



Fédération Sportive & Gymnique du Travail

COMITE DE PARIS

*Livret de l'arbitre FSGT
Saison 2017/2018*

Conformes aux règles officielles FIVB 2017-2020

*Des règles spécifiques aux championnats FSGT
Figurent en annexe*

Règles FSGT 2017/2018

*Ces règles concernent essentiellement les championnats 6*6. Les championnats 4*4 font l'objet de règles particulières.*

Les règles (1 à 3) sur les installations et le matériel (poteaux filet ballons) sont communes aux championnats 4x4 et 6x6 mixtes, féminins et « Equi mixte » -sauf la hauteur du filet-.

1 AIRE DE JEU

L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. Elle doit être rectangulaire et symétrique.

1.1 Dimensions

Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 18 x 9 m, y compris dans tous nos championnats FSGT, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur tous les côtés. (Sauf règlement spécifique à nos compétitions FSGT)

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

*Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, la zone libre mesure au moins 5 m à partir des lignes de côté et **6,5 m** à partir des lignes de fond. L'espace de jeu libre doit avoir au moins 12,50 m de hauteur, mesurée à partir de la surface de jeu.*

1.2 Surface de jeu

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

1.3 Lignes de délimitation

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

Ligne centrale

L'axe de la ligne centrale divise le terrain de jeu en deux camps égaux 9 x 9 m chacun. Elle s'étend sous le filet jusqu'aux lignes de côté.

Ligne d'attaque

Dans chaque camp, une ligne d'attaque, dont le bord extérieur est tracé à 3 m de l'axe de la ligne centrale, délimite la zone avant. Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la ligne d'attaque est prolongée au-delà des lignes de côté sur une longueur totale de 1,75 m par une ligne de 5 traits pointillés de 15 cm de longueur et de 5 cm de largeur espacés de 20 cm les uns des autres.

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

1.4 Zones et Aires

Zone avant

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

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

Zone de service

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

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

Zone de remplacement

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

Zone de changement du Libéro

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

Aire d'échauffement

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

Température

La température minimale ne peut être inférieure à 10° C (**Pour les compétitions FIVB la température doit être comprise entre 16 et 25degré**)

Eclairage

(**Voir annexe spécifique à nos compétitions FSGT**) (**Pour les compétitions FIVB l'éclairage de l'aire de jeu doit être compris entre 1000 et 1500 lux, mesuré à 1m de la surface de jeu**)

2 FILET ET POTEAUX

2.1 Hauteur du filet

Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2,43 m pour les hommes et 2,24 m pour les femmes. (**2,30m pour le championnat Equi mixte règle spécifique à nos compétitions FSGT**)

Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire. (**Sauf règlement spécifique à nos compétitions FSGT**)

2.2 Structure

Le filet mesure 1 m de large et de 9,50 à 10 m de long (dépassant de 25 à 50 cm chaque bande de côté). Il est fait de mailles carrées noires de 10 cm de côté (**Sauf règlement spécifique à nos compétitions FSGT**)

. A sa partie supérieure, une bande de toile blanche, rabattue de chaque côté du filet sur 7 cm de large, est cousue sur toute sa longueur.

Chaque extrémité de la bande est trouée afin de passer une cordelette permettant de l'attacher aux poteaux pour maintenir le haut du filet tendu.

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

Au bas du filet, est cousue une autre bande horizontale de 5 cm de large, similaire à la bande supérieure, dans laquelle est glissée une corde. Cette corde permet d'attacher le filet aux poteaux et de maintenir le bas du filet tendu.

2.3 Bandes de côté

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

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

2.4 Antennes

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

Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet) . **(Sauf règlement spécifique à nos compétitions FSGT)**

2.5 Poteaux

2.5.1 Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 0,50 m à 1m (FIVB) à l'extérieur de chaque ligne de côté .Ils doivent avoir une hauteur de 2,55 m et être de préférence réglables. Les poteaux doivent être arrondis et lisses, et être fixés au sol. La fixation des poteaux au moyen de câbles est interdite. Tout aménagement présentant un danger ou une gêne doit être éliminé.

3 BALLONS

Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 cm et son poids entre 260 et 280 g. La pression intérieure doit être de 0,30 à 0,325 kg/ cm² (4.26 à 4.61psi) (294,3 à 318,82 mbar ou hPa).

Tous les ballons d'un match doivent être de mêmes caractéristiques : couleur, circonférence, poids, pression. Les compétitions FIVB, officielles, ainsi que les championnats Nationaux doivent être joués avec des ballons homologués.

4 EQUIPES ET COMPOSITION DES EQUIPES

Une équipe peut être composée de 12 joueurs maximum, comprenant éventuellement 2 libéros, un entraîneur, 2 entraîneurs- adjoints, un soigneur et un médecin.

4.1 Eléments de la composition d'équipes

L'un des joueurs, autre que le Libéro, est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié comme tel sur la feuille de match.

Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. Après la signature de la feuille de match par le capitaine et l'entraîneur, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.

4.2 Place des participants

Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement. L'entraîneur et les autres membres de l'équipe doivent être assis sur le banc, mais peuvent le quitter momentanément.

Les bancs de touche sont situés de part et d'autre de la table de marque, à l'extérieur de la zone libre. Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement.

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

Pendant le jeu : dans leur aire d'échauffement

Pendant les temps morts et les temps morts techniques : dans la zone libre située derrière leur camp.

Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans leur propre zone libre

4.3 Equipements

L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport. Equipement uniforme pour toute l'équipe à l'exception du Libéro.

Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 20.

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

Les numéros doivent avoir une hauteur minimale de 15 cm sur la poitrine et de 20 cm sur le dos. La largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 2 cm.

Le capitaine d'équipe est identifié grâce à une barrette de 8 x 2 cm placée sous le numéro de la poitrine.

Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire ou d'une couleur différente de celle des autres joueurs à l'exception du Libéro.

Les chaussures doivent être légères et souples avec des semelles en caoutchouc ne laissant pas de traces ou des semelles composites sans talon.

4.4 Changements d'équipements

Le premier arbitre peut autoriser : Un ou plusieurs joueurs à jouer sans chaussures.

A jouer en survêtement par temps froid à condition qu'ils soient de couleur et de modèle identiques pour toute l'équipe (à l'exception des Libéros) et réglementairement numérotés

A changer, entre deux sets ou après un remplacement, un uniforme mouillé ou endommagé à condition que la couleur, le modèle et le numéro du nouvel uniforme soit identique au précédent,

4.5 Objets interdits

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

Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles.

5. RESPONSABLES DES EQUIPES

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

Les libéros ne peuvent être ni capitaine d'équipe ni capitaine en jeu.

5.1. CAPITAINE

Avant le match

Feuille de match

(Voir annexe spécifique à nos compétitions FSGT)

Le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe au tirage au sort.

Pendant le match,

Lorsqu'il est sur le terrain

Le capitaine d'équipe agit comme capitaine en jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, l'entraîneur, ou le capitaine lui-même, doit désigner l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du Libéro) qui remplira les fonctions de capitaine en jeu.

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

Demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles ou soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers.

Demander l'autorisation :

a) de changer tout ou partie de l'équipement,

b) de vérifier les positions des équipes,

c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc. ;

En absence de coach, demander les temps- morts et les remplacements.

A la fin du match,

Le capitaine d'équipe :

Remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat.

Peut, si elle a été notifiée en temps utile au 1er arbitre, confirmer et enregistrer sur la feuille de match une réclamation officielle concernant l'application ou l'interprétation des Règles par l'arbitre.

5.2 ENTRAINEUR (coach)

Pendant tout le match, l'entraîneur dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur de l'aire de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps- morts. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre.

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

PENDANT LE MATCH

L'entraîneur :

Avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la fiche de position dûment remplie et signée. Est assis sur le banc de touche, le plus près du marqueur, mais peut quitter sa position; demande les temps- morts et les remplacements.

Il peut donner ces instructions, tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe, depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, sans causer de trouble ni retarder le match.

5.3 Coach-adjoint

5.3.1 Le coach-adjoint est assis sur le banc de touche, sans droit d'intervention.

5.3.2 Au cas où le coach doit quitter son équipe pour n'importe quelle raison y compris une sanction, un coach-adjoint peut, à la demande du capitaine en jeu et avec l'autorisation du 1er arbitre, assumer les fonctions du coach durant la durée de l'absence, **sauf si le coach entre en jeu comme joueur.**

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

6.1 Pour gagner un point

Point

Une équipe marque un point :

Lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse ;

Lorsque l'équipe adverse commet une faute;

Lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

Faute

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

Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement seule la première est prise en compte.

Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les adversaires, une **double faute** est comptée et l'échange est rejoué.

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.

Si l'équipe au service gagne l'échange de jeu elle marque un point et continue de servir;

Si l'équipe en réception gagne l'échange de jeu, elle marque un point et effectue le service suivant.

Lors d'une pénalité ou en cas de faute au service pour dépassement du temps autorisé, cela est considéré comme un échange de jeu terminé.

6.2 Pour gagner un set

Un set (à l'exception du set décisif - 5e set) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance 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 un match

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

En cas d'égalité de sets 2- 2, le set décisif (5e set) est joué en 15 points, avec une avance d'au moins deux points.

6.4 Forfait, et équipe incomplète

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

Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, est déclarée forfait avec le même résultat que mentionné à la règle 6.4 (Sauf règlement spécifique à nos compétitions FSGT)

Une équipe déclarée INCOMPLETE, pour un set ou pour le match, perd le set ou le match. On attribue à son adversaire les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match. (Sauf règlement spécifique à nos compétitions FSGT).

L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.

7. STRUCTURE DU JEU

7.1 Tirage au sort

Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.

Si un set décisif doit être joué, on procède à un nouveau tirage au sort. Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.

Le gagnant du tirage au sort choisit :

SOIT

Le droit de servir ou de recevoir le service,

OU

Le côté du terrain.

Le perdant obtient le choix restant de l'alternative.

7.2 Séance d'échauffement

Avant le match, les équipes peuvent s'échauffer au filet pendant 3 minutes chacune si elles ont disposé au préalable d'un terrain, et pendant 5 minutes chacune si elles n'ont pas eu cette possibilité.

Si les deux capitaines acceptent de s'échauffer ensemble, les équipes peuvent disposer du filet pendant 6 ou 10 minutes.

En cas d'échauffement officiels consécutifs, l'équipe qui a le 1er service commence la 1 ère au filet.

7.3 Formation des équipes

Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe (sauf spécificité des championnats FSGT).

Avant de commencer un set le coach doit présenter la formation de départ de son équipe sur une fiche de position. Cette fiche, dûment remplie et signée, est remise au second arbitre ou au marqueur.

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

Après la remise de la fiche de position au second arbitre ou au marqueur, aucun changement de formation n'est autorisé sans un remplacement normal.

Formation sur le terrain ne correspondant pas à la fiche de position:

Lorsqu'une telle différence est constatée avant le début du set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la fiche de position. Aucune sanction n'est infligée.

Lorsque, avant le début d'un set, on constate qu'un joueur sur le terrain n'est pas inscrit sur la fiche de position, ce joueur doit être remplacé pour se conformer à la fiche de position. Aucune sanction n'est infligée.

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

Si par après une discordance entre les positions des joueurs et la fiche de position est découverte, l'équipe fautive doit reprendre ses positions correctes. Tous les points marqués à partir du moment exact

de la faute jusqu'au moment où elle a été découverte sont annulés. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus, de plus ceux-ci reçoivent un point et le prochain service.

Si un joueur est découvert sur le terrain alors qu'il n'est pas enregistré sur la liste des joueurs sur la feuille de match, les points marqués par l'adversaire sont maintenus et de plus il gagne un point et le service. L'équipe fautive perdra tous ses points et/ou les sets gagnés (0 :25 si nécessaire) depuis le moment où le joueur non-enregistré était sur le terrain, elle devra remettre une nouvelle fiche de position et placer sur le terrain un nouveau joueur enregistré à la position du joueur non-enregistré.

7.4 Positions

Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation.

Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :

Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant centre), 2 (avant droit).

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

- chaque joueur de la ligne avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que ne le sont les pieds du joueur arrière correspondant;

- chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne droite (gauche) que ne le sont les pieds du joueur centre de sa ligne.

Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou dans la zone libre.

7.5 Faute de position

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

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

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

Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :

L'équipe est sanctionnée : l'adversaire gagne un point et le service.

Les positions des joueurs sont rectifiées.

7.6 Rotation :

L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe; il est contrôlé au travers de l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.

Lorsque l'équipe qui reçoit le service a gagné le droit de servir, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc...

7.7 Faute de rotation

Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation.

Elle entraîne les conséquences suivante l'équipe est sanctionnée, l'adversaire gagne un point et le service :

L'ordre de rotation des joueurs est rectifié.

En outre, le marqueur doit déterminer le moment exact où la faute a été commise. Tous les points marqués à partir de l'erreur sont annulés pour l'équipe fautive. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus.

Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et le gain d'un point et du service par l'adversaire est la seule sanction.

8. SITUATION DE JEU.

8.1 Ballon en jeu

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

8.2 Ballon hors jeu

Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise la faute signalée par le coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment de ce coup de sifflet.

8.3 Ballon dedans (IN)

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

8.4 Ballon « dehors » (out)

Le ballon est "dehors" quand :

La partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation ;

Il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu ;

Il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté ;

Il 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

Il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.

9 JOUER LE BALLON

Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf dans le cas prévu par la Règle 10.1).

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

9.1 Touches d'équipes

Une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur au jeu.

Chaque équipe a droit au maximum à trois touches pour renvoyer le ballon. Si plus de trois touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des "QUATRE TOUCHES".

Contacts consécutifs

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

Touches simultanées

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

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

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

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

Touches assistées

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

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

9.2 Caractéristiques de la touche du ballon

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

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

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

Exceptions :

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

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

9.3 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

QUATRE TOUCHES : une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.

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

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

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

10 BALLON AU FILET

10.1 BALLON TRAVERSANT LE PLAN DU FILET

Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au- dessus du filet dans l'espace de passage.

L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée :

En- dessous, par la partie supérieure du filet.

Sur les côtés, par les antennes et leur prolongement imaginaire.

Au- dessus, par le plafond.

Un ballon qui a franchi le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse, partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe réglementaires à condition que :

Le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur ;

Le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain.

L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.

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

10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement.

10.3 BALLON DANS LE FILET

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

11 JOUEUR AU FILET

11.1 Franchissement du ballon au dessus du filet

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

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

11.2 Pénétration sous le filet

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

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

Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci.

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

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

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

11.3 Contact avec le filet

*Le contact du filet entre les antennes par un joueur au cours d'une action de jouer le ballon est une faute. **L'action de jouer le ballon comprend le départ, ou l'envol, la frappe, ou sa tentative, et la reprise de contact avec le sol.***

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.

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

11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET

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 le camp adverse.

Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse

Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire (entre-autres):

*- **en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne** durant son action de jouer le ballon ou :*

- en prenant appui sur le filet pour se stabiliser, ou- en se créant un avantage sur l'adversaire ou

- en réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon en attrapant le filet.

Les joueurs à proximité du ballon qui est joué, ou qui essaient de le jouer, sont pris en compte dans l'action même s'il n'y a aucun contact avec le ballon.

Toucher le filet en dehors des antennes n'est pas une faute sauf si c'est pour prendre appui sur celui-ci.

12. SERVICE

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

12.1 Premier service d'un set.

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

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

12.2 Ordre au service

Les joueurs suivent l'ordre au service indiqué sur la fiche de position.

Après le premier service du set, les joueurs au service sont désignés comme suit :

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

Si l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir. Le service sera effectué par le joueur qui passe de la position d'avant droit à celle d'arrière droit.

12.3 Autorisation du service

Le premier arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le joueur au service est en possession du ballon et que les équipes sont prêtes à jouer.

12.4 Exécution du service

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

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

Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service.

Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.

Le service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.

12.5 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 et la trajectoire du ballon.***

*Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font un écran s'il(s) agite(nt) les bras, saute(nt) ou bouge(nt) latéralement lors de l'exécution du service ou en se tenant groupés pour **cacher le serveur et la trajectoire du ballon.***

12.6 Fautes effectuées pendant le service

Fautes de service

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

Le joueur au service :

Enfreint l'ordre du service,

N'effectue pas son service correctement.

Fautes après la frappe de service:

Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif (à moins qu'un joueur ne soit en faute de position) lorsque le ballon :

Touche un joueur de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet complètement au travers de l'espace de passage;

Tombe "dehors";

Passé au-dessus d'un écran.

12.7 Fautes de service et de position

Si le joueur au service commet une faute au moment du service (mauvaise exécution, ordre de rotation erroné, etc.) et que l'adversaire commet une faute de position, c'est la faute de service qui est sanctionnée.

Au contraire, lorsque l'exécution du service a été correcte, mais que le service devient ensuite fautif (ballon dehors, écran, etc.), la faute de position a été commise en premier et est donc sanctionnée.

13. FRAPPE D'ATTAQUE

13.1 Caractéristique de la frappe d'attaque

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

Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est nettement frappé, et qu'il n'est ni tenu ni lancé.

La frappe d'attaque est effective dès que le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou qu'il est touché par un adversaire.

13.2 Restrictions de la frappe d'attaque

13.2.1 Un joueur de la ligne avant peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact du ballon ait lieu dans son propre espace de jeu

13.2.2 Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant : Lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque.

13.2.3 Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet.

13.2.4 Aucun joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

13.3 Fautes de frappe d'attaque.

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

Un joueur envoie le ballon "dehors".

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

Un joueur effectue une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

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

Un joueur effectue une attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet provenant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans la zone avant.

14. CONTRE

14.1 Contrer

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.

Tentative de contre

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

Contre effectif

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

Contre collectif

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

14.2 Touches de contre

Des contacts consécutifs (rapides et continus) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

14.3 Contre dans l'espace adverse

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

14.4 Contre et touches d'équipe

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

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

14.5 Contrer le service

Contrer le service adverse est interdit.

14.6 Fautes au contre

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

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

Contrer le service adverse.

Le ballon est envoyé "dehors".

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

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

15 INTERRUPTIONS DE JEU REGLEMENTAIRES

Une interruption réglementaire est le temps compris entre un échange de jeu terminé et le coup de sifflet de l'arbitre pour le prochain service

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

15.1 Nombre d'interruptions réglementaires

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

15.2 Séquences d'interruptions réglementaires

Des demandes d'un ou de deux Temps-Morts et d'un remplacement par chaque équipe peuvent se suivre dans la même interruption.

Cependant, une équipe n'est pas autorisée à faire des demandes consécutives pour remplacement pendant la même interruption de jeu. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés simultanément par la même demande.

Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre 2 demandes de remplacements séparées, pour une même équipe.

15.3 Demande d'interruptions régulières

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

La demande de remplacement avant le début du set est autorisée et enregistrée comme un remplacement réglementaire dans ce set.

15.4 Temps- morts et temps- morts techniques

La demande de Temps-mort est effectuée en faisant le geste officiel correspondant quand le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu.

Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes

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

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, dans les sets 1- 4, deux temps morts techniques supplémentaires de 60 secondes chacun sont appliqués automatiquement lorsque l'équipe en tête marque le 8e et le 16e point. (Voir spécificité des compétitions FSGT)

Dans le set décisif (5e set), il n'y a pas de "temps-mort technique".

Seuls les deux temps- morts réglementaires de 30 secondes peuvent être demandés par chaque équipe. Pendant un temps- mort, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc de touche.

15.5 Remplacement de 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.

Lorsque le remplacement est obligatoire suite à la blessure d'un joueur au jeu il peut être accompagné du geste officiel fait par le coach (ou par le capitaine au jeu)

15.6 Limitation des remplacements

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

Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.

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

15.7 Remplacement exceptionnel

Un joueur blessé ou malade, à l'exception du libéro, qui ne peut continuer à jouer devra être remplacé réglementairement.

En cas d'impossibilité :

L'équipe a le droit de bénéficier d'un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la règle 15.6

Procéder à un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure (à l'exception du Libéro et/ ou du joueur qu'il remplace) peut rentrer en jeu à la place du joueur blessé ou malade. Le joueur ainsi remplacé n'est pas autorisé à reprendre le match.

Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier, mais doit être enregistré sur la feuille de match et être repris dans le total des remplacements du set et du match.

15.8 Remplacement suite a expulsion ou disqualification

Un joueur EXPULSE ou DISQUALIFIE doit être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée incomplète. Cette règle est applicable dans nos championnats FSGT (Dans le cas de disqualification d'un joueur d'une équipe composée de 6 joueurs, l'équipe sera déclarée incomplète).

15.9 Remplacement illégal

Un remplacement est illégal s'il dépasse les limitations prévues à la Règle 15.6 (à l'exception des cas prévus à la Règle 15.7), ou s'il concerne un joueur non-enregistré.

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

L'équipe est pénalisée : l'adversaire gagne 1 point et le service,

*Le remplacement est corrigé, les points marqués par l'équipe fautive depuis la faute sont annulés.
Les points marqués par l'équipe adverse sont maintenus.*

15 10 Procédure de remplacement

Les remplacements doivent être effectués dans la zone de remplacement.

L'interruption due au remplacement est limitée au temps nécessaire à l'enregistrement du remplacement sur la feuille de match et à l'entrée et la sortie des joueurs.

La demande réelle de remplacement débute par l'entrée du (des) remplaçant(s) dans la zone de remplacement, prêt(s) à jouer, pendant une interruption. Le coach ne doit pas effectuer le signal du remplacement sauf si le remplacement est dû à une blessure ou s'il a lieu avant le début du set.

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

La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le second arbitre qui utilisent respectivement le buzzer ou le sifflet. Le 2nd arbitre autorise le remplacement.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter les remplacements.

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. Si l'un est illégal, le remplacement légal est autorisé mais l'illégal est refusé et sujet à une sanction de retard de jeu.

15.11 Demandes non fondées

Il n'est pas fondé de demander une interruption :

Au cours d'un échange de jeu, au moment ou après le coup de sifflet de mise en jeu,

Par un membre non autorisé de l'équipe,

Pour remplacement sans que le jeu ait repris, après que la même équipe a effectué un premier remplacement,

Après avoir épuisé le nombre autorisé de temps- morts et remplacements de joueurs.

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

Toute nouvelle demande non fondée dans le match par la même équipe constitue un retard de jeu.

16. RETARDS DE JEU

16.1 Type de retard

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

Retarder un remplacement,

Prolonger les autres interruptions après avoir reçu le signal de reprendre le jeu,

Demander un remplacement irrégulier,

Répéter une demande non fondée,

Pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.

16.2 Sanctions pour retard

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

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

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

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

Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constitue(nt) une faute et est(sont) sanctionné(s) par une "PENALISATION POUR RETARD" :L'adversaire gagne 1 point et le service.

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

17 INTERRUPTION DE JEU EXCEPTIONNELLE

17.1 Blessure

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

L'échange est ensuite rejoué.

Si un joueur blessé ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes de récupération seront accordées au joueur qui ne pourra en bénéficier qu'une seule fois dans le match.

Si le joueur n'est pas en état de reprendre sa place, son équipe est déclarée incomplète.(sauf particularité des compétitions FSGT).

17.2 Incident extérieur

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

17.3 Interruption prolongée

Lorsque des circonstances imprévues interrompent un match.

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

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

Si le match est repris sur un autre terrain, le set interrompu est annulé. Il est rejoué avec les mêmes formations de départ et les mêmes joueurs (à l'exception des joueurs expulsés ou disqualifiés). Les résultats des sets joués resteront acquis.

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

18. ARRETS ENTRE LES SETS ET CHANGEMENT DE CAMP

18.1 Arrêts entre les sets

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

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

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

18.2 Changement de camp

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

Dans le set décisif, dès qu'une équipe 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.

19 LIBERO

19.1 Désignation du libéro

Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs jusqu'à deux (2) joueurs spécialisés en défense «Libéros».

*Ce qui signifie qu'une équipe peut avoir 11 joueurs et 1 libéro, 6 à 10 joueurs et 2 libéros
Tous les "Libéros" doivent être enregistrés avant le match sur la feuille de match dans les lignes
spéciales réservées à cet effet.*

Le Libéro, sur le terrain, sera le Libéro actif. L'autre sera le second libéro.

Il ne peut y avoir qu'un seul libéro sur le terrain.

19.2 Equipement

*Les joueurs Libéros doivent porter une tenue (ou une chasuble, pour le libéro re-désigné) d'une couleur
différente, contrastant nettement avec celle du reste de l'équipe. La tenue du Libéro peut avoir un design
différent, mais doit être numérotée comme pour les autres membres de l'équipe.*

*Le second libéro doit porter un jersey de même style et de même couleur que le libéro original, mais il
garde son propre numéro.*

19.3 Actions impliquant le libéro

Les actions de jeu

Le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière.

*Il ne peut jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que
ce soit (y compris le terrain de jeu et la zone libre) si, au moment du contact, le ballon est entièrement
au-dessus du bord supérieur du filet.*

Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.

*Un joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque quand le ballon est complètement au-dessus du bord
supérieur du filet, si le ballon provient d'une touche haute jouée avec les doigts par le Libéro et
effectuée dans sa zone avant. Le ballon peut être attaqué librement si le Libéro effectue la même action
en dehors de sa zone avant.*

Changement du libéro

*Le changement d'un joueur par un Libéro ou le changement de libéro ne sont pas comptabilisés comme
des remplacements réguliers.*

*Leurs nombres ne sont pas limités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé (avec un
point marqué) entre 2 changements du libéro. (Sauf en cas de blessure/maladie, ou si une rotation est
effectuée suite à une pénalité et que le libéro se retrouverait en poste 4).*

Le joueur régulier peut reprendre sa place ou être changé par n'importe lequel des deux Libéros.

*Le Libéro actif peut être seulement changé par le joueur régulier dont il avait pris la place ou par le
second Libéro.*

*Au début de chaque set, le Libéro ne peut pas entrer sur le terrain tant que le 2nd arbitre n'a pas
vérifié la position de départ.*

*Les autres changements doivent avoir seulement lieu quand le ballon est hors-jeu et avant le coup de
sifflet de l'arbitre.*

*Un changement effectué après le coup de sifflet autorisant le service, mais avant la frappe de service, ne
doit pas être refusé; néanmoins, à la fin de l'échange le capitaine en jeu devra être informé que cette
procédure n'est pas autorisée et que les récidives seront sujettes à une sanction de retard de jeu.*

*Toute répétition d'un changement tardif entraînera une interruption immédiate du jeu et une sanction
d'un retard de jeu sera appliquée. L'équipe qui devra servir sera déterminée par le résultat de la
sanction pour retard.*

Les changements de Libéro sont enregistrés sur la feuille de contrôle du libéro.

Changement illégal du Libéro :

Pas d'échange de jeu terminé entre des changements de libéro.

Le Libéro est changé par un joueur autre que par le second libéro ou le joueur régulier qu'il avait remplacé.

Le changement illégal du Libéro est considéré comme un remplacement illégal, s'il est constaté avant le début de l'échange, il est corrigé par les arbitres et l'équipe est sanctionnée par un retard de jeu.

Si le changement illégal du Libéro est constaté après la frappe de service, les conséquences sont les mêmes qu'un remplacement illégal.

Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la "Zone de changement du Libéro".

19.4 Re-désignation d'un nouveau libéro

Le libéro devient incapable de jouer s'il est blessé, malade, expulsé ou disqualifié. Le libéro peut être déclaré incapable de jouer pour n'importe quelle raison par le coach ou en cas d'absence du coach par le capitaine au jeu.

Equipe avec un seul libéro :

Lorsqu'un seul Libéro est disponible pour une équipe en accord avec la règle 19.4 ou si l'équipe a inscrit un seul libéro, et qu'il devient ou est déclaré inapte à jouer, le coach (ou en son absence, le capitaine au jeu) peut re-désigner pour le reste du match un autre joueur (excepté celui ayant changé le Libéro) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

Si le Libéro actif devient incapable de jouer, il peut être changé régulièrement sur le terrain par le joueur dont il avait pris la place ou immédiatement et directement par un Libéro re-désigné.

Toutefois un Libéro qui a été ainsi remplacé dans sa fonction ne peut plus prendre part au jeu pour le reste du match.

Si le Libéro n'est pas sur le terrain lorsqu'il est déclaré inapte à jouer, il/elle peut faire l'objet d'une re-désignation. Un Libéro, déclaré inapte à jouer ne peut pas reprendre part au jeu pour le reste du match.

Le coach ou le capitaine au jeu, s'il n'y a pas de coach présent, doit contacter le 2nd arbitre pour l'informer de cette re-désignation.

Si le Libéro re-désigné devait être déclaré inapte à jouer, d'autres re-désignations sont autorisées.

Si le coach demande que le capitaine d'équipe soit re-désigné comme Libéro, ceci sera autorisé, mais le capitaine d'équipe doit dans ce cas déléguer tous ses privilèges.

En cas de re-désignation d'un Libéro, le numéro du joueur redésigné comme Libéro doit être inscrit dans la case remarque de la feuille de match et sur la feuille de contrôle du Libéro. (ou sur la feuille électronique si elle est utilisée).

Spécificité de certains championnats FSGT : à l'issue d'un set, un libéro peut devenir joueur de champ.

Equipe avec deux Libéros

Quand une équipe a inscrit deux Libéros sur la feuille de match et que l'un d'eux devient inapte à jouer, l'équipe a le droit de jouer avec un seul Libéro.

Aucune re-désignation ne sera acceptée sauf si le Libéro restant est déclaré incapable de continuer à jouer.

19.5 Résumé

Si le Libéro est expulsé ou disqualifié, il/elle peut être changé immédiatement par le second Libéro. Si l'équipe n'a qu'un seul Libéro, alors elle a le droit de procéder à une re-désignation.

20 CONDUITE EXIGEE DES PARTICIPANTS

20.1 Conduite sportive

Les participants doivent connaître les “Règles Officielles du Volley-ball ” et les appliquer strictement. Les participants doivent accepter avec un esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter. En cas de doute, seul le capitaine de jeu peut demander des éclaircissements.

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

20.2 Fair-play

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

Tous les membres de l’équipe peuvent librement communiquer entre eux pendant le match.

21 COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

21.1 Comportement incorrect mineur

Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au premier arbitre d’éviter que les équipes s’approchent d’une attitude amenant des sanctions.

Ceci est fait en 2 étapes :

Etape 1 : en donnant un avertissement verbal via le capitaine au jeu

Etape 2 : en utilisant un CARTON JAUNE pour le membre de l’équipe concerné.

Cet avertissement formel ne constitue pas une sanction mais un symbole que le membre de l’équipe (et par extension l’équipe elle-même) a atteint la limite de la procédure de sanction pour le match. Ceci est enregistré sur la feuille de match sans autre conséquence immédiate.

21.2 Comportement incorrect entraînant des sanctions

Le comportement incorrect d’un membre d’une équipe envers les officiels, les adversaires, les co-équipiers ou le public est classé selon trois catégories, suivant la gravité des actes.

Conduite grossière : Actions contraires aux bonnes manières, à la moralité ou toute action de mépris.

Conduite injurieuse : gestes ou propos insultants ou diffamatoires.

Agression :

Attaque physique réelle ou comportement agressif et menaçant.

21.3 Echelles des sanctions

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

Pénalisation:

La première conduite grossière dans le match par n’importe quel membre de l’équipe est pénalisée : l’adversaire gagne 1 point et le service.

Expulsion

Un membre de l’équipe qui est sanctionné d’une expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set et doit rester assis dans l’aire de pénalité, sans autre conséquence.

Un entraîneur expulsé perd le droit d’intervenir dans le set et doit demeurer assis dans l’aire de pénalité. La première conduite injurieuse d’un membre d’une équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.

Le second cas de conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionné par une expulsion, sans autre conséquence.

Disqualification

Un membre de l'équipe qui est disqualifié doit être remplacé légalement et immédiatement, il doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match, sans autre conséquence.

La première attaque physique ou agression menaçante est sanctionnée par une disqualification sans autre conséquence.

La répétition d'une conduite injurieuse dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence.

Le troisième cas de conduite grossière dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionné par une disqualification, sans autre conséquence.

21.4 Application des sanctions pour comportement incorrect

Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles ; elles demeurent en vigueur pour toute la durée d'un match et sont enregistrées sur la feuille de match.

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

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

21.5 Comportement incorrect avant et entre les sets

Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon la Règle 21.3 et les sanctions sont appliquées au set suivant.

21.6 Résumé des comportements incorrects/cartons utilisés

Avertissement: Pas de sanction

1ère étape : avertissement verbal

2ème étape : carte Jaune

Pénalité: Sanction : Carton rouge (perte du point)

Expulsion: Sanction : Cartons jaune + rouge tenus ensemble

Disqualification: Sanction : Cartons jaune + rouge tenus séparément

22 CORPS ARBITRAL et PROCEDURES

22.1 Composition

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

-le premier arbitre

-le second arbitre

-le marqueur (pour information)

-quatre (deux) juges de ligne (pour information)

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, il est obligatoire d'avoir un marqueur assistant.

22.2 Procédures

Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match: le premier arbitre siffle pour ordonner le service qui commence un échange de jeu ;

Le premier et le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute a été commise et qu'ils en connaissent la nature.

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

Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant la fin de l'échange, les arbitres doivent indiquer à l'aide du geste officiel:

Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique:

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

Si la faute a été sifflée par le second arbitre, celui-ci indique:

- a) la nature de la faute*
- b) le joueur fautif (si nécessaire)*
- c) l'équipe qui va servir en suivant le geste du premier arbitre.*

Dans ce cas, le premier arbitre n'indique ni la faute ni le joueur fautif, mais uniquement l'équipe qui va servir.

Dans le cas d'une attaque fautive d'un joueur arrière ou d'un joueur libéro, les deux arbitres indiquent la faute en respectant la règle 22.2

Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent :

- a) la nature de la faute*
- b) les joueurs fautifs (si nécessaire)*
- c) l'équipe qui va servir, **comme indiquée par le premier arbitre.***

23 PREMIER ARBITRE

23.1 Emplacement

Le premier arbitre remplit ses fonctions assis ou debout sur une plate-forme située à l'une des extrémités du filet. Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au-dessus du filet.

23.2 Autorité

Le premier arbitre dirige le match du début à la fin. Il a autorité sur tous les membres du corps arbitral et les membres des équipes.

Pendant le match, les décisions du premier arbitre sont souveraines. Il est autorisé à annuler les décisions des autres membres du corps arbitral s'il juge qu'elles sont erronées.

Le premier arbitre peut même remplacer un membre du corps arbitral qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

Le premier arbitre contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons, des essuyeurs et des balayeurs.

Le premier arbitre a le pouvoir de décider sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.

Le premier arbitre ne doit pas permettre qu'on discute ses décisions.

Cependant, à la demande du capitaine au jeu, le 1er arbitre donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des Règles sur lesquelles il a fondé sa décision.

Si le capitaine au jeu n'est pas d'accord avec les explications et choisit de contester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer cette contestation dès la fin du match. Le 1er arbitre doit autoriser ce droit au capitaine au jeu.

Le premier arbitre a la responsabilité de décider avant et pendant le match si l'aire de jeu, l'équipement et les conditions permettent de jouer.

23.3 Responsabilités

Avant le match, le premier arbitre :

Inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements,

Effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe,

Contrôle l'échauffement des équipes.

Pendant le match, seul le premier arbitre est autorisé à :

Donner un avertissement aux équipes,

Sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu,

Décider:

a) des fautes du joueur au service et de positions de l'équipe au service, y compris l'écran,

b) des fautes de touche du ballon,

c) des fautes au-dessus du filet et des contacts fautifs d'un joueur avec le filet prioritairement du côté de l'attaque.

d) des fautes d'attaques du libéro et des joueurs de la ligne arrière,

e) de la frappe d'attaque faite par un joueur sur un ballon, au dessus du filet, venant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans sa zone avant,

f) du franchissement complet par le ballon de l'espace inférieur situé sous le filet.

g) Du contre effectif d'un arrière ou d'une tentative de contre du libéro.

H) le ballon qui traverse le plan du filet vers le camp adverse totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage ou qui touche l'antenne de son côté.

i) le ballon de service ou la 3^{ème} touche de balle qui passe au dessus ou en dehors de l'antenne de son côté.

A la fin du match, il vérifie et signe la feuille de match.

24 SECOND ARBITRE

24.1 Emplacement

Le second arbitre remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, à proximité du poteau situé du côté opposé et en face du premier arbitre.

24.2 Autorité

Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence.

Le second arbitre peut remplacer le premier arbitre si celui-ci devient incapable d'assurer sa tâche.

Le second arbitre peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il ne doit pas insister auprès du premier arbitre.

Le second arbitre contrôle le travail du/ des marqueur(s).

Le second arbitre contrôle les membres des équipes sur le banc de touche et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.

Le second arbitre contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement.

Le second arbitre autorise les interruptions régulières, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.

Le second arbitre contrôle le nombre des temps- morts et des remplacements utilisés par chaque équipe et signale au premier arbitre et à l'entraîneur concerné le 2e temps- mort et les 5e et 6^e remplacements de joueurs.

En cas de blessure d'un joueur, le second arbitre autorise le remplacement exceptionnel ou accorde un temps de récupération de 3 minutes.

Le second arbitre vérifie l'état du sol, principalement dans la zone avant. Il vérifie aussi pendant le match que les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.

Le second arbitre contrôle les membres des équipes dans les aires de pénalité et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.

24.3 Responsabilité

Au début de chaque set, au changement de camps dans le set décisif et chaque fois que c'est nécessaire, le second arbitre vérifie que les positions effectives des joueurs sur le terrain correspondent à celles portées sur les fiches de position.

Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale:

La pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet,

*Les fautes de position de l'équipe en réception,
Les contacts fautifs, d'un joueur avec le filet prioritairement du côté du contre et avec l'antenne située de son côté,
Le contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro, ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou le libéro,
Le contact du ballon avec un objet extérieur,
Le contact du ballon avec le sol lorsque le premier arbitre n'est pas en position pour de voir ce contact.
Le ballon franchissant le plan du 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.
A la fin du match, il signe la feuille de match.*

25 MARQUEUR (pour information)

25.1 Emplacement

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé et en face du premier arbitre.

25.2 Responsabilités

*Il tient la feuille de match conformément aux Règles en coopérant avec le second arbitre.
Il utilise un vibreur ou tout autre signal sonore pour donner un signal aux arbitres sur la base de ses responsabilités.*

Avant le match et le set, le marqueur :

*Inscrit les données du match et des équipes, ainsi que le nom et le numéro du Libéro, selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs
Enregistre les formations de départ de chaque équipe à partir des fiches de position ;
S'il ne reçoit pas à temps les fiches de position, il doit en informer immédiatement le second arbitre.*

Pendant le match, le marqueur :

*Enregistre les points marqués;
Contrôle l'ordre de rotation au service et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe du service ;*

Est en charge pour accepter et enregistrer les remplacements de joueur en actionnant le buzzer, il en contrôle le nombre et inscrit les remplacements et les temps-morts en informant le second arbitre;

Signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée

Annonce aux arbitres les fins de set et la marque du 8e point dans le set décisif;

Enregistre les avertissements pour mauvaise conduite, les sanctions et les demandes non-fondées;

Enregistre tout autre événement selon les instructions du second arbitre, par ex .les remplacements exceptionnels, les temps de récupération, les interruptions prolongées, les ingérences extérieures, etc.

A la fin du match ,le marqueur :

Inscrit le résultat final ;

En cas de réclamation, et avec l'autorisation préalable du premier arbitre, écrit ou permet au capitaine d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident contesté.

Après avoir signé lui-même la feuille de match, recueille les signatures des capitaines, puis celles des arbitres.

26 MARQUEUR ADJOINT

26.1 Emplacement

Le marqueur adjoint remplit ses fonctions assis à côté du marqueur à la table de marque.

26.2 Responsabilités

Il/elle enregistre les remplacements impliquant le Libéro

Il/elle aide le marqueur dans l'exercice de ses fonctions administratives
Si le marqueur ne peut pas continuer son travail, le marqueur adjoint remplace le marqueur
Avant le match et un set ,le marqueur adjoint :
Prépare la feuille de contrôle du Libéro
Prépare la feuille de réserve du match
Pendant le match, le marqueur adjoint :
Enregistre les détails des remplacements du Libéro.
Informe les arbitres de toutes les fautes de remplacement des Libéros.
Enregistre le début et la fin des temps morts techniques,
Fait fonctionner le tableau d'affichage manuel sur la table du marqueur
Vérifie que les tableaux d'affichage correspondent au score
Si nécessaire, remet à jour la feuille de réserve du match et la donne au marqueur.
A la fin du match le marqueur adjoint :
Signe la feuille de contrôle du Libéro et la présente pour vérification ;
Signe la feuille de match.
Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, utilisant une feuille de match électronique, le
marqueur-assistant travaille avec le marqueur pour annoncer les remplacements et les changements du
libéro.

27. JUGES DE LIGNE (pour information)

27.1 Emplacement

Si deux juges de lignes seulement sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles situés à droite de chaque arbitre et à 1 ou 2 m du coin.

Chacun d'eux contrôle la ligne de fond et la ligne latérale situées de son côté.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire de disposer de quatre juges de ligne.

Ils sont debout dans la zone libre de 1 à 3 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.

ANNEXE

CONDITIONS PARTICULIERES OU MINIMUM REQUISES POUR L'ORGANISATION D'UNE RENCONTRE DE VOLLEY-BALL A LA FSGT EN COMPETITION « SEMAINE »

HORAIRE :

. Prévoir un créneau minimum de 2 heures (début et fin du créneau), échauffement compris.

TERRAIN :

. Il doit être réglementaire : 18m x 9m, plat et homogène, tracé (le traçage peut être fait avec des bandes de papier autocollant type « cache peinture », ou à la craie blanche.

. Il faut une zone libre de 0,50m autour du terrain.

. Le filet doit avoir une longueur minimum de 9m surplombant le terrain, la flèche maximum autorisée au milieu du filet est de 4cm (soit 2,39m pour les hommes et 2,20m pour les féminines).

. Les antennes sont recommandées mais non obligatoires.

. L'éclairage total de la salle doit être assuré à 50 %, sinon le match est reporté.

BALLONS :

. Chaque équipe doit présenter un ballon conforme lors du tirage au sort. Toutefois, l'équipe qui reçoit a l'obligation de fournir un ballon pour le match.

TEMPS MORTS TECHNIQUES :

Ils ne sont pas obligatoires. La décision d'appliquer cette règle doit être prise avant le début du match, lors du tirage au sort par exemple.

FEUILLES DE MATCH :

. L'équipe qui reçoit, placée en tête sur le calendrier, a l'obligation de fournir la feuille de match.

L'équipe vainqueur par forfait fournit et complète la feuille de match

REMISE DE MATCH :

. En cas de remise de match, le choix de la salle appartient à l'équipe qui a accepté le report.

. Absences aux réunions Calendrier : lorsqu'une équipe n'est pas représentée aux réunions de Calendrier, aucune réclamation ne sera acceptée s'il n'y a pas de rencontre prévue dans sa salle.

EQUIPEMENT DES JOUEURS :

. Les maillots numérotés sont recommandés, mais sans obligation, excepté pour les équipes qui jouent avec un libéro : ce dernier doit impérativement être identifiable facilement.

CAS PARTICULIERS :

. En 6 x 6 : si deux équipes n'ont que 5 joueurs : auto-arbitrage

. En 4 x 4 : il faut 4 joueurs minimum. Pas de possibilité de jouer à 3. L'auto arbitrage est accepté lorsque l'équipe chargée de l'arbitrage n'est composée que de 4 joueurs, mais ne doit pas être la règle générale, une équipe peut refuser l'auto arbitrage si le nombre de joueurs présents le permet.

Mise à jour 11/2017