQUIPES

4.1 COMPOSITION ET INSCRIPTION

- 4.1.1 Une équipe est composée exclusivement de deux joueurs/joueuses.
- 4.1.2 Seuls les deux joueurs/joueuses inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la rencontre.

4.1.3 *Dans les Compétitions Mondiales FIVB, les directives d'entraîneurs ne sont pas autorisées durant la rencontre.*

4.2 CAPITAINE

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

5 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

5.1 ÉQUIPEMENT

- 5.1.1 L'équipement d'un joueur se compose d'une culotte ou d'un maillot de bain. Un maillot de corps ou une "brassière" est facultative sauf si les règles du tournoi le spécifient. Les joueurs/joueuses peuvent porter une casquette.

5.1.2 *Dans les Compétitions Mondiales FIVB, les joueurs/joueuses d'une même équipe doivent porter une tenue de même couleur et de même coupe, selon les règles du tournoi.*

- 5.1.3 Les tenues des joueurs/joueuses doivent être propres.
- 5.1.4 Les joueurs/joueuses doivent jouer pieds nus sauf sur autorisation des arbitres.
- 5.1.5 Les maillots des joueurs/joueuses (ou les culottes si les joueurs sont autorisés à jouer torse nu) doivent être numérotés 1 et 2. Le numéro doit être placé sur la poitrine (ou sur le devant de la culotte).
- 5.1.6 Les numéros doivent être de couleur contrastée avec celle des maillots et doivent avoir une hauteur d'au moins 10 cm. La largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 1,5 cm.

5.2 CHANGEMENTS AUTORISÉS

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

5.3 TENUES ET OBJETS INTERDITS

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

6 DROITS ET DEVOIRS DES PARTICIPANTS

6.1 LES DEUX JOUEURS/JOUEUSES

- 6.1.1 Les participants doivent connaître les Règles Officielles du Volleyball de Plage et les appliquer strictement.
- 6.1.2 Les participants doivent accepter respectueusement les décisions des arbitres sans les discuter. En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés.
- 6.1.3 Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, des adversaires, des partenaires et des spectateurs.
- 6.1.4 Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou à couvrir les fautes commises par leur équipe.
- 6.1.5 Les participants doivent s'abstenir de toute action visant à retarder le jeu.
- 6.1.6 La communication entre les membres de l'équipe est autorisée pendant le match.
- 6.1.7 Pendant le match, les deux joueurs/joueuses sont autorisé(e)s à parler aux arbitres quand le ballon est hors-jeu (Règle 6.1.2) dans les trois cas suivants:

- a) pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles. Au cas où l'explication ne les satisfait pas, l'un ou l'autre doit immédiatement exprimer au premier arbitre leur intention d'engager une procédure de réclamation.
 - b) pour demander l'autorisation:
 - de changer de tenue ou d'équipement,
 - de vérifier le numéro du joueur au service,
 - de vérifier le filet, le ballon, la surface du sol, etc.,
 - de réaligner une ligne du terrain.
 - c) pour demander des temps-morts (Règle 19.3).
- Note: un joueur/une joueuse doit avoir l'autorisation de l'arbitre pour quitter l'aire de jeu.
- 6.1.8 A la fin du match:
- a) les deux joueurs/joueuses remercient les arbitres et leurs adversaires,
 - b) si un joueur/une joueuse a exprimé préalablement au premier arbitre son intention de porter réclamation, il/elle peut la confirmer de façon officielle en l'inscrivant sur la feuille de match. (Règle 6.1.7 a) ci-dessus).



6.2 CAPITAINE

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

6.3 PLACE DES PARTICIPANTS (DIAGRAMME 1)

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

CHAPITRE III: POINT, SET ET VAINQUEUR DU MATCH

7 SYSTÈME DE POINTAGE

7.1 POUR GAGNER UN MATCH

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

7.2 POUR GAGNER UN SET

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

7.3 POUR GAGNER UN ÉCHANGE

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

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

7.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE

- 7.4.1 Si une équipe refuse de jouer après en avoir reçu sommation, elle est déclarée forfait et perd le match avec le résultat 0-2 et 0-21, 0-21 pour les sets.
- 7.4.2 Une équipe qui ne se présente pas à l'heure sur le terrain est déclarée forfait avec les mêmes résultats que ceux mentionnés à la Règle 7.4.1 ci-dessus.

Pour les Compétitions Mondiales FIVB, lorsque le système de Poules est utilisé, les règles 7.4.1 et 7.4.2 peuvent être sujettes à modifications par la FIVB au moment opportun, comme stipulé dans les Règles Spécifiques de Compétition, établissant les modalités à suivre en cas de forfait.

- 7.4.3 Une équipe qui est déclarée incomplète pour le set ou pour le match perd le set ou le match (Règle 9.1). On attribue à l'équipe adverse les points et sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.



CHAPITRE IV: PRÉPARATION DU MATCH, STRUCTURE DU JEU

8 PRÉPARATION DU MATCH

8.1 TIRAGE AU SORT

De façon générale, le premier arbitre effectue le tirage au sort avant le début de l'échauffement officiel en présence des deux capitaines. Le gagnant du tirage au sort choisit soit:

- le droit de servir ou de recevoir le service,
- le camp.

Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.

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

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

8.2 SÉANCE D'ÉCHAUFFEMENT

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

9 FORMATION DES ÉQUIPES

9.1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

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

9.2 REMPLACEMENTS

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

10 POSITIONS DES JOUEURS

10.1 POSITIONS

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

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

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

10.2 ORDRE DU SERVICE

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

10.3 FAUTE DANS L'ORDRE DE SERVICE

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

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

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



CHAPITRE V: ACTIONS DE JEU

11 SITUATIONS DE JEU

11.1 BALLON EN JEU

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

11.2 BALLON HORS-JEU

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

11.3 BALLON «DEDANS»

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

11.4 BALLON «DEHORS»

Le ballon est «dehors» quand:

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



12 FAUTES DE JEU

12.1 DÉFINITION

- Toute action contraire aux Règles est une faute de jeu.
- Les arbitres jugent les fautes et déterminent les sanctions conformément aux présentes Règles.

12.2 CONSÉQUENCES D'UNE FAUTE

- Une faute est toujours sanctionnée: l'adversaire de l'équipe ayant commis la faute gagne l'échange de jeu conformément à la Règle 7.3.
- Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est sanctionnée.
- Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les deux équipes, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

13 JOUER LE BALLON

13.1 TOUCHES D'ÉQUIPE

- Chaque équipe a le droit à un maximum de trois touches pour retourner le ballon par-dessus le filet.
- Ces touches d'équipe comprennent non seulement les contacts intentionnels par les joueurs/joueuses mais aussi ceux qui sont accidentels.
- Un joueur/une joueuse ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (exceptions, voir Règles: 13.4.3 a), b) et 18.2).

13.2 TOUCHES SIMULTANÉES

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

13.3 TOUCHE ASSISTÉE

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

13.4 CARACTÉRISTIQUES D'UNE TOUCHE

- 13.4.1 Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.
- 13.4.2 Le ballon doit être frappé nettement, il ne doit pas être tenu, ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.
Exceptions:
- a) Lors d'une action défensive sur un ballon frappé en puissance. Dans ce cas, le ballon peut être tenu, pendant un très court instant, en touche haute avec les doigts,
 - b) Lorsque des contacts simultanés au-dessus du filet entraînent un «ballon tenu».
- 13.4.3 Le ballon peut toucher diverses parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.
Exceptions:
- a) Au contre, des contacts consécutifs (Règle 18.4.2) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action,
 - b) A la première touche de l'équipe, à moins que le ballon n'ait été joué en touche haute avec les doigts (exception de la Règle 13.4.2 a), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

13.5 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

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



13.5.4 **DOUBLE TOUCHE:** un joueur/une joueuse touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties du corps (Règles 13.1.3, 13.4.3).

14 BALLON AU FILET

14.1 PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS DU FILET

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

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

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

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

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

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

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

14.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

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

14.3 BALLON DANS LE FILET

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

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

15 JOUEUR AU FILET

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

15.1 FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET

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

15.1.2 Après la frappe d'attaque, le joueur/la joueuse est autorisé(e) à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.

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

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



15.3 CONTACT AVEC LE FILET

- 15.3.1 Le contact avec le filet ou une antenne n'est pas une faute à moins qu'il n'ait lieu durant l'action de jeu ou qu'il ne gêne le déroulement du jeu. Le contact accidentel des cheveux avec le filet n'est jamais une faute. Certaines actions de jeu peuvent inclure des actions au cours desquelles les joueurs ne touchent pas effectivement le ballon.
- 15.3.2 Après avoir frappé le ballon, le joueur/la joueuse peut toucher les poteaux, câbles ou tout autre objet situé en dehors de la longueur du filet, à condition que cette action n'ait pas d'incidence sur le jeu.
- 15.3.3 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet occasionne le contact avec un joueur/une joueuse adverse.

15.4 FAUTES DU JOUEUR/DE LA JOUEUSE AU FILET

- 15.4.1 Un joueur/une joueuse touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse, avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 15.1.1).
- 15.4.2 Un joueur/une joueuse pénètre dans l'espace, le terrain et/ou zone libre adverse en gênant le jeu de l'adversaire (Règle 15.2).
- 15.4.3 Un joueur/une joueuse touche le filet ou l'antenne en jouant le ballon, ou lorsque ce contact gêne le déroulement du jeu (Règle 15.3.1).

16 SERVICE

16.1 DÉFINITION

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

16.2 PREMIER SERVICE DU SET

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

16.3 ORDRE AU SERVICE

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

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

16.4 AUTORISATION DU SERVICE

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

16.5 EXÉCUTION DU SERVICE

- 16.5.1 Le joueur/la joueuse au service peut se déplacer librement à l'intérieur de la zone de service. Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion lors d'un service smashé, le joueur/la joueuse au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone. Son pied ne peut pas être sous la ligne. Après la frappe, il/elle peut marcher ou retomber à l'extérieur de la zone ou à l'intérieur du terrain.
- 16.5.2 Si la ligne bouge à cause du sable poussé par le joueur/la joueuse au service, ce n'est pas considéré comme une faute.
- 16.5.3 Le joueur/la joueuse au service doit frapper le ballon dans les cinq secondes après que l'arbitre ait sifflé la mise en jeu.
- 16.5.4 Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.

- 16.5.5 Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché, et avant qu'il ait touché la surface de jeu.
- 16.5.6 Le service est considéré comme effectif, si le ballon après avoir été lancé ou lâché par le joueur/la joueuse au service, tombe à terre sans avoir été touché ou attrapé par le joueur/la joueuse au service.
- 16.5.7 Aucune autre tentative de service ne sera accordée.

16.6 ÉCRAN

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

16.7 FAUTES DE SERVICE

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

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

16.8 FAUTES DE SERVICE APRÈS LA FRAPPE DU BALLON

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

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

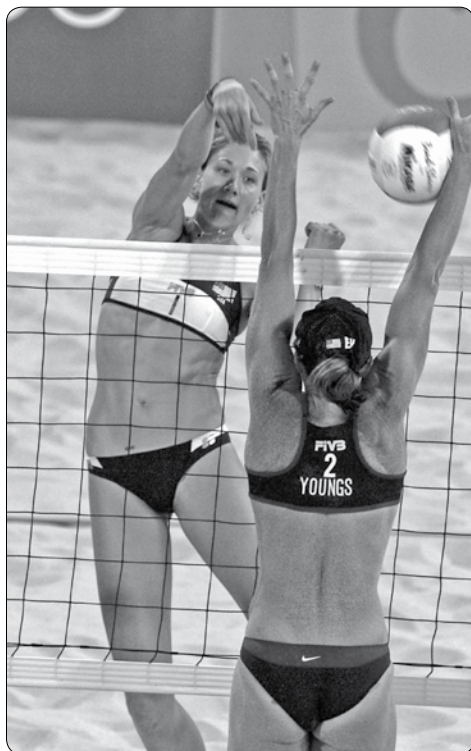
17 FRAPPE D'ATTAQUE

17.1 DÉFINITION

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

17.2 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

- 17.2.1 Un joueur/une joueuse frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse (Règle 15.1.2).
- 17.2.2 Un joueur/une joueuse envoie le ballon «dehors» (Règle 11.4).
- 17.2.3 Un joueur/une joueuse effectue une frappe d'attaque en dirigeant le ballon du «bout des doigts, main ouverte» pour une feinte ou un ballon placé.



- 17.2.4 Un joueur/une joueuse effectue une attaque sur le service adverse lorsque le ballon est entièrement au-dessus du filet.
- 17.2.5 Un joueur/une joueuse effectue une frappe d'attaque en utilisant une passe en touche haute, n'ayant pas une trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules, sauf lorsqu'il effectue une passe à son/sa partenaire.

18 CONTRE

18.1 DÉFINITION

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

18.2 TOUCHES DU CONTREUR

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

18.3 CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

En contrant, le joueur/la joueuse peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque.

18.4 CONTACT DU CONTRE

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

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

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

18.5 FAUTES DU CONTRE

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

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

18.5.3 Le joueur/la joueuse contre le service adverse.

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





CHAPITRE VI: TEMPS-MORTS ET RETARDS DE JEU

19 TEMPS-MORTS

19.1 DÉFINITION

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

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

19.2 NOMBRE DE TEMPS-MORTS

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

19.3 DEMANDE DE TEMPS-MORTS

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

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

19.4 DEMANDES NON FONDÉES

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

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

20 RETARDS DE JEU

20.1 TYPES DE RETARD

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

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

20.2 SANCTIONS POUR RETARDS

20.2.1 Le premier retard par une équipe dans un set est sanctionné par un Avertissement pour retard.

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



21 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

21.1 BLESSURE

- 21.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le match. L'échange est ensuite rejoué.
- 21.1.2 Un joueur/une joueuse blessé(e) peut bénéficier d'un temps de récupération de cinq minutes maximum une fois durant le match. L'arbitre doit autoriser le personnel médical accrédité, à entrer sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse. Seul l'arbitre peut autoriser un joueur/une joueuse à quitter l'aire de jeu sans pénalité. Au terme de la période de récupération de 5 minutes, l'arbitre demandera au joueur/à la joueuse de reprendre le jeu. À cet instant, seul(e) le joueur/la joueuse peut juger s'il/elle est en état de jouer.
- Si le joueur/la joueuse n'a pas récupéré ou ne peut pas reprendre le jeu à l'expiration de la période de récupération, son équipe est déclarée incomplète (Règles 7.4.3, 9.1). Dans des cas extrêmes, le médecin officiel de la compétition et le superviseur technique peuvent s'opposer à ce que le joueur/la joueuse en question reprenne le jeu.
- Note: la période de récupération commence au moment où un (ou plusieurs) membre(s) du personnel médical accrédité arrive sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse. Si aucun d'entre eux n'est disponible, le temps de récupération commence à partir du moment où il a été autorisé par l'arbitre.

21.2 INCIDENT EXTÉRIEUR AU JEU

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

21.3 INTERRUPTIONS PROLONGÉES

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

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

22 CHANGEMENTS DE CAMP ET ARRÊTS ENTRE LES SETS

22.1 CHANGEMENTS DE CAMP

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

22.2 ARRÊTS

- 22.2.1 L'arrêt entre les sets dure une minute.
- Pendant l'arrêt avant un set décisif, le premier arbitre procède à un tirage au sort conformément à la Règle 8.1.
- 22.2.2 Pendant les changements de camp (Règle 22.1 ci-dessus), les équipes doivent immédiatement se replacer sans retard.
- 22.2.3 Si le changement de camp n'est pas fait au bon moment, il sera effectué dès la prise de connaissance de l'erreur.
- Les points marqués au moment du changement de camp restent acquis.

CHAPITRE VII: CONDUITE INCORRECTE

23 CONDUITE INCORRECTE

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

23.1 CATÉGORIES

- 23.1.1 Conduite antisportive: discussion, intimidation, etc.
- 23.1.2 Conduite grossière: acte contraire aux bonnes manières, à la moralité, expression de mépris.
- 23.1.3 Conduite injurieuse: gestes, propos insultants ou diffamatoires.
- 23.1.4 Aggression: attaque physique ou tentative d'agression.

23.2 SANCTIONS

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

- 23.2.1 AVERTISSEMENT POUR CONDUITE INCORRECTE: pour une conduite antisportive, aucune sanction n'est infligée, mais l'arbitre avertit le membre de l'équipe concerné contre une récidive durant le même set.
- 23.2.2 PÉNALISATION POUR CONDUITE INCORRECTE: en cas de conduite grossière ou de répétition de conduite antisportive, l'équipe est sanctionnée par la perte d'un échange.
- 23.2.3 EXPULSION: la répétition d'une conduite grossière ou la conduite injurieuse, est sanctionnée par l'expulsion. Le membre de l'équipe sanctionné d'expulsion doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le set (Règles 7.4.3, 9.1).
- 23.2.4 DISQUALIFICATION: pour une agression, le joueur doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le match (Règle 7.4.3, 9.1).

23.3 ÉCHELLE DES SANCTIONS

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

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

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

La DISQUALIFICATION pour agression ne nécessite pas de sanction préalable.

23.4 CONDUITE INCORRECTE AVANT ET ENTRE LES SETS

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



CHAPITRE VIII: CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

24 CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

24.1 COMPOSITION

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

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

Leur emplacement est indiqué par le Diagramme 6.

24.2 PROCÉDURES

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

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

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

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

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

25 PREMIER ARBITRE

25.1 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 (Diagramme 6).

25.2 AUTORITÉ

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

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

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

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

25.2.3 Il/elle a le pouvoir de décider sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.

25.2.4 Il/elle ne doit pas permettre de discuter ses décisions. Cependant, à la demande d'un joueur/ d'une joueuse, il/elle donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des règles sur lesquelles il/elle a fondé sa décision.

Si le joueur n'est pas d'accord avec l'explication et proteste correctement, le 1er arbitre doit autoriser le commencement d'une Procédure de Réclamation.

25.2.5 Il/elle a la responsabilité de décider, avant et pendant le match, si le terrain et les conditions sont propres ou non au jeu.

25.3 RESPONSABILITÉS

25.3.1 Avant le match, le premier arbitre:

- a) inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements,
- b) effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe,

- c) contrôle l'échauffement des équipes.
- 25.3.2 Pendant le match, seul le premier arbitre est autorisé à:
- sanctionner les conduites et les retards,
 - décider:
 - des fautes du joueur/de la joueuse au service,
 - de l'écran de l'équipe au service,
 - des fautes de touche du ballon,
 - des fautes au-dessus du filet et sur sa partie supérieure.
- 25.3.3 Vérifie et signe la feuille de match à la fin du match.

26 SECOND ARBITRE

26.1 EMPLACEMENT

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

26.2 AUTORITÉ

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

26.3 RESPONSABILITÉS

- 26.3.1 Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale:
- le contact par le joueur/la joueuse de la partie inférieure du filet, ou de l'antenne située de son côté (Règle 15.3.1),
 - l'interférence due à la pénétration dans le terrain et l'espace adverse sous le filet (Règle 15.2),
 - le ballon qui franchit le filet en dehors de l'espace de passage, ou qui touche l'antenne située de son côté du terrain (Règle 11.4),
 - le contact du ballon avec un objet extérieur (Règle 11.4).
- 26.3.2 A la fin du match, le second arbitre signe la feuille de match.



27 MARQUEUR

27.1 EMPLACEMENT

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

27.2 RESPONSABILITÉS

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

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

27.2.2 Pendant le match, le marqueur:

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

27.2.3 A la fin du match, le marqueur:

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

28 JUGES DE LIGNE

28.1 EMPLACEMENT

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

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

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





28.2 RESPONSABILITÉS

- 28.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (30 x 30 cm) de la façon indiquée dans le Diagramme 9:
- a) ils/elles signalent le ballon «dedans» et «dehors» chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s),
 - b) ils/elles signalent les ballons touchés par l'équipe recevable, qui vont dehors,
 - c) ils/elles signalent les ballons qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, touchent les antennes, etc. (Règle 14.1.1).
Le responsable du signal est, en priorité, le juge de ligne le plus proche du passage du ballon.
 - d) les juges de ligne responsables des lignes de fond signalent les fautes de pied du joueur/ de la joueuse au service (Règle 16.5.1).
A la demande du premier arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste.

29 GESTES OFFICIELS

29.1 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES (DIAGRAMME 8)

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

- 29.1.1 L'arbitre indique l'équipe qui doit effectuer le prochain service.
- 29.1.2 Si nécessaire, l'arbitre indique la nature de la faute sifflée ou de l'interruption autorisée.
Le geste est maintenu pendant un instant et, s'il est fait d'une seule main, cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou demanderesse.
- 29.1.3 Si nécessaire, l'arbitre indique finalement le joueur ayant commis la faute, ou l'équipe demanderesse.

29.2 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE (DIAGRAMME 9)

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



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



J
jaune 36
jeu 33-35, 38-51, 53
jouer 37, 39, 41, 43, 44, 48
joueur/joueuse
33, 34, 37, 38, 40-53
juge 34, 50, 52, 53

L
lancer 44
largeur 35, 37
latéral 35, 52
latéralement 35
libre 34, 36, 43, 44, 52
librement 44
ligne centrale 34
ligne de côté 35
ligne de fond 34, 44, 52
ligne 34, 44, 46, 52, 53
lignes de délimitation 41
lignes de jeu 33
lignes du terrain 34, 35
limite 33, 43
longueur 35, 44
lunettes 37

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

N
nivelé 34
nocturne 34
nombre 47, 52
non fondé 47, 51
note 2
numéro 37-38
numérotation 37

O
objet 37, 41, 42, 44, 51
obstacle 34, 43
officiel
34-36, 38, 40, 47-50, 52, 53
opposition 35

ordonner 50
ordre 40, 44, 45, 52
organisateur 48

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

R
ramasseur 36, 50
rebondir 42
réception 44
recevoir 40, 49
récidive 49
réclamation 38, 50, 52
rectangle 34
récupération 48, 51
règlement 36, 37
réglementaire 35, 37, 47, 51
rejeter 47
remarque 52
rembourrage 35
remplacement 40
remplacer 50, 51
rencontre 37
renvoyer 33, 42
répéter 47, 53
replacer 48
repousser 50, 51
reprendre 47, 48
résistant 34
respectueusement 38
responsabilité 50-53
responsable 53
résultat 38, 39, 52
retard 47, 48, 51
retarder 38, 47
retenu 42
retomber 44
retour 43
retourner 33, 41
risque 34, 37
ruban 34
rugueux 34

S
sable 33, 34, 44
sanction 41, 47, 49
sanctionner 51
score 48
séance 40
second arbitre 50-52
serveur 33, 44
service
33, 34, 38-41, 44-47, 50-53
servir 33, 39, 40, 44, 50, 52
set 37, 39, 40, 44, 47-49, 52
siffler 50, 51, 53
sifflot 41, 44, 47
signal 47, 53
signaler 51
signature 52
signer 38, 51, 52
simultané 42
simultanément 41, 42
situation 41
smashé 44
soigner 48
sol 33-35, 38, 41, 44
sommation 39
souple 34, 36

souplesse 33
spectateur 38
sphérique 36
sport 33
structure 40, 42
supérieur 35, 43, 51
superviser 51
superviseur technique
34, 48
surface 38
surface de jeu 34, 45
survêtement 37
synthétique 36
système 36, 39

T
table de marque 38, 52
tableau d'affichage 52
tamisé 34
technique 47
temps 42, 48, 51
temps-mort 38, 47, 51, 52
tendu 35
tentative 45, 49
tenu 42
tenue 37, 38
terrain 33-35, 38-39,
40, 41, 43, 44, 48, 50-52
tige 35
tirage au sort
37, 38, 40, 44, 48, 50
toile 35
toise 35
torse nu 37
totaliser 47
touche 33, 41-46, 51
toucher 33, 41-46, 51-53
tour 44
tournoi 34, 37
trajectoire 45, 46
traverser 43, 45
troué 35
type 47

U
uniforme 34
uniformité 36

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

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



Diagrams

Diagrammes

Diagramas



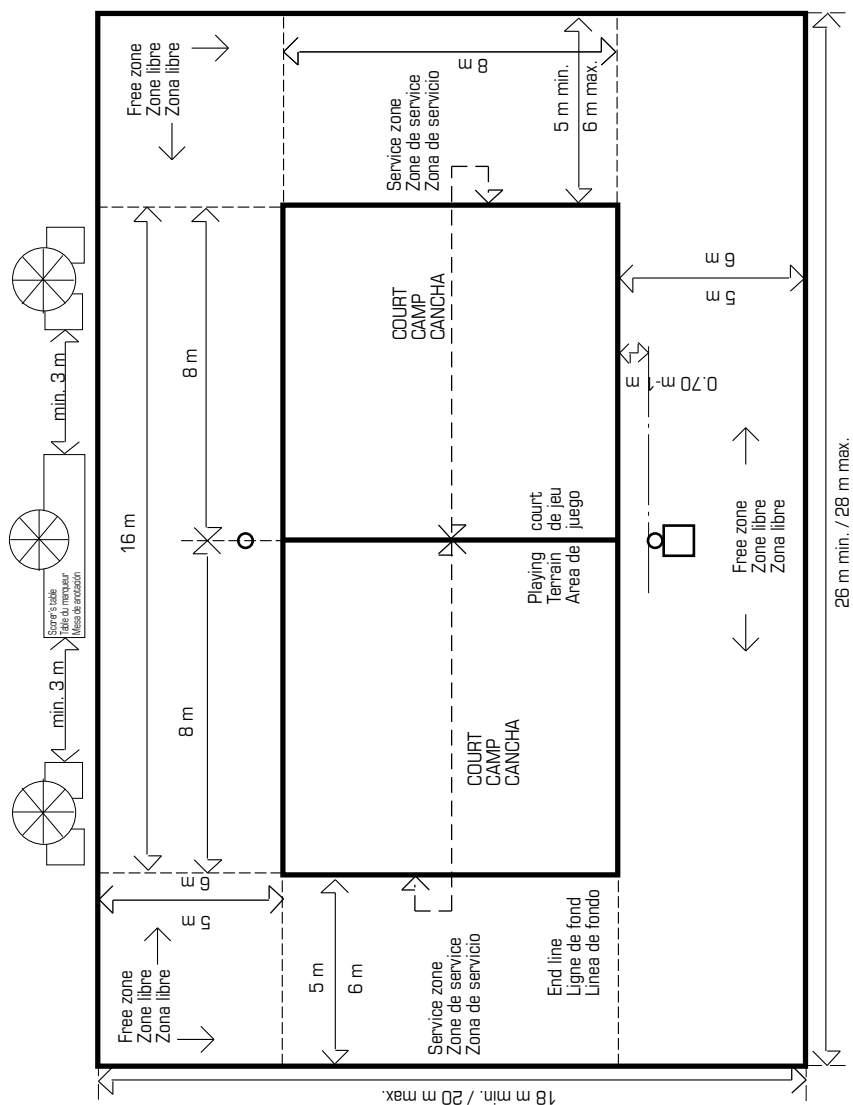
FIVB
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

www.fivb.org

DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 1

The playing area / L'aire de jeu / Area de juego

(R.1/6.3)



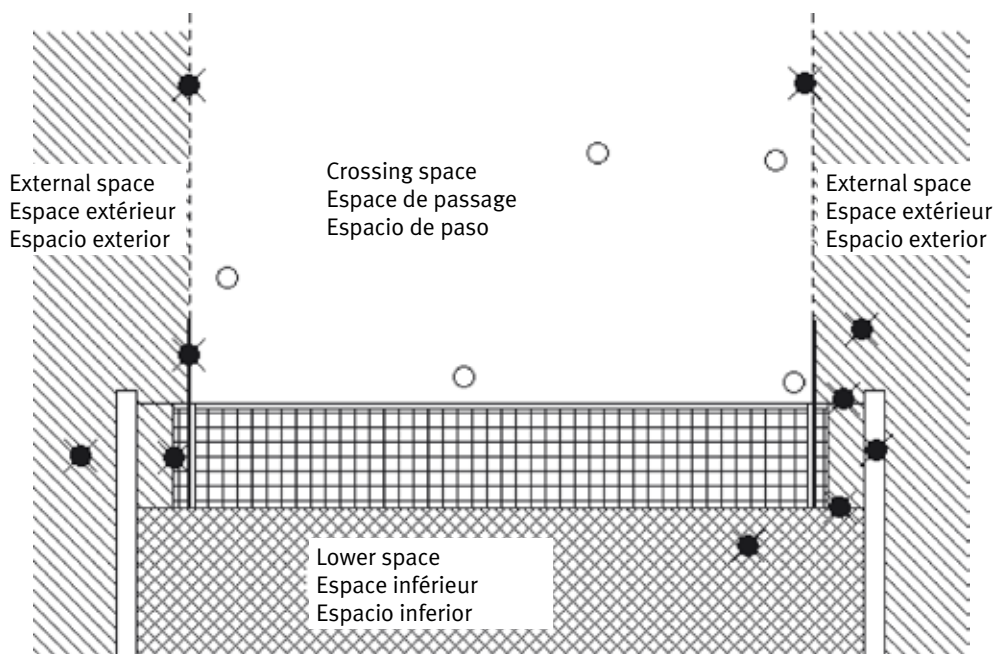
DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 3

Ball crossing the vertical plane of the net

Ballon traversant le plan vertical du filet

Balón que atraviesa el plano vertical de la red

(R.2.3/11.4/14.1)



⊗ = Fault / Faute / Falta

○ = Correct crossing / Passage correct / Paso correcto



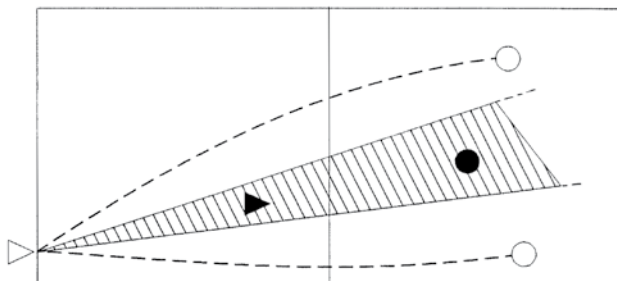
DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 4

Screen / Ecran / Pantalla

(R.16.6)

Screen
Ecran
Pantalla

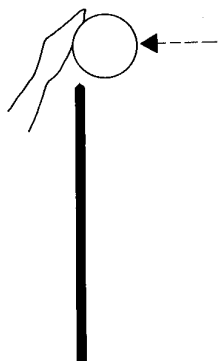
○ Correct
Correct
Correcto



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 5

Completed block / Bloc effectif / Bloqueo consumado

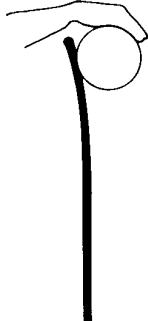
(R.18.1)



Ball above the net

Le ballon est
au-dessus du filet

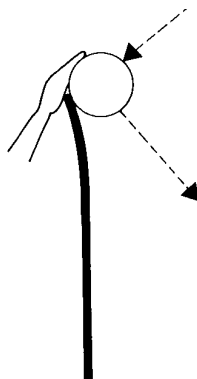
El balón está encima
de la red



Ball lower than
the top of the net

Le ballon est
en-dessous du bord
supérieur du filet

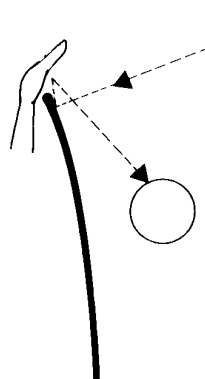
El balón está por
debajo del borde
superior de la red



Ball touches the net

Le ballon touche
le filet

El balón toca la red



Ball bounces off
the net

Le ballon rebondit
sur le filet

El balón rebota
en la red

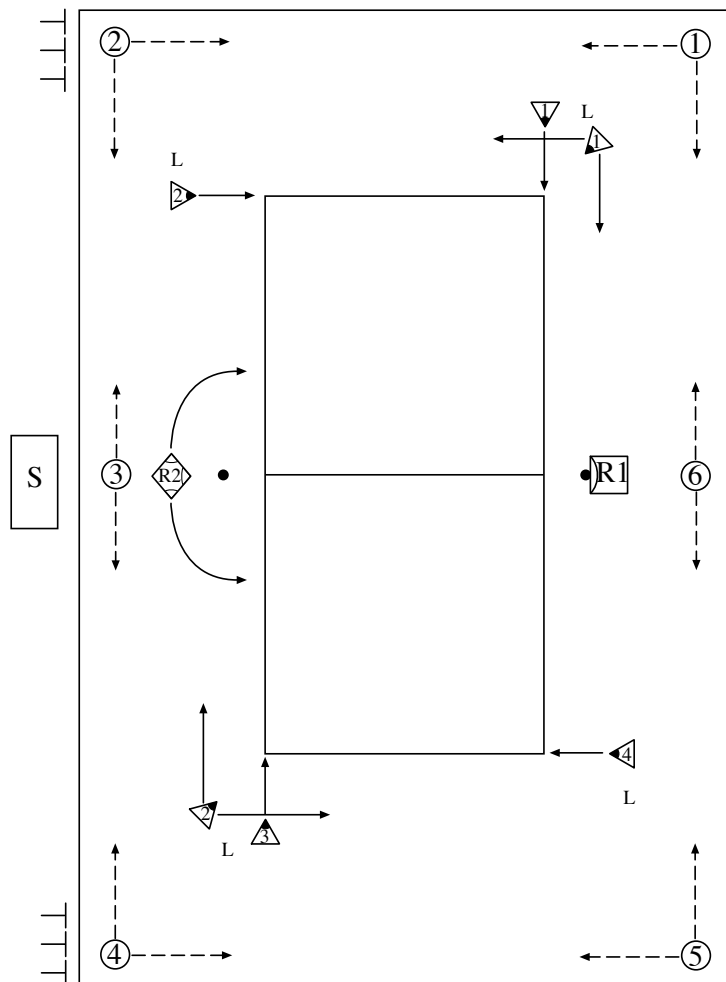
DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 6

Location of the refereeing corps and their assistants

Emplacement du corps arbitral et de ses assistants

Localización del cuerpo arbitral y sus asistentes

(R.3.3/25/26/27/28)



●**R1** = First referee / Premier arbitre / Primer árbitro

◆**R2** = Second referee / Second arbitre / Segundo árbitro

S = Scorer / Marqueur / Anotador

▶ = Linejudges (1-4 or 1-2) / Juges de lignes (1-4 ou 1-2) / Jueces de línea (1-4 o 1-2)

④ = Ball retrievers (1-6) / Ramasseurs de ballon (1-6) / Recoge - pelotas (1-6)

— = Sand levelers / Egalisateurs du sable / Igualadores de arena



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 7

Misconduct sanction scale (R.23)

Categories	Times	Sanction	Cards to Show	Consequence
1. Unsportsmanlike conduct	First	Warning	Yellow	Prevention no penalty
	2 and subs.	Penalty	Red	Loss of rally
2. Rude conduct	First	Penalty	Red	Loss of rally
	Second	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set, loss of set
3. Offensive conduct	First	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set, loss of set
4. Aggression	First	Disqualification	Both separately	Team declared incomplete for the match, loss of match

Echelle de sanctions pour conduite incorrecte (R.23)

Catégories	Fois	Sanction	Cartes	Conséquences
1. Conduite antisportive	Première	Avertissement	Jaune	Avertissement sans pénalité
	2 et suiv.	Pénalisation	Rouge	Perte de l'échange de jeu
2. Conduite grossière	Première	Pénalisation	Rouge	Perte de l'échange de jeu
	Seconde	Expulsion	Les deux ensemble	Equipe incomplète pour le set, perte du set
3. Conduite injurieuse	Première	Expulsion	Les deux ensemble	Equipe incomplète pour le set, perte du set
4. Agression	Première	Disqualification	Les deux séparément	Equipe incomplète pour le match, perte du match

Escalas de sanciones por conducta incorrecta (R.23)

Categorías	Veces	Sanción	Tarjetas	Consecuencias
1. Conducta anti-deportiva	Primera	Advertencia	Amarilla	Prevención sin penalidad
	2 y subs.	Castigo	Roja	Pérdida de la jugada
2. Conducta grosera	Primera	Castigo	Roja	Pérdida de la jugada
	Segunda	Expulsión	Ambas juntas	Equipo incompleto por el set, pérdida del set
3. Conducta ofensiva	Primera	Expulsión	Ambas juntas	Equipo incompleto por el set, pérdida del set
4. Agresión	Primera	Descalificación	Ambas separadas	Equipo incompleto por el partido, pérdida del partido

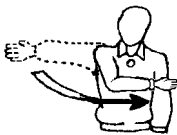
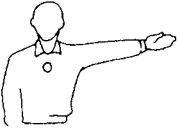
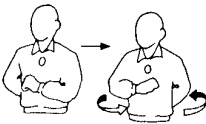
DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 8

1-5

Referees' Official Hand Signals

Gestes officiels des arbitres

Señales oficiales de los árbitros (R.29.1)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
1 	Authorisation to serve R. 16.4 F	Autorisation de servir R. 16.4	Permiso de saque R. 16.4
2 	Team to serve R. 7.3 R. 24.2.3.a F S	Equipe au service R. 7.3 R. 24.2.3.a	Equipo al saque R. 7.3 R. 24.2.3.a
3 	Change of courts R. 22.1 F S	Changement de terrain R. 22.1	Cambio de campo R. 22.1
4 	Time-out R. 19.3 F S	Temps-mort R. 19.3	Tiempo de descanso R. 19.3
5 	Delay warning R.20.2.1 Delay penalty R. 20.2.2 F	Avertissement pour retard de jeu R.20.2.1 Pénalisation pour retard de jeu R. 20.2.2	Amonestación por retraso de juego R.20.2.1 Castigo por retraso de juego R. 20.2.2
	Point the wrist with yellow (warning) or red (penalty) card	Pointer le poignet avec le carton jaune (avertissement) ou rouge (pénalisation)	Tocar la muñeca con la tarjeta amarilla (amonestación) o la roja (castigo)



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 8

6-10

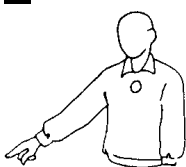
Referees' Official Hand Signals Gestes officiels des arbitres Señales oficiales de los árbitros (R.29.1)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
6 	Misconduct warning R. 23.2.1 or penalty R. 23.2.2 F Show a yellow card for warning and a red card for penalty	Conduite incorrecte, avertissement R. 23.2.1 ou pénalisation R. 23.2.2 Montrer une carte jaune pour l'avertissement et rouge pour la pénalisation	Conducta incorrecta amonestación R. 23.2.1 o castigo R. 23.2.2 Mostrar una tarjeta amarilla para amonestación y roja para castigo
7 	Expulsion R. 23.2.3 F Show both cards together for expulsion	Expulsion R. 23.2.3 Montrer les deux cartes ensemble pour l'expulsion	Expulsión R. 23.2.3 Mostrar las dos tarjetas juntas para expulsión
8 	Disqualification R. 23.2.4 F Show both cards separately for disqualifi- cation	Disqualification R. 23.2.4 Montrer les deux cartes séparément pour la disqualification	Descalificación R. 23.2.4 Mostrar las dos tarjetas separadas para descalificación
9 	End of set (or match) R. 7.1 R. 7.2 F S Cross the forearms in front of the chest, hands open	Fin du set (ou match) R. 7.1 R. 7.2 Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes	Fin del set (o encuentro) R. 7.1 R. 7.2 Cruzar los antebrazos frente al pecho, las manos abiertas
10 	Ball not tossed or released at the service hit. R. 16.5.5 F Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards	Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service R. 16.5.5 Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut	Balón sostenido durante el golpe de saque R. 16.5.5 Levantar el brazo extendido, la palma de la mano hacia arriba

DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 8

11-15

Referees' Official Hand Signals Gestes officiels des arbitres Señales oficiales de los árbitros (R.29.1)

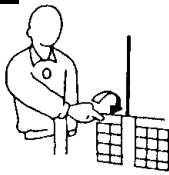
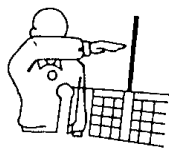
	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
11 	Delay in service R.16.5.3 F Raise five fingers, spread open	Retard dans le service R.16.5.3 Lever cinq doigts écartés	Retraso en el saque R.16.5.3 Levantar cinco dedos separados
12 	Screening R. 16.6 F S Raise both arms vertically, palms forward	Ecran R. 16.6 Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant	Pantalla R. 16.6 Levantar verticalmente los dos brazos, las palmas al frente
13 	Ball touched F S Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically	Ballon touché Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale	Balón tocado Frotar con la palma de una mano los dedos de la otra sostenida en posición vertical
14 	Ball "in" R.11.3 F S Point the arm and finger towards the court	Ballon «dedans» ("in") R.11.3 Etendre le bras et le doigt vers le sol	Balón "dentro" ("in") R.11.3 Extender el brazo con el dedo hacia el piso
15 	Ball "out" R. 11.4 F S Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body	Ballon «dehors» (out) R. 11.4 Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi	Balón "fuera" (out) R. 11.4 Levantar verticalmente los antebrazos, manos abiertas y palmas hacia el cuerpo



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 8

16-20

Referees' Official Hand Signals Gestes officiels des arbitres Señales oficiales de los árbitros (R.29.1)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
16 	Held ball R. 13.5.3 F Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards	Ballon tenu R. 13.5.3 Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut	Balón detenido R. 13.5.3 Levantar lentamente el antebrazo con la palma hacia arriba
17 	Double contact R. 13.5.4 F S Raise two fingers, spread open	Double touche R. 13.5.4 Lever deux doigts écartés	Doble golpe R. 13.5.4 Levantar dos dedos separados
18 	Four hits R. 13.5.1 F S Raise four fingers, spread open	Quatre touches R. 13.5.1 Lever quatre doigts écartés	Cuatro toques R. 13.5.1 Levantar cuatro dedos separados
19 	Net touched by a player R. 15.4.3 F S Indicate the respective side of the net	Filet touché par un joueur R. 15.4.3 Montrer le côté correspondant du filet	Red tocada por un jugador R. 15.4.3 Mostrar el lado de la red correspondiente
20 	Reaching beyond the net R. 15.4.1 F Place a hand above the net, palm facing downwards	Franchissement par dessus le filet R. 15.4.1 Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas	Penetración en el espacio contrario por arriba de la red R. 15.4.1 Colocar una mano sobre la red con la palma hacia abajo

**Referees' Official
Hand Signals
Gestes officiels
des arbitres
Señales oficiales
de los árbitros
(R.29.1)**

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
21 	Attack-hit fault R.17.2.3 R. 17.2.5 or on the opponent's service R. 17.2.4 F S Make a downward motion with the forearm, hand open	Faute d'attaque R. 17.2.3 R. 17.2.5 ou sur le service adverse R. 17.2.4 Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte	Falta en ataque R. 17.2.3 R. 17.2.5 o sobre el servicio contrario R. 17.2.4 Mover el antebrazo con la mano abierta, de arriba hacia abajo
22 	Interference by penetration into the oppo- nent's court or ball crossing the lower space under the net R. 15.2 R. 14.1.3 F S Point to the center line	Interférence par pénétration dans le camp adverse ou ballon qui franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet R. 15.2 R. 14.1.3 Montrer du doigt la ligne centrale	Interferencia por penetración en el campo contrario o balón atrayesando completa- mente el plano vertical debajo de la red R. 15.2 R. 14.1.3 Señalar la línea central
23 	Double fault and replay R. 12.2.3 F Raise both thumbs vertically	Double faute et échange à rejouer R. 12.2.3 Lever verticalement les deux pouces	Doble falta y repetición de la jugada R. 12.2.3 Levantar verticalmente los dedos pulgares





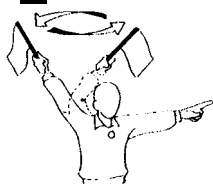
DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 9

1-5

Linejudges' Official Flag Signals

Gestes officiels des juges de lignes

Señales oficiales de los jueces de línea (R.29.2)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: L Linejudge	Gestes à exécuter par: Juge de ligne	Señales à ejecutar por: Juez de línea
1 	Ball "in" R. 11.3 L	Ballon «dedans» ("in") R. 11.3	Balón "dentro" ("in") R. 11.3
2 	Point down with flag R. 11.4 L	Abaissier le fanion R. 11.4	Bajar el banderín R. 11.4
3 	Raise flag vertically R. 11.4 L	Lever le fanion R. 11.4	Levantar el banderín verticalmente R. 11.4
4 	Ball touched R. 28.2.1.b L	Ballon touché R. 28.2.1.b	Balón tocado R. 28.2.1.b
5 	Raise flag and touch the top with the palm of the free hand R. 11.4 R. 16.5.1 L	Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre R. 11.4 R. 16.5.1	Levantar el banderín y tocar su extremo con la palma de la mano libre R. 11.4 R. 16.5.1
6 	Ball out or server's foot fault R. 11.4 R. 16.5.1 L	Ballon hors jeu ou faute de pied d'un joueur au service R. 11.4 R. 16.5.1	Balón fuera de juego o falta de pie al saque R. 11.4 R. 16.5.1
7 	Wave flag over the head and point to the antenna or the respective line R. 11.4 R. 16.5.1 L	Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne concernée R. 11.4 R. 16.5.1	Levantar y agitar el banderín sobre la cabeza y señalar con el dedo la antena o la línea respectiva R. 11.4 R. 16.5.1
8 	Judgement impossible L	Jugement impossible L	Juicio imposible L
	Raise and cross both arms and hands in front of the chest L	Lever et croiser les deux avant- bras et mains devant la poitrine L	Levantar y cruzar ambos brazos y manos frente al pecho L