

CHAPITRE PREMIER

INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

Aire de jeu comprend la zone de jeu et la zone libre

Zone libre au moins 3 mètres de large de tous les côtés

Hauteur d'au moins 7 mètres au centre du terrain

Surface de jeu plate, horizontale et uniforme

Largeur des lignes de 5 cm

Les **zones avant** sont censées se prolonger jusqu'à la fin de la zone libre

La **zone de changement du libero** est une partie de la zone libre située du côté du banc d'équipes, limitée par le prolongement de la zone d'attaque et de la ligne de fond

Aire de pénalité – Environ 1mètre / 1 mètre, équipée de deux chaises, 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.

Température – Ne peut être inférieure à 10°C

Hauteur filet – La hauteur du filet est mesurée au centre du terrain. Les deux extrémités ne peuvent pas dépasser de 2 cm la hauteur autorisée.

Filet – 1 mètre de hauteur et entre 9,5 mètres et 10 mètres de longueur

Antennes – 1,80 mètres de long et 10 mm de diamètre. La partie supérieure dépasse de 80 cm. Elles délimitent latéralement l'espace de passage.

Ballons –
Circonférence – entre 65 et 67 cm
Poids – entre 260 et 280 grammes
Pression – entre 0.30 et 0.325 kg/cm² - 4.26 à 4.61 psi –
294.3 à 318.82 mbar ou hPa

CHAPITRE DEUX

PARTICIPANTS

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

Les **numéros** doivent avoir une hauteur minimale de 15 cm sur la poitrine et 20 cm sur le dos – largeur d'au moins 2 cm. Le capitaine est identifié par une barrette de 8 cm/ 2 placée sous le numéro de la poitrine

Exceptions – Le 1^{er} arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs :

- à jouer pieds nus
- à changer un uniforme mouillé ou endommagé si le nouveau est identique
- à jouer en survêtements à condition qu'ils soient de couleur et modèle identique pour toute l'équipe et numérotés

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

Avant le match, le capitaine signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort.

Pendant le match, quand le ballon est hors jeu, **le capitaine en jeu** est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement :

- pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Il peut faire enregistrer une réclamation officielle sur la feuille de match.
- Pour demander l'autorisation :
 - o De changer d'équipement
 - o De vérifier les positions des équipes
 - o De contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, ...
- ***en l'absence du coach***, pour demander les temps morts et les remplacements

Après le match, le capitaine remercie les arbitres, signe la feuille de match et confirme, le cas échéant une réclamation officielle

Pendant tout le match, **l'entraîneur** dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain. Dans ses fonctions, son interlocuteur est le 2^{ème} arbitre.

Avant le match, l'entraîneur inscrit ou vérifie les noms de ses joueurs sur la feuille de match et la signe ensuite

Pendant le match, il remet au marqueur ou au 2^{ème} les fiches de position remplies et signées. Il demande les temps-morts et les remplacements.

L'entraîneur adjoint est assis sur le banc de touche sans droit d'intervention. 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 en jeu* et avec l'autorisation du 1^{er} arbitre, peut assumer les fonctions de l'entraîneur durant la durée de l'absence.

CHAPITRE TROIS

FORMULE DE JEU

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.

Avant le match, les équipes ont le droit de **s'échauffer au filet 6 minutes** ensemble si elles ont disposé au préalable d'un terrain et **10 minutes** ensemble si elles n'ont pas eu cette possibilité. Si l'un des capitaines demande à s'échauffer séparément, les équipes peuvent disposer du filet pendant **3 ou 5 minutes**. L'équipe qui a *gagné le service dispose la première du filet*.

Si le joueur au service commet **une faute de service** au moment de frapper le ballon, sa faute *prévaudra sur la faute de position*. Par contre, si le service devient fautif après la frappe, *c'est la faute de position qui est prise en compte*.

CHAPITRE QUATRE

FORMULE DE JEU

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

Le ballon qui se dirige vers le terrain adverse **au travers de l'espace inférieur** reste en jeu jusqu'au moment où il a *complètement* franchi le plan vertical du filet.

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

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

Il est **permis de pénétrer dans le camp adverse**, à condition de ne pas *gêner le jeu adverse*.

Toucher le terrain adverse avec n'importe *partie du corps située au-dessus du pied* est autorisé pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.

Le contact avec le filet n'est pas une faute, sauf s'il gêne le déroulement du jeu.

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 gêne pas le jeu.

Fautes du joueur au filet :

- Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans **l'espace adverse avant ou pendant** la frappe d'attaque de l'adversaire
- Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en **pénétrant dans l'espace adverse** sous le filet.
- Le(s) **piéd(s) du joueur** pénètrent complètement dans l'espace adverse.
- Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire :
 - o En **touchant la bande blanche supérieure du filet ou l'antenne** durant son action de jouer le ballon
 - o En touchant le filet **en même temps** qu'il joue le ballon
 - o En se **créant un avantage sur l'adversaire**
 - o En réalisant une action qui **entrave la tentative d'un adversaire** de jouer le ballon

Ecran :

- Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, *par un écran individuel ou collectif*, empêcher les adversaires de *voir le joueur au service ou la trajectoire du ballon*
- Un joueur ou un groupe de joueur de l'équipe au service font un écran s'ils *agitent les bras, sautent ou bougent latéralement* lorsque le service est effectué *ou en se tenant groupés pour cacher la trajectoire du ballon*

Fautes de service :

- enfreint l'ordre de service
- n'effectue pas son service correctement

Frappe d'attaque :

Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, *à l'exception du service et du contre* est considéré être une frappe d'attaque.

Fautes de frappe d'attaque :

- Un joueur frappe le ballon dans *l'espace de jeu adverse*
- Un *joueur arrière* effectue une attaque dans la zone avant alors que le *ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet*
- Un joueur effectue une frappe d'attaque *sur le service adverse* dans la zone avant alors que le ballon est entièrement au dessus du bord supérieur du filet
- *Un libero* effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet
- Un joueur effectue une frappe d'attaque sur un ballon entièrement au dessus du bord supérieur du filet provenant *d'une passe haute avec les doigts effectuée par le libero dans la zone avant*

Contre :

Le contre est l'action des joueurs *placés près du filet* pour *intercepter* le ballon *provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet 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*.

Fautes de contre :

- le contreur touche le ballon *dans l'espace adverse avant ou au moment de la frappe d'attaque*
- Un *joueur arrière ou le libero* effectue un contre ou participe à un contre collectif
- Contre *le service adverse*
- Le ballon est envoyé « *dehors* »
- Contre le ballon *dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes*
- *Un libero tente* d'effectuer un contre collectif ou individuel

CHAPITRE CINQ

INTERRUPTIONS, INTERVALLE ET RETARDS DE JEU

Interruptions de jeu:

Une interruption est le temps compris entre un échange de jeu **terminé** et le coup de sifflet de l'arbitre pour les prochains services.

Interruptions de jeu réglementaires :

Les interruptions de jeu réglementaires sont les temps-morts et les remplacements

Remplacement exceptionnel :

Un joueur (*à l'exception du libero*) 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*. Celui-ci signifie que *tout joueur (à l'exception du libero et du joueur qu'il remplace)* qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure, peut remplacer le joueur blessé. *Le joueur blessé n'est pas autorisé à reprendre le jeu.*

Procédure de remplacement :

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.

La demande de remplacement est *reconnue et annoncée par le marqueur ou le second arbitre* qui utilisent respectivement le buzzer ou le sifflet.

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.

Demandes non fondées :

Il n'est pas fondé de demander une interruption de jeu :

- *au cours d'un échange de jeu*, au moment ou après le coup de sifflet autorisant le service.
- Par un *membre de l'équipe non autorisé*
- Pour un remplacement *sans que le jeu n'ait repris*, après que la même équipe ait effectué un premier remplacement
- Après avoir *épuisé le nb autorisé* de temps-morts ou de remplacements

La *1^{ère} demande non fondée* qui n'a pas d'incidence sur le jeu ni n'occasionne de retard sera rejetée sans conséquence. *Toute nouvelle demande* non fondée durant le match par la même équipe constitue *un retard de jeu.*

Retards de jeu :

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

- retarder un *remplacement*
- *prolonger une interruption de jeu* après avoir reçu le signal de reprendre le jeu
- demander un *remplacement irrégulier*
- *répéter* une demande infondée
- pour un membre de l'équipe, *retarder le jeu*

Interruptions de jeu exceptionnelles :

- **Blessure**
 - Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit *immédiatement arrêter le jeu* et autoriser le personnel médical à pénétrer sur le terrain. *L'échange est ensuite rejoué.*
 - Si un joueur blessé *ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes* de récupération seront accordées au joueur, mais une seule fois durant le match pour le même joueur. *Si le joueur ne se rétablit pas, son équipe est déclarée incomplète.*

- **Incident extérieur au jeu**

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

- **Interruptions prolongées**
 - Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est *inférieure à 4 heures* :
 - Si le jeu est *repris sur le même terrain de jeu*, le set interrompu reprendra normalement avec les *mêmes scores, joueurs et positions.*
 - Si le match est repris *sur un autre terrain, le set interrompu est annulé.* Il est rejoué *avec les mêmes formations de départ. Les pénalités (hormis la disqualification doivent être annulées)*
 - dans le cas d'une ou plusieurs interruptions *dont la durée excède 4 heures, le match entier sera rejoué*

CHAPITRE SIX

LE JOUEUR LIBERO

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.* Toute *répétition* d'un changement tardif entraînera une *interruption immédiate* et une *sanction pour retard de jeu* sera appliquée.

En cas de *blessure ou de maladie*, le coach peut désigner *n'importe quel joueur non présent sur le terrain au moment de cette re-désignation.*

CHAPITRE SEPT

CONDUITE DES PARTICIPANTS

Comportement incorrect entraînant des sanctions :

- *Conduite grossière*
- *Conduite injurieuse*
- *Agression* (ou comportement agressif et menaçant)

Echelle des sanctions

- *Pénalisation* (perte d'un point) :
 - 1^{ère} conduite *grossière*
- *Expulsion* (ne peut plus jouer le reste du set et doit rester assis dans l'aire de pénalité) :
 - 1^{ère} conduite *injurieuse*
 - *Second cas* de conduite *grossière*
- *Disqualification* (doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match)
 - *1^{ère} attaque physique ou agression menaçante*
 - *Répétition* d'une conduite *injurieuse*
 - *Troisième cas* de conduite *grossière*

CHAPITRE HUIT

ARBITRES

Premier arbitre

- **Autorité**
 - Le 1^{er} arbitre **dirige** le match **du début à la fin**. Il a **autorité** sur tous les officiels et les membres des équipes.
 - Il peut remplacer un **officiel** qui ne remplit **pas correctement sa fonction**
 - Il **contrôle** le travail des **ramasseurs de balles, des essuyeurs et des balayeurs**
- **Responsabilités**
 - **Avant le match**
 - Inspecte les conditions de l'**aire de jeu, les ballons et les autres équipements**
 - Effectue le **tirage au sort**
 - Contrôle l'**échauffement des équipes**
 - **pendant le match**
 - donner un **avertissement** aux équipes
 - **sanctionner** les **comportements** incorrects et les **retards de jeu**
 - Fautes du **joueur au service** et de **positions** de l'équipe au service, y compris **l'écran**
 - Fautes de **touches de balle**
 - Fautes **au-dessus du filet** et sur sa partie **supérieure**
 - Des **attaques fautives du libero ou d'un joueur arrière**
 - De la **frappe d'attaque** effective sur la passe du libero en zone avant
 - Du **franchissement complet** par le ballon de **l'espace inférieur** sous le filet
 - Du **contre effectif** d'un joueur **arrière** ou de la **tentative de contre** du **libero**
 - **A la fin du match**
 - Il **vérifie** et **signe** la feuille de match

Second arbitre

- **Autorité**
 - Il contrôle le travail du **marqueur**
 - Il contrôle les **membres des équipes sur le banc de touche** et rapporte les comportements incorrects au 1^{er} arbitre
 - Il contrôle les joueurs **dans l'aire d'échauffement**
 - Il **autorise les interruptions**, en contrôle la **durée** et repousse les **demandes non fondées**
 - Il contrôle le **nombre de temps morts et de remplacements** et signale au 1^{er} et au coach le **2^{ème}** temps mort et les **5^{ème} et 6^{ème}** remplacements
 - En **cas de blessure**, il autorise le **remplacement exceptionnel** ou accorde un **temps de récupération** de 3 minutes
 - Il vérifie **l'état du sol**, notamment dans le zone avant et **pendant le match, la conformité des ballons**
 - Il contrôle les membres des équipes **dans les aires de pénalité**
- **Responsabilités**
 - Il vérifie **les positions effectives** des joueurs sur le terrain
 - Il siffle :
 - **La pénétration** dans le terrain adverse
 - Les **fautes de position** de l'équipe en réception
 - Les **contacts fautifs**, par un joueur, du **filet dans sa partie inférieure** ou avec l'**antenne de son côté**
 - Tout **contre effectif** par un joueur arrière, **tentative de bloc** par le libero ou **attaque fautive** par un arrière ou le libero
 - Le contact du ballon avec un **objet extérieur**
 - Le contact du ballon **avec le sol** lorsque le 1^{er} arbitre n'est pas en position de juger ce contact
 - 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