

Règles officielles de Beach Volleyball

2013-2016

Approuvées par le 32^e Congrès FIVB de 2012

Règles officielles de Beach Volleyball 2013-2016

Publiées par la FIVB en 2012 – www.fivb.org

Conception et mise en page : Samuel Chasaux

Illustrations: © FIVB 2012



REGLES OFFICIELLES DE BEACH VOLLEYBALL 2013-2016

A appliquer pour toutes les compétitions à partir du 1^{er} janvier 2013
et toutes les compétitions se terminant en 2013

Approuvées par le 32^e Congrès FIVB de 2012

TABLE DES MATIERES

CARACTERISTIQUES DU JEU

PARTIE 1 : PHILISOPHIE DES REGLES ET DE L'ARBITRAGE

PARTIE 2 - SECTION 1 : LE JEU

CHAPITRE 1 : INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

- 1. AIRE DE JEU
 - 1.1 DIMENSIONS
 - 1.2 SURFACE DE JEU
 - 1.3 LIGNES DU TERRAIN
 - 1.4 ZONES ET AIRES
 - 1.5 CONDITIONS METEOROLOGIQUES
 - 1.6 ECLAIRAGE
- 2. FILET ET POTEAUX
 - 2.1 HAUTEUR DU FILET
 - 2.2 STRUCTURE
 - 2.3 BANDES DE COTES
 - 2.4 ANTENNES
 - 2.5 POTEAUX
 - 2.6 EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE
- 3. BALLONS
 - 3.1 NORMES
 - 3.2 UNIFORMITE DES BALLONS
 - 3.3 SYSTEME DES TROIS BALLONS

CHAPITRE 2 : PARTICIPANTS

- 4. EQUIPES
 - 4.1 COMPOSITION
 - 4.2 EMPLACEMENT
 - 4.3 EQUIPEMENT
 - 4.4 CHANGEMENT D'EQUIPEMENT
 - 4.5 OBJETS INTERDITS
- 5. RESPONSABLES D'EQUIPE
 - 5.1 CAPITAINE

CHAPITRE 3 : FORMAT DE JEU

- 6. MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH
 - 6.1 MARQUER UN POINT
 - 6.2 GAGNER UN SET
 - 6.3 GAGNER LE MATCH

- 6.4 FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE
- 7. STRUCTURE DU JEU
- 7.1 LE TIRAGE AU SORT
- 7.2 SEANCE D'ECHAUFFEMENT OFFICIEL
- 7.3 FORMATION D'EQUIPE
- 7.4 POSITIONS
- 7.5 FAUTE DE POSITION
- 7.6 ORDRE AU SERVICE
- 7.7 FAUTE D'ORDRE AU SERVICE

CHAPITRE 4 : ACTIONS DE JEU

- 8. SITUATIONS DE JEU
- 8.1 BALLON EN JEU
- 8.2 BALLON HORS JEU
- 8.3 BALLON « DEDANS »
- 8.4 BALLON « DEHORS »
- 9. JOUER LE BALLON
- 9.1 TOUCHES D'EQUIPE
- 9.2 CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DE BALLE
- 9.3 FAUTES EN JOUANT LE BALLON
- 10. BALLON AU FILET
- 10.1 BALLON TRAVERSANT LE PLAN DU FILET
- 10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET
- 10.3 BALLON DANS LE FILET
- 11. JOUEUR AU FILET
- 11.1 FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET
- 11.2 PENETRATION DANS L'ESPACE, TERRAIN ET/OU ZONE LIBRE ADVERSE
- 11.3 CONTACT AVEC LE FILET
- 11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET
- 12. SERVICE
- 12.1 PREMIER SERVICE D'UN SET
- 12.2 ORDRE AU SERVICE
- 12.3 AUTORISATION DU SERVICE
- 12.4 EXECUTION DU SERVICE
- 12.5 ECRAN
- 12.6 FAUTES PENDANT LE SERVICE
- 13. FRAPPE D'ATTAQUE
- 13.1 CARACTERISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE
- 13.2 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE
- 14. CONTRE
- 14.1 CONTRER
- 14.2 CONTACT DE CONTRE
- 14.3 CONTRER DANS L'ESPACE ADVERSE
- 14.4 CONTRE ET TOUCHES D'EQUIPE
- 14.5 CONTRER LE SERVICE

14.6 FAUTES AU CONTRE

CHAPITRE 5 : INTERRUPTIONS, RETARDS ET INTERVALLES

- 15. INTERRUPTIONS
 - 15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES
 - 15.2 SEQUENCE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES
 - 15.3 DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES
 - 15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES
 - 15.5 DEMANDES NON FONDEES
- 16. RETARDS DE JEU
 - 16.1 TYPES DE RETARDS
 - 16.2 SANCTIONS POUR RETARD
- 17. INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES
 - 17.1 BLESSURE / MALADIE
 - 17.2 INCIDENT EXTERIEUR
 - 17.3 INTERRUPTIONS PROLONGEES
- 18. INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE CAMP
 - 18.1 INTERVALLES
 - 18.2 CHANGEMENTS DE CAMP

CHAPITRE 6 : CONDUITE DES PARTICIPANTS

- 19. CONDUITE EXIGEE
 - 19.1 CONDUITE SPORTIVE
 - 19.2 FAIR PLAY
- 20. CONDUITE INCORRECTE ET SES SANCTIONS
 - 20.1 CONDUITE INCORRECTE MINEURE
 - 20.2 CONDUITE INCORRECTE ENTRAINANT DES SANCTIONS
 - 20.3 ECHELLE DE SANCTION
 - 20.4 CONDUITE INCORRECTE AVANT ET ENTRE LES SETS
 - 20.5 RECAPITULATION DES CONDUITES INCORRECTES ET CARTONS UTILISES

PARTIE 2 - SECTION 2 : LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITES ET LES GESTES OFFICIELS

CHAPITRE 7 : LES ARBITRES

- 21. CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES
 - 21.1 COMPOSITION
 - 21.2 PROCEDURES
- 22. PREMIER ARBITRE
 - 22.1 EMBLACEMENT
 - 22.2 AUTORITE
 - 22.3 RESPONSABILITES
- 23. DEUXIEME ARBITRE
 - 23.1 EMBLACEMENT
 - 23.2 AUTORITE

- 23.3 RESPONSABILITES
- 24. MARQUEUR
 - 24.1 EMPLACEMENT
 - 24.2 RESPONSABILITES
- 25. MARQUEUR ASSISTANT
 - 25.1 EMPLACEMENT
 - 25.2 RESPONSABILITES
- 26. JUGES DE LIGNE
 - 26.1 EMPLACEMENT
 - 26.2 RESPONSABILITES
- 27. GESTES OFFICIELS
 - 27.1 GESTES DES ARBITRES
 - 27.2 GESTES DES JUGES DE LIGNE

PARTIE 2 - SECTION 3 : DIAGRAMMES

- D1 L'AIRE DE JEU
- D2 LE TERRAIN DE JEU
- D3 DESSIN DU FILET
- D4a BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE CAMP ADVERSE
- D4b BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LA ZONE LIBRE ADVERSE
- D5 ECRAN
- D6 BLOC EFFECTIF
- D7 DISSUASIONS ET SANCTIONS
 - D7a ECHELLE DES SANCTIONS POUR CONDUITE INCORRECTE
 - D7b SYMBOLES D'AVERTISSEMENT POUR RETARD ET SANCTIONS
- D8 EMPLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DE LEURS ASSISTANTS
- D9 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES
- D10 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

PARTIE 3 : DEFINITIONS

INDEX

CARACTERISTIQUES DU JEU

Le Beach Volleyball est un sport joué par deux équipes sur un terrain de sable divisé par un filet.

Une équipe a trois touches pour renvoyer le ballon (contre inclus)

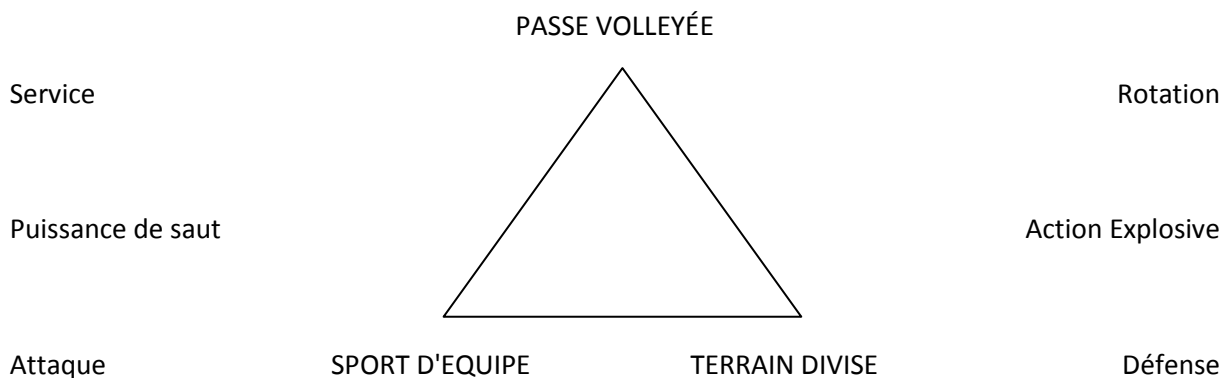
En Beach Volleyball, l'équipe qui gagne un échange marque un point (marque continue). Quand l'équipe en réception gagne un échange, elle remporte un point et le droit de servir. Chaque joueur/joueuse doit servir alternativement chaque fois qu'il y a changement de service.

PARTIE 1

PHILOSOPHIE DES REGLES ET DE L'ARBITRAGE

INTRODUCTION

Le Beach Volleyball est l'un des sports les plus réussis, populaires, compétitifs et divertissants du monde. Il est **rapide**, **passionnant** et **explosif**. De plus, la version Beach du Volleyball comprend plusieurs éléments cruciaux se chevauchant, dont les interactions complémentaires le rendent unique parmi les sports à échange.



Ces dernières années, la FIVB a fait de grands progrès pour adapter le sport à un public moderne.

Ce texte est adressé à un large public du Volleyball - joueurs, entraîneurs, arbitres, spectateurs, commentateurs - pour les raisons suivantes :

- une meilleure compréhension des règles, permet un meilleur jeu : les entraîneurs peuvent mettre en place une meilleure structure et de meilleures tactiques d'équipe, donnant aux joueurs/joueuses libre cours pour afficher leurs compétences ;

- comprendre la relation entre les règles permet aux officiels de prendre de meilleures décisions.

Cette introduction, tout d'abord, se concentre sur le Beach Volleyball comme sport compétitif, avant ensuite d'identifier les qualités principales requises pour un arbitrage réussi.

LE BEACH VOLLEYBALL FIVB EST UN SPORT COMPETITIF

La compétition exploite les forces latentes. Elle produit le meilleur de la compétence, de l'esprit, de la créativité et de l'esthétique. Les règles sont structurées pour permettre **toutes** ces qualités. A part quelques exceptions, le Beach Volleyball permet à tous les joueurs/joueuses de jouer au filet (en attaque) et à l'arrière (pour défendre ou servir).

Les premiers protagonistes sur le sable de Californie pourraient toujours reconnaître leur sport car le Beach Volleyball a conservé certains éléments distinctifs et essentiels au cours des années. Certains sont également présents dans d'autres sports de filet/ballon/raquette :

- Service
- Rotation (servir à tour de rôle)
- Attaque
- Défense

Le Beach Volleyball est, cependant, unique parmi les sport avec filet, car le ballon est constamment en vol - un ballon volant - et il permet au sein même de chaque équipe de se passer le ballon, avant de le renvoyer chez l'adversaire.

Les modifications des règles concernant le service, l'ont transformé d'un simple acte de mise en jeu, en une véritable arme offensive

Le concept de "rotation" est encre pour permettre de jouer à tous les postes. La règle des positions des joueurs/joueuses doit permettre aux équipes une certaine flexibilité, et une créativité tactique intéressante.

Les concurrents utilisent ce cadre pour contester techniques, tactiques et puissance. Ce cadre leur permet également une liberté d'expression afin d'enthousiasmer les spectateurs et les téléspectateurs.

Et l'image du Beach Volleyball n'en est que meilleure.

L'ARBITRE DANS CE CADRE

L'essence d'un bon officiel réside dans la notion d'équité et de cohérence :

- **être** juste envers tous les participants
- être **considéré** comme juste par les spectateurs

Cela exige beaucoup de confiance - les joueurs/joueuses doivent pouvoir se fier à l'arbitre pour qu'ils puissent divertir :

- en étant **précis(e)** dans son **jugement** ;
- **en comprenant pourquoi la règle est écrite** ;
- en étant un **organisateur efficace** ;
- en permettant un bon déroulement de la compétition en la **menant** jusqu'à sa fin ;
- en **éduquant** - en pénalisant ce qui est injuste ou en reprenant l'impolitesse ;
- en **promouvant** le sport - c'est-à-dire, en **permettant de faire briller les éléments spectaculaires** du sport, et aux meilleurs joueurs de faire ce qu'ils font le mieux : **divertir** le public.

Enfin, nous pouvons dire qu'un bon arbitre utilisera les règles pour faire de la compétition une expérience enrichissante pour tous les intéressés.

Pour ceux qui ont lu jusqu'ici, allez voir les règles qui suivent comme la situation actuelle du développement d'un grand sport, mais gardez à l'esprit pour lesquelles ces quelques paragraphes précédents peuvent vous être aussi importants dans votre rôle au sein de ce sport.

Impliquez-vous ! Gardez le ballon en vol !

PARTIE 2

SECTION 1 : LE JEU

CHAPITRE 1

INSTALLATIONS ET EQUIPEMENT

1 AIRE DE JEU

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

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 de large sur tous les côtés.

L'espace de jeu libre est l'espace situé au-dessus de l'aire de jeu, libre de tout obstacle. L'espace de jeu libre doit mesurer au moins 7 m de haut, à partir de la surface de jeu.

1.1.2 **Pour les compétitions FIVB Mondiales et Officielles, la zone libre mesure au moins 5 m et au maximum 6, depuis les lignes de fond/côté. L'espace de jeu libre doit mesurer au moins 12,5 m de haut à partir de la surface de jeu.**

1.2 SURFACE DE JEU

1.2.1 La surface doit être composée 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 FIVB Mondiales et Officielles, la profondeur du sable doit être d'au moins 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 FIVB Mondiales et Officielles, 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 poussière et de ne pas coller à la peau.**

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

1.3 LIGNES DU TERRAIN

1.3.1 La largeur des lignes est de 5 cm. Les lignes doivent être d'une couleur offrant un vif contraste avec celle du sable.

1.3.2 Lignes de délimitation

Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Il n'y a pas de ligne centrale. Les lignes de côté et les lignes de fond sont tracées à l'intérieur du terrain de jeu.

Les lignes du terrain doivent être des rubans utilisant un matériau résistant, et tous les piquets d'ancrage apparents doivent être faits d'un matériau souple et flexible.

1.4 ZONES ET AIRES

Il y a uniquement le terrain, la zone de service et la zone libre entourant le terrain.

- 1.4.1 La zone de service est une aire de 8 m de large derrière la ligne de fond, se prolongeant jusqu'à la limite de la zone libre.

1.5 CONDITIONS METEOROLOGIQUES

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

1.6 ECLAIRAGE

Pour les compétitions FIVB Mondiales et Officielles jouées en nocturne, l'éclairage de l'aire de jeu doit être de 1000 à 1500 lux mesuré à 1 m au-dessus de la surface de l'aire de jeu.

2 FILET ET POTEAUX

2.1 HAUTEUR DU FILET

- 2.1.1 Un filet est placé verticalement au-dessus de l'axe central du terrain, dont le haut est positionné à 2,43 m pour les hommes et 2,24 m pour les femmes.

Note : La hauteur du filet peut varier en fonction de l'âge comme suit :

Catégories 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

- 2.1.2 Sa hauteur est mesurée au centre du terrain avec une toise. La hauteur du filet (au-dessus des deux lignes de côté) doit être exactement la même et ne doit pas dépasser la hauteur officielle de plus de 2 cm.

2.2 STRUCTURE

Le filet mesure 8,5 m de long et 1 m de large (+/- 3 cm) lorsqu'il est accroché 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 foncé ou de couleur 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 de la bande supérieure, il y a un câble flexible, et à l'intérieur de la bande inférieure, il y a un cordon 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 du filet.

Pour les compétitions FIVB Mondiales et Officielles, un filet de 8.0 m ayant de plus petites mailles ainsi que des marques situées entre les deux extrémités du filet et les poteaux peuvent être utilisés, pour autant que la visibilité des athlètes et des officiels soit préservée. De la publicité peut être imprimée sur les éléments ci-dessus selon les normes FIVB.

2.3 BANDES DE COTE

Deux bandes de couleur de 5 cm de large (ayant la même largeur que les lignes du terrain) et d'un mètre de long, 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.

2.4 ANTENNES

Une antenne est une tige flexible de 1,8 m de long et de 10 mm de diamètre, faite en fibre de verre ou d'un matériau similaire.

Une antenne est attachée sur le bord extérieur de chaque bande de côté.

Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet.

Les 80 cm supérieurs de chaque antenne dépassent le filet, et sont caractérisés par des raies de couleurs contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.

Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage.

2.5 POTEAUX

2.5.1 Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance comprise entre 0,70 - 1,00 m, de chaque ligne de côté au rembourrage du poteau. Ils mesurent 2,55 m de haut et sont de préférence réglables.

Pour les compétitions FIVB Mondiales et Officielles, les poteaux supportant le filet sont placés à 1 m de l'extérieur des lignes de côté.

2.5.2 Les poteaux sont arrondis et lisses, fixés au sol sans câble. Il ne doit pas y avoir de dispositif présentant un danger ou une gêne.

2.6 EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE

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

3 BALLONS

3.1 NORMES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe 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 claires ou combinaison de couleurs

Circonférence: 66 à 68 cm

Poids: 260 to 280 g

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

3.2 UNIFORMITE DES BALLONS

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

Les Compétitions FIVB Mondiales et Officielles doivent être jouées avec des ballons approuvés par la FIVB, sauf accord de la FIVB.

3.3 SYSTEME DES TROIS BALLONS

Lors des compétitions FIVB Mondiales et Officielles, trois ballons doivent être utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs sont postés, un à chaque angle de la zone libre et un derrière chaque arbitre.

CHAPITRE 2

PARTICIPANTS

4 EQUIPES

4.1 COMPOSITION

- 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 ont le droit de participer à la rencontre.
- 4.1.3 Un des joueurs/joueuses est le/la capitaine de l'équipe, qui doit être indiqué sur la feuille de match.
- 4.1.4 **Lors des compétitions FIVB Mondiales et Officielles, il est interdit aux joueurs/joueuses de recevoir une aide extérieure ou du coaching pendant un match.**

4.2 EMPLACEMENT

Les aires d'équipe (incluant deux chaises chacune) doivent se situer à 5 m de la ligne de côté, et à au moins 3 m de la table de marque.

4.3 EQUIPEMENT

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

- 4.3.1 **Dans les compétitions FIVB Mondiales et Officielles, les joueurs/joueuses d'une même équipe doivent porter une tenue de même couleur et de même modèle, selon les règles du tournoi. Les tenues doivent être propres.**
- 4.3.2 Les joueurs/joueuses doivent jouer pieds nus sauf sur autorisation des arbitres.
- 4.3.3 Les maillots des joueurs/joueuses (ou les shorts si les joueurs sont autorisés à jouer torse nu) doivent être numérotés 1 et 2.
 - 4.3.3.1 Le numéro doit être placé sur la poitrine (ou sur le devant du short).
 - 4.3.3.2 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.

4.4 CHANGEMENT D'EQUIPEMENT

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 en changer.

Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs/joueuses :

- 4.4.1 à jouer en chaussettes et/ou avec des chaussures,
- 4.4.2 à changer les maillots mouillés entre les sets à condition que les nouveaux répondent aux règlements du tournoi et de la FIVB.
- 4.4.3 A la demande d'un joueur/d'une joueuse, le premier arbitre peut donner l'autorisation de jouer avec un maillot de corps et un pantalon de survêtement.

4.5 OBJETS INTERDITS

- 4.5.1 Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner une blessure ou procurer un avantage artificiel à un(e) joueur/joueuse.
- 4.5.2 Les joueurs/joueuses peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leur propre risque.

5 RESPONSABLES D'EQUIPE

Le capitaine est responsable du maintien de la conduite et de la discipline de l'équipe.

5.1 CAPITAINE

AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe :

- a) signe la feuille de match.
- b) représente son équipe au tirage au sort.

5.1.2 Pendant le match, seul le capitaine est autorisé à parler aux arbitres quand le ballon est hors jeu dans les trois cas suivants :

5.1.2.1 pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles ; au cas où l'explication ne satisfait pas le capitaine, il doit immédiatement informer le 1^{er} arbitre de son intention de porter réclamation.

5.1.2.2 pour demander l'autorisation de :

- a) changer de tenue ou d'équipement,
- b) vérifier le numéro du serveur,
- c) vérifier le filet, le ballon, la surface etc.,
- d) de réaligner une ligne de terrain

5.1.2.3 de demander des temps-morts.

Note : les joueurs/joueuses doivent avoir l'autorisation de l'arbitre pour quitter l'aire de jeu.

5.1.3 A LA FIN DU MATCH

- 5.1.3.1 Les deux joueurs/joueuses remercient les arbitres et leurs adversaires. Le capitaine signe la feuille de match pour homologuer le résultat ;
- 5.1.3.2 Si le capitaine a préalablement demandé un Protocole de Réclamation par la voie du premier arbitre, et que celui-ci n'a pas été résolu avec succès au moment des faits, il/elle a le droit de le confirmer comme une réclamation écrite formelle, enregistrée sur la feuille de match à la fin du match.

CHAPITRE 3

FORMAT DE JEU

6 MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH

6.1 MARQUER UN POINT

6.1.1 Point

Une équipe marque un point :

6.1.1.1 lorsqu'elle envoie le ballon sur le sol du camp de l'adversaire ;

6.1.1.2 lorsque l'équipe adverse commet une faute ;

6.1.1.3 lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité ;

6.1.2 Faute

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

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

6.1.2.2 si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une **DOUBLE FAUTE** est sifflée et l'échange est rejoué.

6.1.3 Echange et échange terminé

Un **échange** 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 terminé** est la séquence d'actions de jeu qui se traduit par l'attribution d'un point.

6.1.3.1 Si l'équipe au service gagne un échange, elle marque un point et continue de servir.

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

6.2 GAGNER UN SET

Un set (à l'exception du 3^e set décisif) est gagné par l'équipe qui marque la première 21 points avec une avance d'au moins 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.).

6.3 GAGNER LE MATCH

6.3.1 Le match est gagné par l'équipe qui gagne deux sets.

6.3.2 En cas d'égalité de sets 1-1, le 3^e set décisif est joué en 15 points avec un écart de 2 points minimum.

6.4 FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE

6.4.1 Si une équipe refuse de jouer après en avoir été sommée, elle est déclarée en défaut et perd le match par forfait sur le score de 0-2 pour le match et 0-21, 0-21 pour chaque set.

6.4.2 Une équipe qui ne se présente pas à l'heure sur le terrain est déclarée forfait.

6.4.3 Une équipe déclarée INCOMPLETE pour un set ou pour le match, perd le set ou le match. On attribue à l'équipe adverse les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.

Pour les compétitions FIVB Mondiales et Officielles, lorsque le système de Poules est utilisé, la règle 6.4 ci-dessus peut être sujette à modifications, comme stipulé dans les Règles Spécifiques de Compétition publiées en temps opportun par la FIVB, établissant les modalités à suivre en cas de forfait et d'équipe incomplète.

7 STRUCTURE DE JEU

7.1 LE TIRAGE AU SORT

Avant l'échauffement officiel, le 1er arbitre effectue le tirage au sort pour décider du premier service et des côtes de terrain pour le premier set.

Pour le second set, le perdant du tirage au sort du premier set, aura le choix entre a) ou b)

7.1.1 Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe, le cas échéant.

7.1.2 Le vainqueur du tirage au sort choisit :

SOIT

7.1.2.1 le droit de servir ou de recevoir le service

SOIT

7.1.2.2 le côté du terrain

Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.

7.1.2.3 Au second set, le perdant du tirage au sort du premier set pourra choisir entre 7.1.2.1 ou 7.1.2.2

Un nouveau tirage au sort sera effectué pour le set décisif.

7.2 SEANCE D'ECHAUFFEMENT OFFICIEL

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

7.3 FORMATION D'EQUIPE

7.3.1 Les deux membres de chaque équipe doivent toujours être en jeu.

7.4 POSITIONS

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)

7.4.1 Le positionnement des joueurs/joueuses est libre. Il n'y a PAS de position spécifique sur le terrain.

7.5 FAUTE DE POSITION

7.5.1 Il n'y a pas de faute de position.

7.6 ORDRE AU SERVICE

7.6.1 L'ordre au 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).

7.6.2 Quand l'équipe en réception a gagné le droit de servir, ses joueurs "tournent" d'une position.

7.7 FAUTE D'ORDRE AU SERVICE

7.7.1 Une faute d'ordre au service est commise lorsque le service n'est pas effectué suivant l'ordre de service. L'équipe est sanctionnée d'un point, avec le service pour l'adversaire.

7.7.2 Le marqueur doit indiquer clairement l'ordre au service et corriger tout mauvais serveur.

CHAPITRE 4

ACTIONS DE JEU

8 SITUATIONS DE JEU

8.1 BALLON EN JEU

Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service, autorisée par le 1^{er} arbitre.

8.2 BALLON HORS JEU

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

8.3 BALLON "DEDANS"

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

8.4 BALLON "DEHORS"

Le ballon est "dehors" quand il :

- 8.4.1 tombe au sol entièrement en dehors des lignes de délimitation (sans les toucher) ;
- 8.4.2 touche un objet à l'extérieur du terrain, ou une personne en dehors du jeu ;
- 8.4.3 touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté ;
- 8.4.4 traverse le plan vertical du filet, totalement ou même partiellement, à l'extérieur de l'espace de passage, sur service, ou lors de la troisième touche d'équipe (exception : Règle 10.1.2).
- 8.4.5 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 Règle 10.1.2).

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

9.1 TOUCHES D'EQUIPE

Tout contact avec le ballon par un joueur en jeu est une touche.

Chaque équipe a le droit à un maximum de trois touches pour retourner le ballon par-dessus le filet. Si plus de touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des "QUATRE TOUCHES".

Ces touches d'équipe comprennent non seulement les contacts intentionnels par le joueur/la joueuse, mais aussi les contacts involontaires avec le ballon.

9.1.1 CONTACTS CONSECUTIFS

Un(e) joueur/joueuse ne peut toucher le ballon deux fois consécutivement (exception, voir Règles : 9.2.3, 14.2 et 14.4.2).

9.1.2 CONTACTS SIMULTANES

Deux joueurs/joueuses peuvent toucher le ballon au même moment.

9.1.2.1 Lorsque deux coéquipiers/coéquipières touchent le ballon simultanément, il est compté deux touches (excepté au contre).

S'ils tentent de le jouer, et qu'un/une seul(e) le touche, une seule touche est comptée.

Une collision entre joueurs/joueuses ne constitue pas une faute.

9.1.2.2 Lorsque deux adversaires touchent la balle simultanément au-dessus du filet, et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches. Si, suite une telle action, le ballon va "dehors", la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.

9.1.2.3 Si des contacts simultanés entre deux adversaires au-dessus du filet entraînent un contact prolongé, le jeu continue.

9.1.3 TOUCHE ASSISTEE

Dans l'aire de jeu, un(e) joueur/joueuse n'est pas autorisé(e) à prendre appui sur un partenaire ou toute structure/objet, afin de toucher le ballon.

Toutefois, un(e) joueur/joueuse sur le point de commettre une faute (toucher le filet ou gêner un adversaire, etc.), peut être arrêté ou retenu par un partenaire.

9.2 CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DE BALLE

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

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

Exceptions :

9.2.2.1 lors d'une action défensive sur un ballon frappé en puissance. Dans ce cas, le contact avec le ballon peut être prolongé momentanément, en touche haute avec les doigts.

9.2.2.2 lorsqu'un contact simultané au-dessus du filet par deux adversaires entraîne un contact prolongé

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

Exceptions :

- 9.2.3.1 au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un(e) ou plusieurs joueurs/joueuses, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une même action ;
- 9.2.3.2 à la première touche d'équipe, à moins que le ballon ne soit joué en touche haute avec les doigts (exception Règle 9.2.2.1), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une même action.

9.3 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

- 9.3.1 QUATRE TOUCHES : Une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.
- 9.3.2 TOUCHE ASSISTEE : un joueur/une joueuse prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou tout objet/structure pour toucher le ballon.
- 9.3.3 TENU : le ballon est tenu et/ou lancé, il ne rebondit pas suite à la touche (Exceptions : 9.2.2.1,9.2.2.2).
- 9.3.4 Un(e) joueur/joueuse 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

- 10.1.1 Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage. L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée :
 - 10.1.1.1 en bas, par la partie supérieure du filet ;
 - 10.1.1.2 sur les côtés, par les antennes et leur prolongement imaginaire ;
 - 10.1.1.3 au-dessus, par le plafond ou la structure (le cas échéant) ;
- 10.1.2 Le ballon qui traverse le plan vertical du filet vers la zone libre adverse, totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe, à condition que :
 - 10.1.2.1 le ballon ramené traverse à nouveau le plan vertical du filet totalement, ou partiellement, à travers l'espace extérieur du même côté du terrain.

L'adversaire ne peut s'opposer à cette action.
- 10.1.3 Le ballon est "dehors" quand il traverse entièrement l'espace inférieur sous le filet.
- 10.1.4 Un(e) joueur/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 lorsqu'il passe à l'extérieur de l'espace de passage.

10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

Le ballon peut toucher le filet lorsqu'il le franchit.

10.3 BALLON DANS LE FILET

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

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

11 JOUEUR AU FILET

11.1 FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET

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

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

11.2 PENETRATION DANS L'ESPACE, TERRAIN ET/OU ZONE LIBRE ADVERSE

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

11.3 CONTACT AVEC LE FILET

11.3.1 Le contact du filet par un(e) joueur/joueuse n'est pas une faute, sauf s'il gêne le déroulement du jeu.

11.3.2 Les joueurs/joueuses peuvent toucher les poteaux, câbles, ou tout autre objet à l'extérieur des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gêne pas le jeu.

11.3.3 Aucune faute n'est commise si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un adversaire.

11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET

11.4.1 Un(e) joueur/joueuse touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.

11.4.2 Un(e) joueur/joueuse gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.

11.4.3 Un(e) joueur/joueuse gêne le jeu de l'adversaire (entre autres) :

- en touchant la bande blanche supérieure du filet ou les 80 cm supérieurs de l'antenne lorsqu'il/elle fait action de jouer le ballon, ou

- en prenant appui sur le filet en même temps qu'il/elle joue le ballon, ou
- en se créant un avantage sur l'adversaire, en touchant le filet, ou
- en agissant de telle manière à empêcher la tentative légitime d'un adversaire de jouer le ballon.

12 SERVICE

Le service est l'action de mise en jeu du ballon par le bon serveur placé dans la zone de service.

12.1 PREMIER SERVICE D'UN SET

Le premier service d'un set est effectué par l'équipe déterminée par le tirage au sort.

12.2 ORDRE AU SERVICE

12.2.1 Les joueurs/joueuses doivent suivre l'ordre au service inscrit sur la feuille de match.

12.2.2 Après le premier service d'un set, le serveur est désigné comme suit :

12.2.2.1 quand l'équipe au service gagne l'échange, le joueur/joueuse qui a effectué le service précédent sert à nouveau.

12.2.2.2 quand l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir, et le joueur/joueuse qui n'a pas servi la fois d'avant, servira.

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 EXECUTION DU SERVICE

12.4.1 Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras, après avoir été lancé en l'air ou lâché de la/des main(s).

12.4.2 Un seul lancer ou lâcher de ballon est autorisé. Jongler avec le ballon est autorisé.

12.4.3 Le serveur peut se déplacer librement dans la zone de service. Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion lors d'un service smashé, le serveur ne doit ni toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone de service. Son pied ne peut aller sous la ligne.

Après la frappe, il/elle peut marcher ou retomber en dehors de la zone de service, ou dans le terrain. Si le sable poussé par le serveur fait bouger la ligne, il n'y a pas faute.

12.4.4 Le serveur doit frapper le ballon dans les 5 secondes après le coup de sifflet d'engagement du 1^{er} arbitre.

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

12.4.6 Si le ballon, après que le serveur l'ait lancé ou lâché, retombe sans avoir été touché ou attrapé par le serveur, ceci est considéré comme un service.

12.4.7 Aucune autre tentative de service ne sera accordée.

12.5 ECRAN

12.5.1 Un(e) joueur/joueuse de l'équipe au service ne doit pas, par un écran individuel, empêcher les adversaires de voir le serveur ET la trajectoire du ballon.

12.5.2 Un(e) joueur/joueuse de l'équipe au service fait écran s'il agite les bras, saute ou bouge latéralement, lorsque le service est effectué, pour cacher le serveur et la trajectoire du ballon.

12.6 FAUTES PENDANT LE SERVICE

12.6.1 Fautes de service :

Les fautes suivantes entraînent un changement de service. Le serveur :

12.6.1.1 enfreint l'ordre du service,

12.6.1.2 n'effectue pas son service correctement.

12.6.2 Fautes après la frappe de service :

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

12.6.2.1 touche un(e) joueur/joueuse de l'équipe au service ou ne traverse pas le plan vertical du filet complètement dans l'espace de passage ;

12.6.2.2 tombe "dehors" ;

12.6.2.3 passe au-dessus d'un écran.

13 FRAPPE D'ATTAQUE

13.1 CARACTERISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE

13.1.1 Toutes actions envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, sont considérées comme des frappes d'attaque.

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

13.1.3 Tout(e) joueur/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 (sauf Règle 13.2.4, 13.2.5 ci-dessous).

13.2 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

- 13.2.1 Un(e) joueur/joueuse frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse.
- 13.2.2 Un(e) joueur/joueuse frappe le ballon "dehors".
- 13.2.3 Un(e) joueur/joueuse effectue une attaque main ouverte avec les doigts, ou s'il utilise le bout des doigts alors qu'ils ne sont pas ensemble et rigides.
- 13.2.4 Un(e) joueur/joueuse effectue une attaque sur le service adverse, lorsque le ballon est entièrement au-dessus du haut du filet.
- 13.2.5 Un(e) joueur/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/elle tente de faire une passe à son/sa partenaire.

14 CONTRE

14.1 CONTRER

- 14.1.1 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, sans tenir compte de la hauteur du contact du ballon. Au moment du contact avec le ballon, une partie du corps doit être plus haute que le sommet du filet.
- 14.1.2 Tentative de contre

Une tentative est l'action de contrer sans toucher le ballon.
- 14.1.3 Contre effectif

Un contre est effectif quand le ballon est touché par un contreur.
- 14.1.4 Contre collectif

Un contre est collectif lorsqu'il est effectué par deux joueurs/joueuses proches l'un(e) de l'autre, et est effectif quand l'un(e) d'eux/elles touche le ballon.

14.2 CONTACT DE CONTRE

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. Ces contacts peuvent se produire avec n'importe quelle partie du corps.

14.3 CONTRER DANS L'ESPACE ADVERSE

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

14.4 CONTRE ET TOUCHES D'EQUIPE

- 14.4.1 Un contact au contre est compté comme une touche d'équipe. L'équipe qui a contré ne disposera plus que de deux touches après ce contact.
- 14.4.2 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.

14.5 CONTRER LE SERVICE

Contrer le service adverse est interdit.

14.6 FAUTES AU CONTRE

- 14.6.1 Le joueur/La joueuse au contre touche le ballon dans l'espace ADVERSE avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.
- 14.6.2 Contrer le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur de l'antenne.
- 14.6.3 Un(e) joueur/joueuse contre le service adverse.
- 14.6.4 Le contre envoie le ballon "dehors".

CHAPITRE 5

INTERRUPTIONS, RETARDS ET INTERVALLES

15 INTERRUPTIONS

Une interruption est le temps compris entre un échange terminé et le coup de sifflet du 1^{er} arbitre pour le service suivant.

Les seules **interruptions de jeu** réglementaires sont les TEMPS-MORTS.

15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

Chaque équipe a le droit de demander au maximum un temps-mort par set.

15.2 SEQUENCE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

15.2.1 Chaque équipe peut demander un temps-mort l'une après l'autre, lors de la même interruption.

15.2.2 Il n'y a pas de changement de joueur.

15.3 DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

Les interruptions réglementaires ne peuvent être demandées que par le capitaine.

15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES

15.4.1 Les demandes de temps-mort doivent être faites en montrant le geste correspondant, quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de service. Tous les temps-morts ont une durée de 30 secondes.

15.4.2 **Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, lors des sets 1 et 2, un "Temps-Mort Technique" supplémentaire de 30 secondes est automatiquement appliqué, quand la somme des points marqués par les deux équipes est égale à 21.**

15.4.3 Lors du set décisif (3e), il n'y a pas de "Temps-Mort Technique" ; seul un temps-mort de 30 secondes peut être demandé par chaque équipe.

15.4.4 Pendant toutes les interruptions réglementaires et les intervalles entre sets, les joueurs doivent aller dans leurs aires respectives.

15.5 DEMANDES NON FONDEES

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

15.5.1 pendant un échange, ou au moment, ou après le coup de sifflet de service,

15.5.2 par un membre de l'équipe non autorisé,

15.5.3 après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts.

- 15.5.4 Toute demande non fondée n'affectant pas ou ne retardant pas le jeu doit être rejetée sans sanction, à moins d'être répétée lors du même match.
- 15.5.5 Toute nouvelle demande non fondée durant le même match par la même équipe constitue un retard.

16 RETARDS DE JEU

16.1 TYPES DE RETARDS

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

- 16.1.1 prolonger les temps-morts, après avoir reçu l'ordre de reprendre le jeu ;
- 16.1.2 répéter une demande non fondée ;
- 16.1.3 retarder le jeu (le temps maximum entre la fin d'un échange et le coup de sifflet de service dans des conditions normales de jeu est de 12 secondes) ;
- 16.1.4 retarder le jeu par un membre d'équipe.

16.2 SANCTIONS POUR RETARD

- 16.2.1 "L'avertissement pour retard" et la "pénalisation pour retard" sont des sanctions d'équipe.
- 16.2.1.1 Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pendant tout le match.
- 16.2.1.2 Toutes les sanctions pour retard sont enregistrées sur la feuille de match.
- 16.2.2 Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD".
- 16.2.3 Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constituent une faute et sont sanctionnés par une "PENALISATION POUR RETARD " : **un point et le service pour l'adversaire.**
- 16.2.4 Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les sets sont appliquées lors du set suivant.

17 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

17.1 BLESSURE / MALADIE

- 17.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement interrompre le match et permettre à l'assistance médicale d'entrer sur le terrain.

L'échange est ensuite rejoué.

- 17.1.2 Un(e) joueur/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 correctement accrédité, à entrer sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse. Seul le 1^{er} arbitre peut autoriser un(e) joueur/joueuse à quitter l'aire de jeu sans pénalité. Lorsque les soins sont terminés, ou lorsqu'aucun soin ne peut être administré, le match doit reprendre. Le 2^e arbitre siffle et demande au joueur/à la joueuse de reprendre. A cet instant, seul le joueur/la joueuse peut juger si 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.

Dans des cas extrêmes, le médecin de la compétition peut s'opposer au retour du joueur/de la joueuse blessé(e).

Note: la période de récupération commence quand le(s) membre(s) du personnel médical accrédité(s) de la compétition arrive(nt) sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse. Si aucun staff médical accrédité n'est disponible, ou si le joueur/la joueuse décide d'être soigné(e) par son propre personnel médical, le temps de récupération commence au moment où il est autorisé par l'arbitre.

17.2 INCIDENT EXTERIEUR

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

17.3 INTERRUPTIONS PROLONGEES

- 17.3.1 Lorsque des circonstances imprévues interrompent un match, le 1^{er} arbitre, les organisateurs et le comité de contrôle s'il y en a un, décident des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.
- 17.3.2 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 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.
- 17.3.3 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale excède quatre heures, le match sera rejoué.

18 INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE CAMP

18.1 INTERVALLES

18.1.1 Un intervalle est le temps entre les sets. Tous les intervalles durent une minute.

Durant cette période, les équipes changent de côté (si demandé) et l'ordre au service des équipes est inscrit sur la feuille de match.

Pendant l'intervalle avant un set décisif, les arbitres procèdent à un tirage au sort conformément à la Règle 7.1.

18.2 CHANGEMENTS DE CAMP

18.2.1 Les équipes changent de camp tous les 7 points (set 1 et 2), tous les 5 points (set 3).

18.2.2 Le changement de camp est immédiat, sans retard.

Si le changement de camp n'est pas fait en temps voulu, il sera effectué dès que l'erreur sera remarquée.

Le score au changement de camp restera le même.

CHAPITRE 6

CONDUITE DES PARTICIPANTS

19 CONDUITE EXIGEE

19.1 CONDUITE SPORTIVE

19.1.1 Les participants doivent connaître les "Règles Officielles de Beach Volleyball" et les respecter.

19.1.2 Les participants doivent accepter avec esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter.

En cas de doute, seul le capitaine peut demander des éclaircissements.

19.1.3 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.

19.2 FAIR PLAY

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

19.2.2 La communication entre les membres de l'équipe est autorisée pendant le match.

20 CONDUITE INCORRECTE ET SES SANCTIONS

20.1 CONDUITE INCORRECTE MINEURE

Les conduites incorrectes mineures ne sont pas sanctionnées. Il appartient au premier arbitre d'éviter que les équipes s'approchent des sanctions.

Cela se fait en deux étapes :

Etape 1 : en donnant un avertissement verbal par l'intermédiaire du capitaine ;

Etape 2 : en montrant un CARTON JAUNE à un membre d'équipe. Cet avertissement officiel en lui-même n'est pas une sanction, mais le symbole que le membre d'équipe (et par extension l'équipe elle-même) a atteint le niveau de sanction pour le match. Il est enregistré sur la feuille de match mais n'a pas de conséquence immédiate.

20.2 CONDUITE INCORRECTE ENTRAINANT DES SANCTIONS

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

20.2.1 Conduite grossière : action contraire aux bonnes manières, à la moralité,

20.2.2 Conduite injurieuse : gestes ou propos insultants ou diffamatoires, y compris toute action méprisante.

20.2.3 Agression : attaque physique réelle **ou comportement agressif ou menaçant.**

20.3 ECHELLE DE SANCTION

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

20.3.1 Pénalisation

En cas de conduite grossière ou répétition unique de conduite grossière dans le même set par le même joueur. Dans ces deux premiers cas, l'équipe est sanctionnée d'un point et du service pour l'adversaire. Une troisième conduite grossière par un joueur dans le même set est sanctionnée par une expulsion. Cependant, le même joueur peut être sanctionné pour conduite grossière dans les sets suivants.

20.3.2 Expulsion

La première conduite injurieuse est sanctionnée par une expulsion. Le joueur/La joueuse sanctionné(e) par une expulsion doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le set.

20.3.3 Disqualification

La première attaque physique ou agression implicite ou menace est sanctionnée par une disqualification. Le joueur/La joueuse sanctionné(e) par une disqualification doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le match.

Une CONDUITE INCORRECTE est sanctionnée comme indiqué dans l'échelle des sanctions.

20.4 CONDUITE INCORRECTE AVANT ET ENTRE LES SETS

Toute conduite incorrecte avant ou entre les sets est sanctionnée selon l'échelle des sanctions, et la sanction est appliquée au set suivant.

20.5 RECAPITULATION DES CONDUITES INCORRECTES ET CARTONS UTILISES

Avertissement : pas de sanction - Etape 1 : Avertissement verbal
Etape 2 : Carton jaune

Pénalisation : sanction - Carton rouge

Expulsion : sanction - Cartons jaune et rouge ensemble

Disqualification : sanction - Cartons jaune et rouge séparément

PARTIE 2

SECTION 2 : LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITES ET LES GESTES OFFICIELS

CHAPITRE 7

LES ARBITRES

21 CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES

21.1 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 8.

Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, un marqueur assistant est obligatoire.

21.2 PROCEDURES

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

21.2.1.1 le premier arbitre siffle pour ordonner le service qui commence un échange de jeu.

21.2.1.2 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.

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

21.2.3 Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant **la fin** de l'échange, ils doivent indiquer à l'aide des gestes officiels :

21.2.3.1 Si la faute est sifflée par le 1^{er} arbitre, il/elle indiquera dans cet ordre :

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

Le 2nd arbitre suivra les gestes du 1^{er} arbitre en les répétant.

21.2.3.2 Si la faute est sifflée par le 2^e arbitre, il/elle indiquera dans cet ordre :

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

Dans ce cas, le premier arbitre ne doit indiquer **ni la nature de la faute ni le joueur/la joueuse fautif/fautive, mais seulement l'équipe qui va servir.**

21.2.3.3 Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent dans cet ordre :

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

22 PREMIER ARBITRE

22.1 EMPLACEMENT

Le premier arbitre remplit ses fonctions debout sur un podium d'arbitre situé à l'une des extrémités du filet, à l'opposé du marqueur. Son/Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au-dessus du filet.

22.2 AUTORITE

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

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

Il/Elle peut même remplacer un membre du corps arbitral qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

22.2.2 Il/Elle contrôle également le travail des ramasseurs de balles.

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

22.2.4 Il/Elle ne doit pas permettre que ses décisions soient discutées.

Cependant, à la demande du capitaine, le 1^{er} arbitre donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des Règles à partir desquelles il/elle a fondé sa décision.

Si le capitaine n'est pas d'accord avec les explications et proteste officiellement, le 1^{er} arbitre doit autoriser le commencement d'un Protocole de Réclamation.

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

22.3 RESPONSABILITES

22.3.1 Avant le match, le 1^{er} arbitre :

22.3.1.1 inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements ;

22.3.1.2 effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe ;

22.3.1.3 contrôle l'échauffement des équipes.

22.3.2 Pendant le match, il/elle est autorisé(e) :

22.3.2.1 à donner des avertissements aux équipes ;

22.3.2.2 à sanctionner les conduites incorrectes et les retards ;

22.3.2.3 à décider :

- a) des fautes du serveur et des écrans de l'équipe au service ;
- b) des fautes de touches de balle ;
- c) des fautes au-dessus du filet, et du contact fautif du joueur/de la joueuse avec le filet, principalement du côté de l'attaquant ;
- d) du franchissement complet de l'espace inférieur situé sous le filet par le ballon.

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

23 DEUXIEME ARBITRE

23.1 EMPLACEMENT

Le 2nd arbitre remplit ses fonctions debout, en dehors du terrain près du poteau, du côté opposé et en face du 1^{er} arbitre.

23.2 AUTORITE

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

Si le 1^{er} arbitre devenait incapable d'assurer sa tâche, le 2nd arbitre peut le remplacer.

23.2.2 Il/Elle peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il/elle ne doit pas insister auprès du 1^{er} arbitre.

23.2.3 Il/Elle contrôle le travail du/des marqueur(s).

23.2.4 Il/Elle rapporte au 1^{er} arbitre toute conduite incorrecte.

- 23.2.5 Il/Elle autorise les temps-morts et les changements de côté, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.
- 23.2.6 Il/Elle contrôle le nombre de temps-morts utilisé par chaque équipe et le signale au 1^{er} arbitre et aux joueurs/joueuses concerné(e)s à la fin de leur temps-mort.
- 23.2.7 En cas de blessure d'un joueur, il/elle autorise et aide à gérer le temps de récupération.
- 23.2.8 Il/Elle vérifie pendant le match si les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.
- 23.2.9 Il/Elle effectue le tirage au sort entre le 2^e et le 3^e set, le cas échéant. Il / elle doit alors transmettre toutes les informations pertinentes au marqueur.

23.3 RESPONSABILITES

- 23.3.1 Au début de chaque set, et si nécessaire, le 2nd arbitre contrôle le travail du marqueur et vérifie que le bon serveur est en possession du ballon.
- 23.3.2 Pendant le match, le 2nd arbitre décide, siffle et signale :
 - 23.3.2.1 l'interférence due à la pénétration dans le terrain et l'espace adverse sous le filet ;
 - 23.3.2.2 le contact fautif du joueur avec le filet, principalement du côté du contreur, et avec l'antenne de son côté du terrain ;
 - 23.3.2.3 le contact du ballon avec un objet extérieur ;
 - 23.3.2.4 le ballon franchissant le filet totalement ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage en direction du camp adverse, ou qui touche l'antenne située de son côté du terrain, y compris lors d'un service ;
 - 23.3.2.5 le contact du ballon avec le sable lorsque le 1^{er} arbitre n'est pas en position de voir ce contact ;
 - 23.3.2.6 du ballon récupéré complètement du côté de l'adversaire sous le filet.
- 23.3.3 A la fin du match, il/elle vérifie et signe la feuille de match.

24 MARQUEUR

24.1 EMPLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé du terrain et face au 1^{er} arbitre.

24.2 RESPONSABILITES

Le marqueur remplit la feuille de match conformément aux règles, en coopération avec le 2nd arbitre.

Il utilise un buzzer ou tout autre dispositif sonore pour signifier des irrégularités ou donner des signaux aux arbitres sur la base de ses responsabilités.

24.2.1 Avant le match et un set, le marqueur :

24.2.1.1 inscrit les données du match et des équipes selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines ;

24.2.1.2 enregistre l'ordre au service de chaque équipe.

24.2.2 Pendant le match, le marqueur :

24.2.2.1 enregistre les points marqués ;

24.2.2.2 contrôle l'ordre au service de chaque équipe et annonce toute erreur avant la frappe de service ;

24.2.2.3 enregistre les temps-morts, en contrôle le nombre et en informe le second arbitre ;

24.2.2.4 signale aux arbitres une demande de temps-mort non fondée ;

24.2.2.5 annonce aux arbitres les changements de camp et les fins de sets ;

24.2.2.6 enregistre toutes les sanctions et les demandes non fondées ;

24.2.2.7 enregistre tout autre événement comme demandé par le 2nd arbitre, c'est-à-dire, un temps de récupération, des interruptions prolongées, un incident extérieur, etc. ;

24.2.2.8 contrôle l'intervalle entre les sets.

24.2.3 A la fin du match, le marqueur :

24.2.3.1 enregistre le résultat final ;

24.2.3.2 en cas de réclamation, avec l'autorisation préalable du 1^{er} arbitre, écrit ou permet au capitaine concerné d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident contesté ;

24.2.3.3 signe la feuille de match, avant d'obtenir les signatures des capitaines d'équipe, puis celles des arbitres.

25 MARQUEUR ASSISTANT

25.1 EMPLACEMENT

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

25.2 RESPONSABILITES

Il/Elle aide le marqueur dans ses tâches administratives.

Si le marqueur devient incapable de continuer son travail, le marqueur assistant remplace le marqueur.

25.2.1 Avant le match et un set, l'assistant marqueur :

25.2.1.1 vérifie que toute information affichée sur le(s) tableau(x) d'affichage est juste.

25.2.2 Pendant le match, l'assistant marqueur :

25.2.2.1 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 et

25.2.2.2 indique immédiatement aux arbitres toute erreur en utilisant le buzzer ;

25.2.2.3 gère le tableau d'affichage manuel de la table de marque ;

25.2.2.4 vérifie que les tableaux d'affichage coïncident ;

25.2.2.5 commence et termine le chronométrage des temps-morts techniques ;

25.2.2.6 si nécessaire, met à jour la feuille de match de réserve et la donne au marqueur.

25.2.3 A la fin du match, l'assistant marqueur :

25.2.3.1 signe la feuille de match.

26 JUGES DE LIGNE

26.1 EMPLACEMENT

Si seulement deux juges de ligne sont utilisés, ils se tiennent aux angles du terrain les plus proches de la droite de chaque arbitre, en diagonale de 1 à 2 m du coin.

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

Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, quand il est obligatoire d'avoir quatre juges de ligne, ils se tiennent debout dans la zone libre de 1 à 3 m de chaque angle du terrain, dans le prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.

26.2 RESPONSABILITES

26.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant des fanions (40 x 40 cm), pour signaler :

- 26.2.1.1 le ballon "dedans" (in) et "dehors" (out) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s). (Note : Le responsable du signal est, en priorité, le juge de ligne le plus proche de la trajectoire du ballon) ;
- 26.2.1.2 les ballons "dehors" touchés par l'équipe recevant le ballon ;
- 26.2.1.3 le ballon qui touche une antenne, le ballon sur service et la troisième touche d'équipe qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage ;
- 26.2.1.4 tout joueur (en dehors du serveur) marchant à l'extérieur de son camp au moment de la frappe de service ;
- 26.2.1.5 les fautes de pieds du serveur ;
- 26.2.1.6 tout contact avec les 80 cm supérieurs de l'antenne de leur côté du terrain, par tout joueur pendant l'action de jouer le ballon ou interférant avec le jeu ;
- 26.2.1.7 le ballon traversant le filet à l'extérieur de l'espace de passage dans le camp adverse ou touchant l'antenne de son côté.
- 26.2.1.8 les touches au contre pendant l'échange.
- 26.2.2 A la demande du premier arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste.

27 GESTES OFFICIELS

27.1 GESTES DES ARBITRES

Les arbitres montreront avec le geste officiel la raison de leur coup de sifflet (la nature de la faute sifflée ou l'objet de l'interruption autorisée). Le geste doit être maintenu pendant un moment et, s'il est fait d'une seule main, ce doit être celle correspondant au côté de l'équipe fautive ou de l'équipe qui a fait la demande.

27.2 GESTES DES JUGES DE LIGNE

Les juges de ligne doivent indiquer au moyen du signal de drapeau officiel la nature de la faute commise, et le maintenir un moment.

PARTIE 2

SECTION 3 : DIAGRAMMES

DIAGRAMME 1 : L'AIRE DE JEU

Règles concernées : 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

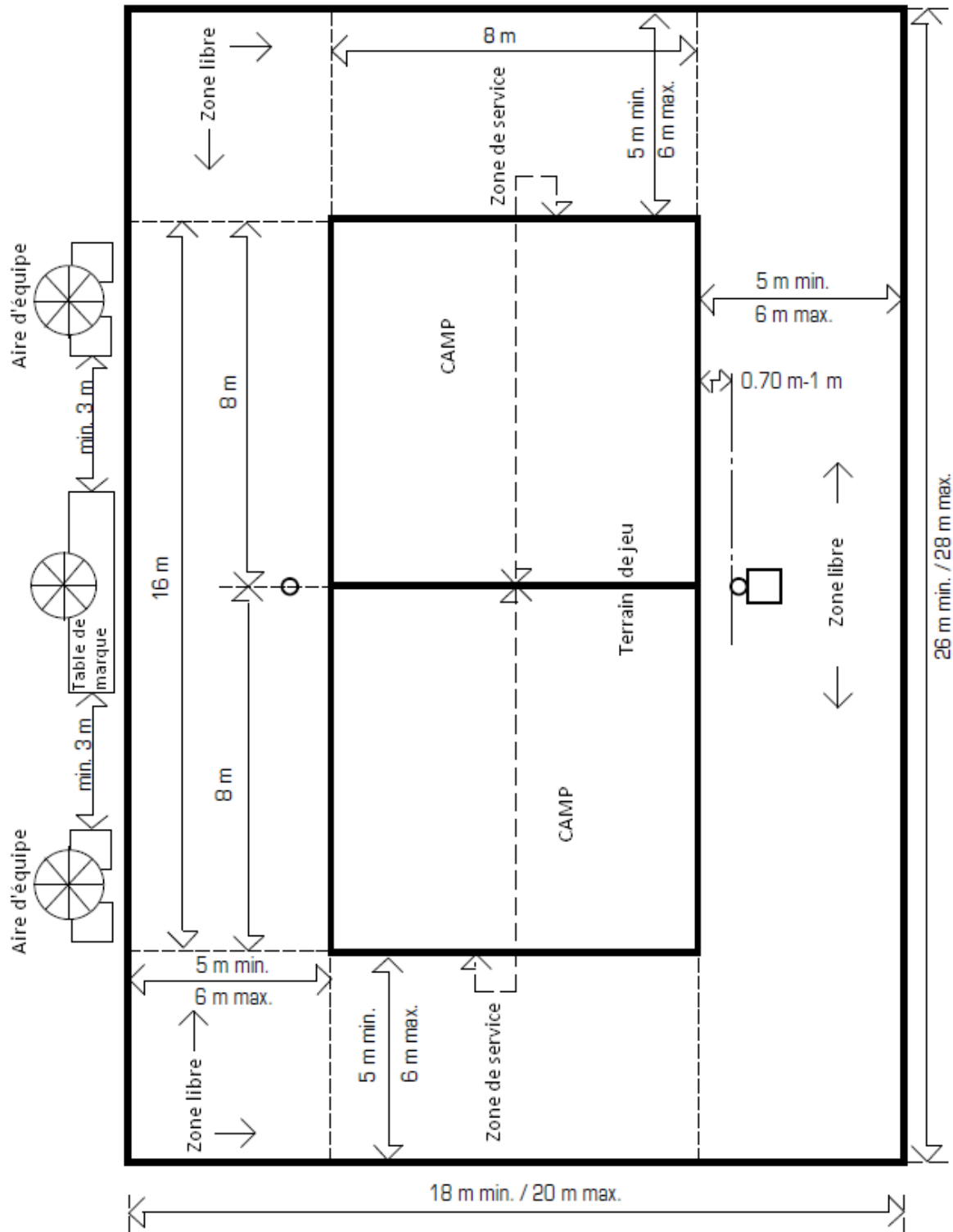


DIAGRAMME 2 : LE TERRAIN DE JEU

Règles concernées : 1.1, 1.3, 2.5

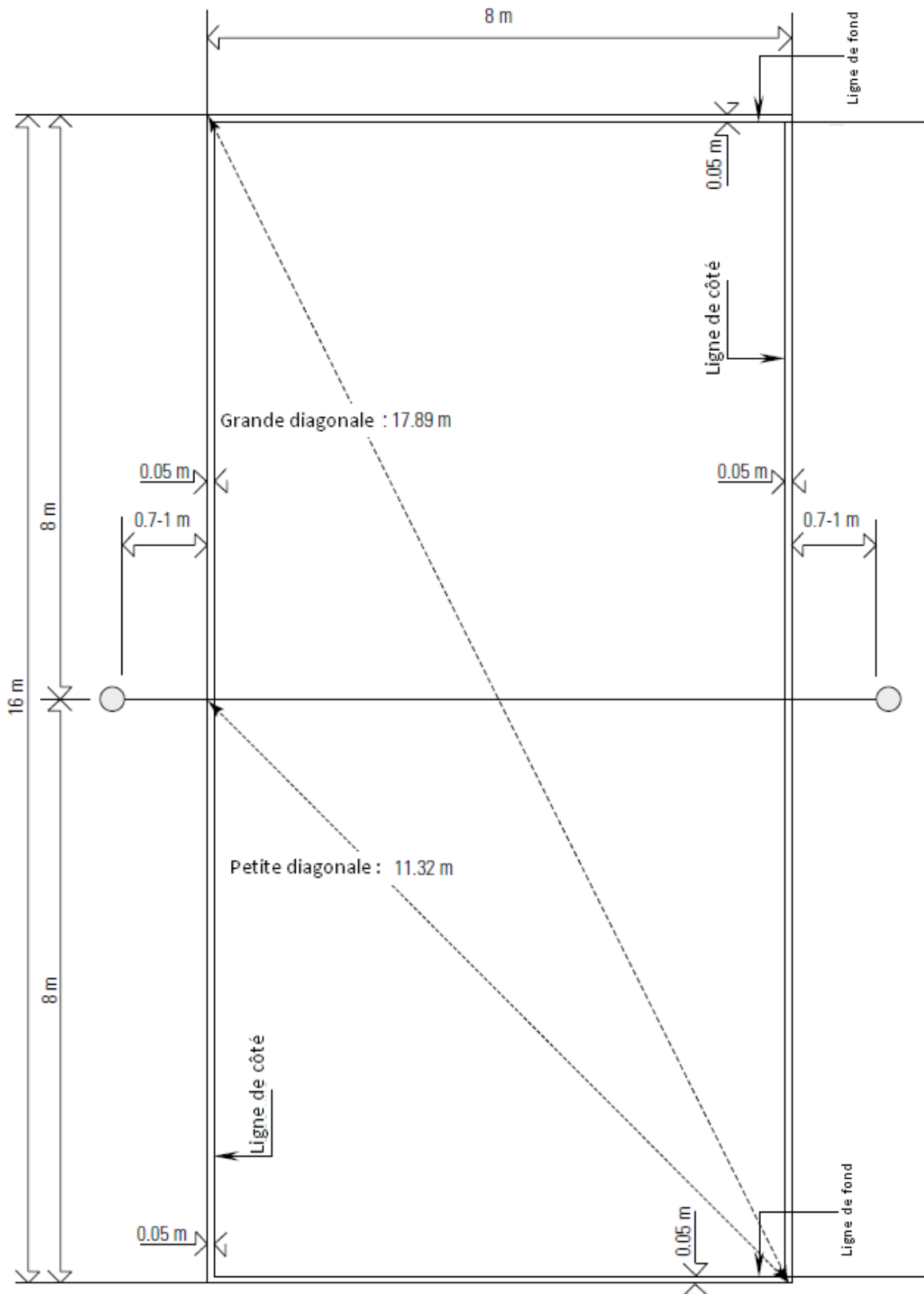
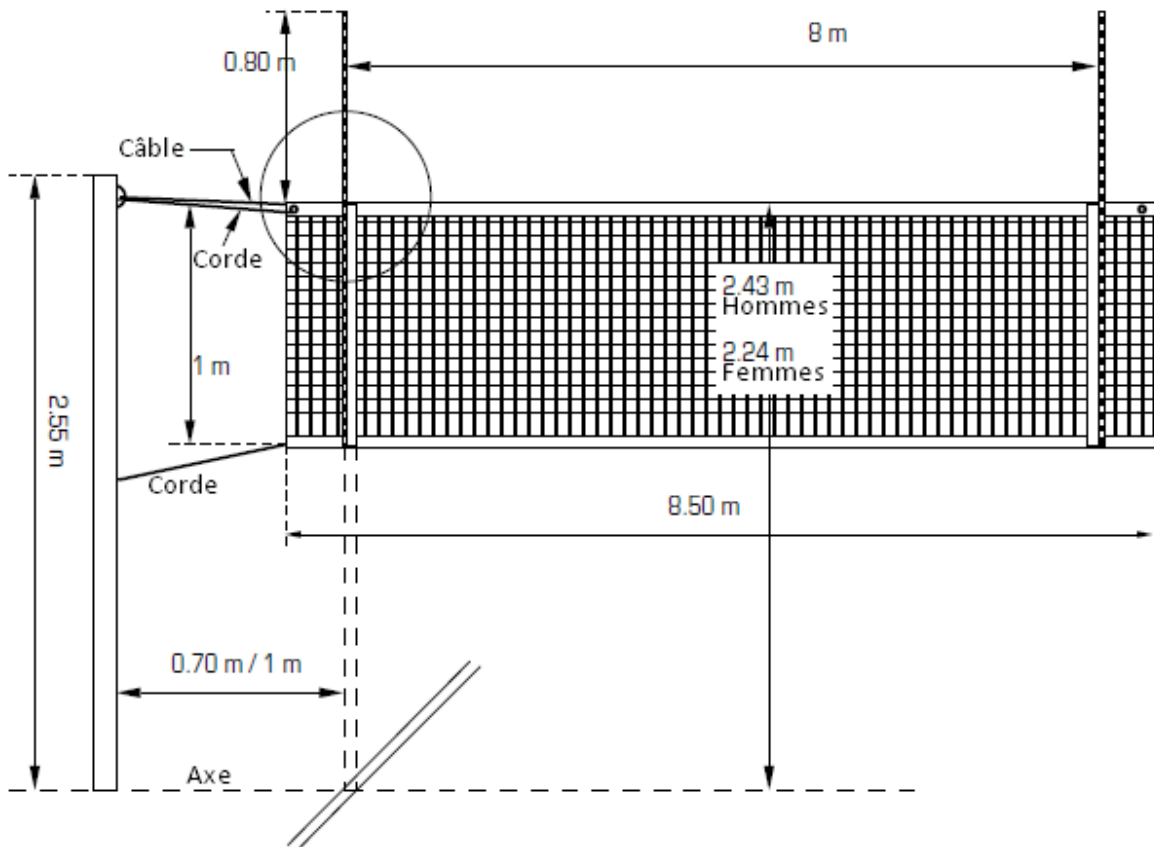


DIAGRAMME 3 : DESSIN DU FILET

Règles concernées : 2, 8.4.3



Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, le filet peut être ajusté selon 2.1 au-dessus.

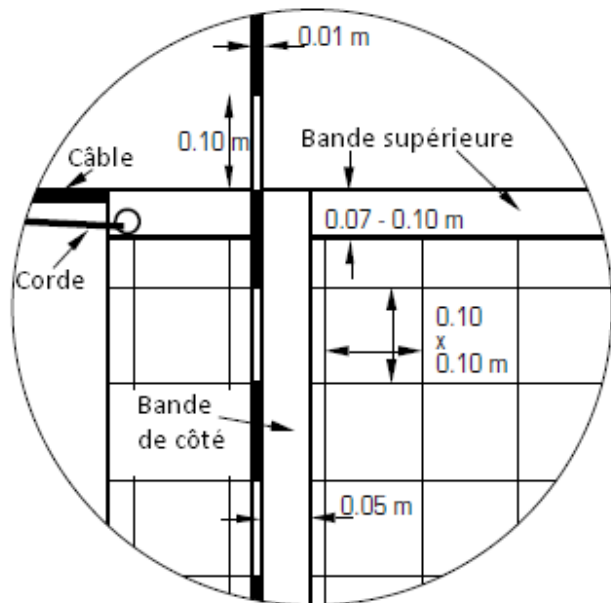
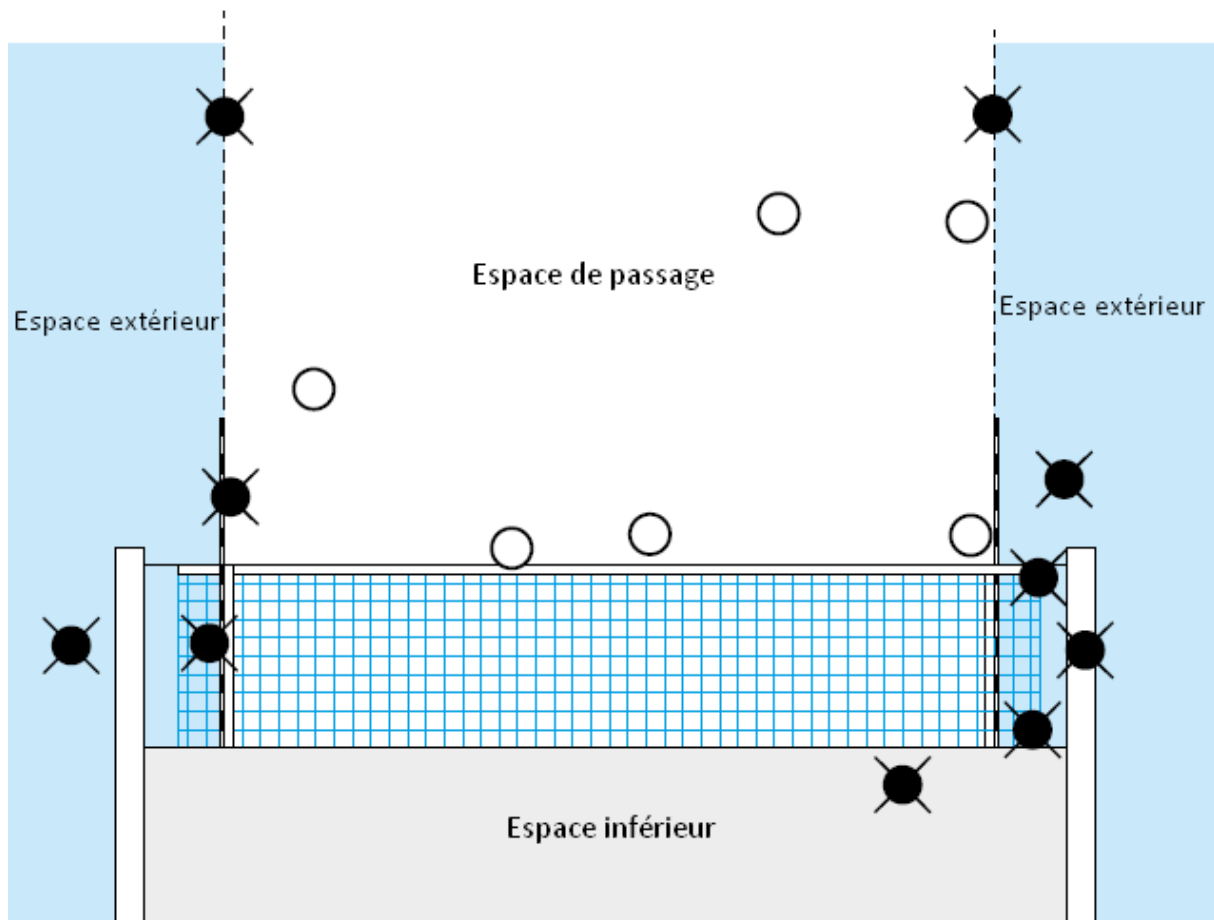


DIAGRAMME 4a : BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE CAMP ADVERSE

Règles concernées : 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7



- ⊗ = Faute
- = Passage correct

DIAGRAMME 4b : BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LA ZONE LIBRE ADVERSE

Règles concernées : 10.1.2, 10.1.2.1

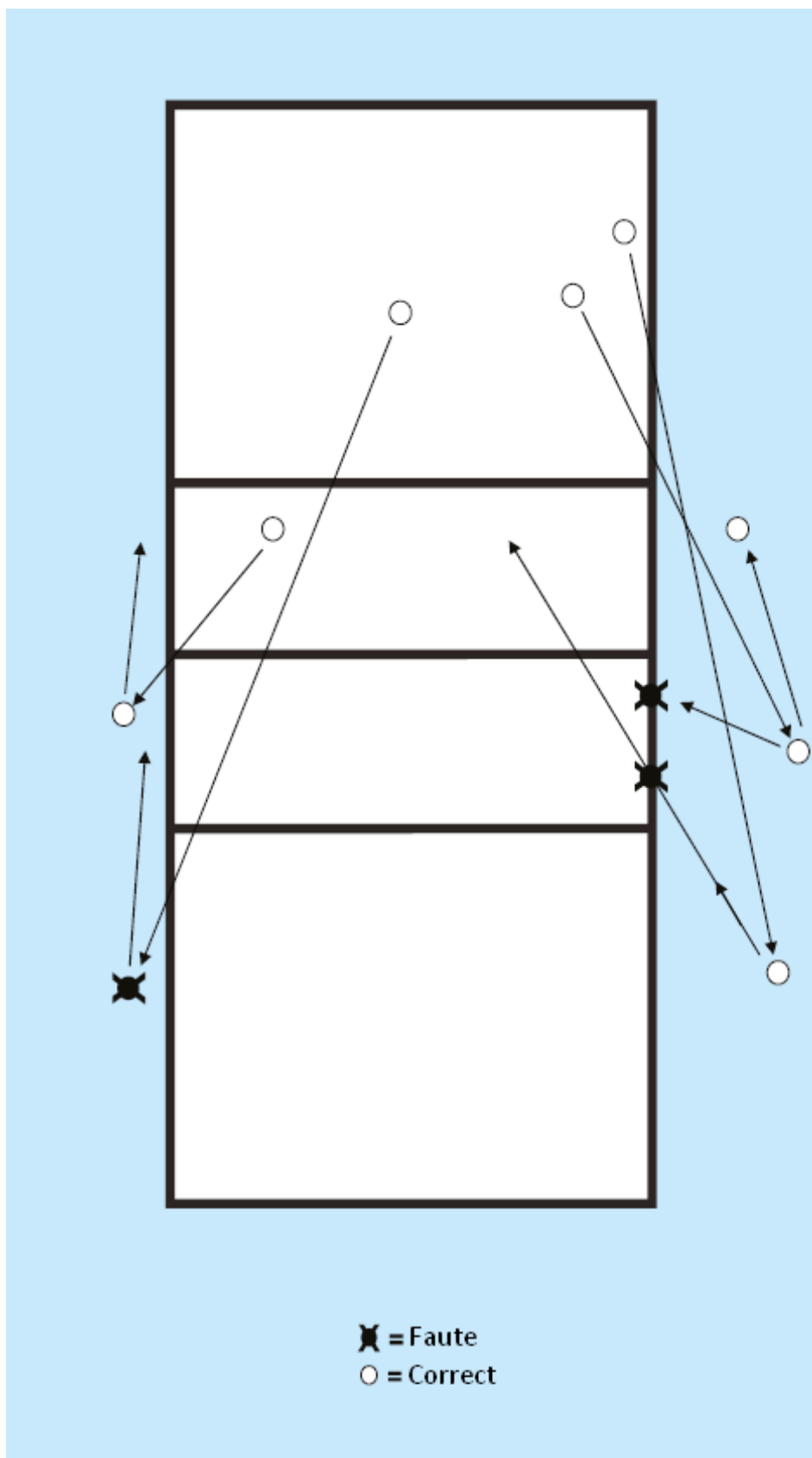


DIAGRAMME 5 : ECRAN

Règles concernées : 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

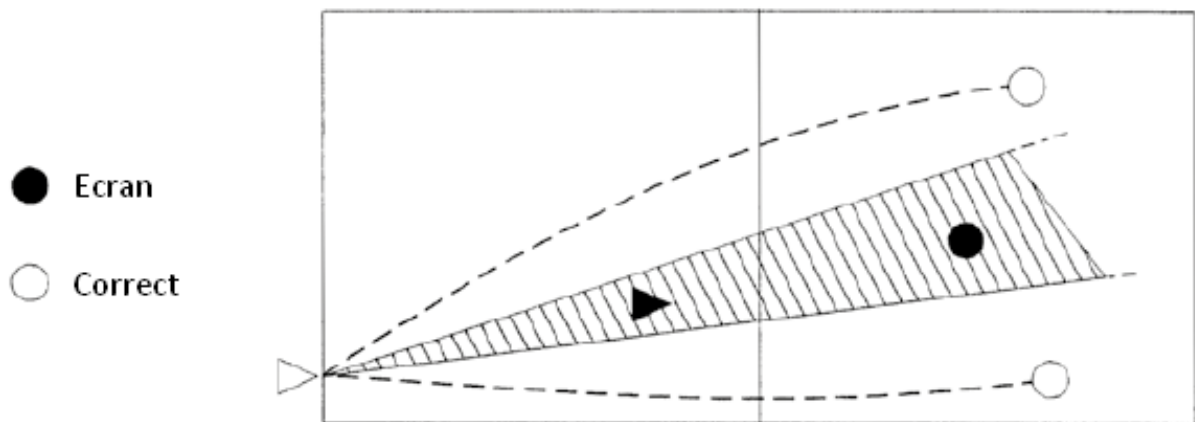


DIAGRAMME 6 : CONTRE EFFECTIF

Règles concernées : 14.1.3

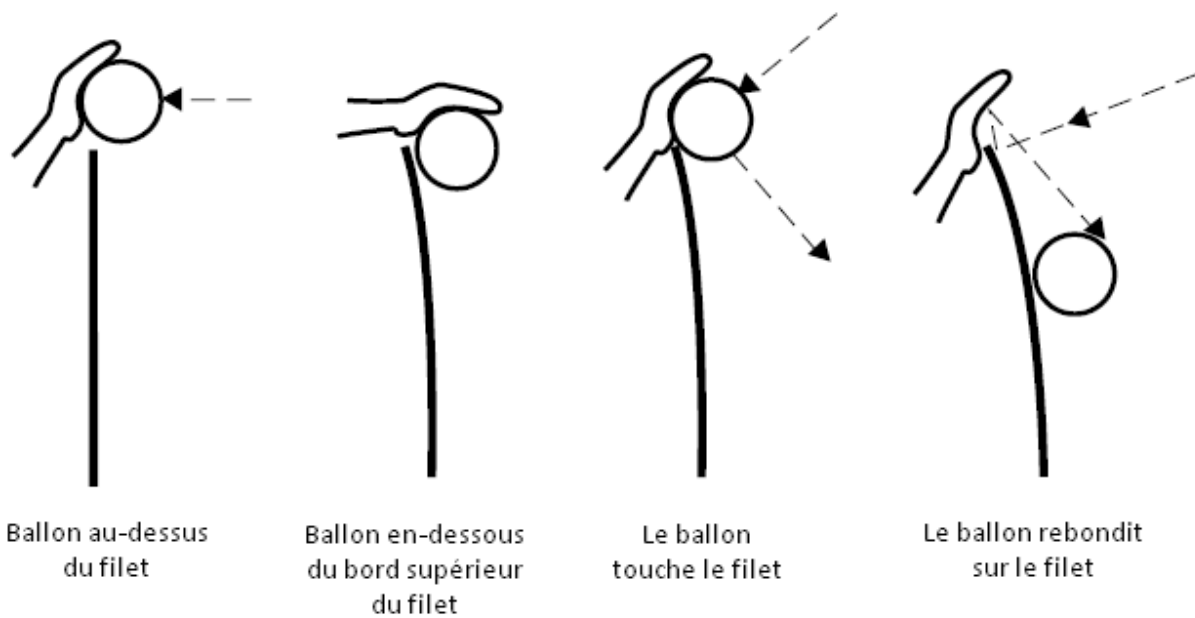


DIAGRAMME 7 : DISSUASIONS ET SANCTIONS

7a : ECHELLE DES SANCTIONS POUR CONDUITE INCORRECTE

Règles concernées : 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIES	OCCURRENCE	CONTREVENANT	SANCTION	CARTONS	CONSEQUENCE
Conduite grossière (même set)	Première	Un membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	Seconde	Le même membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	Troisième	Le même membre	Expulsion	Jaune et rouge ensemble	Equipe déclarée incomplète pour le set
Conduite grossière (nouveau set)	Première	Un membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
Conduite injurieuse	Première	Un membre	Expulsion	Jaune et rouge ensemble	Equipe déclarée incomplète pour le set
	Seconde	Le même membre	Disqualification	Jaune et rouge séparément	Equipe déclarée incomplète pour le match
Agression	Première	Un membre	Disqualification	Jaune et rouge séparément	Equipe déclarée incomplète pour le match

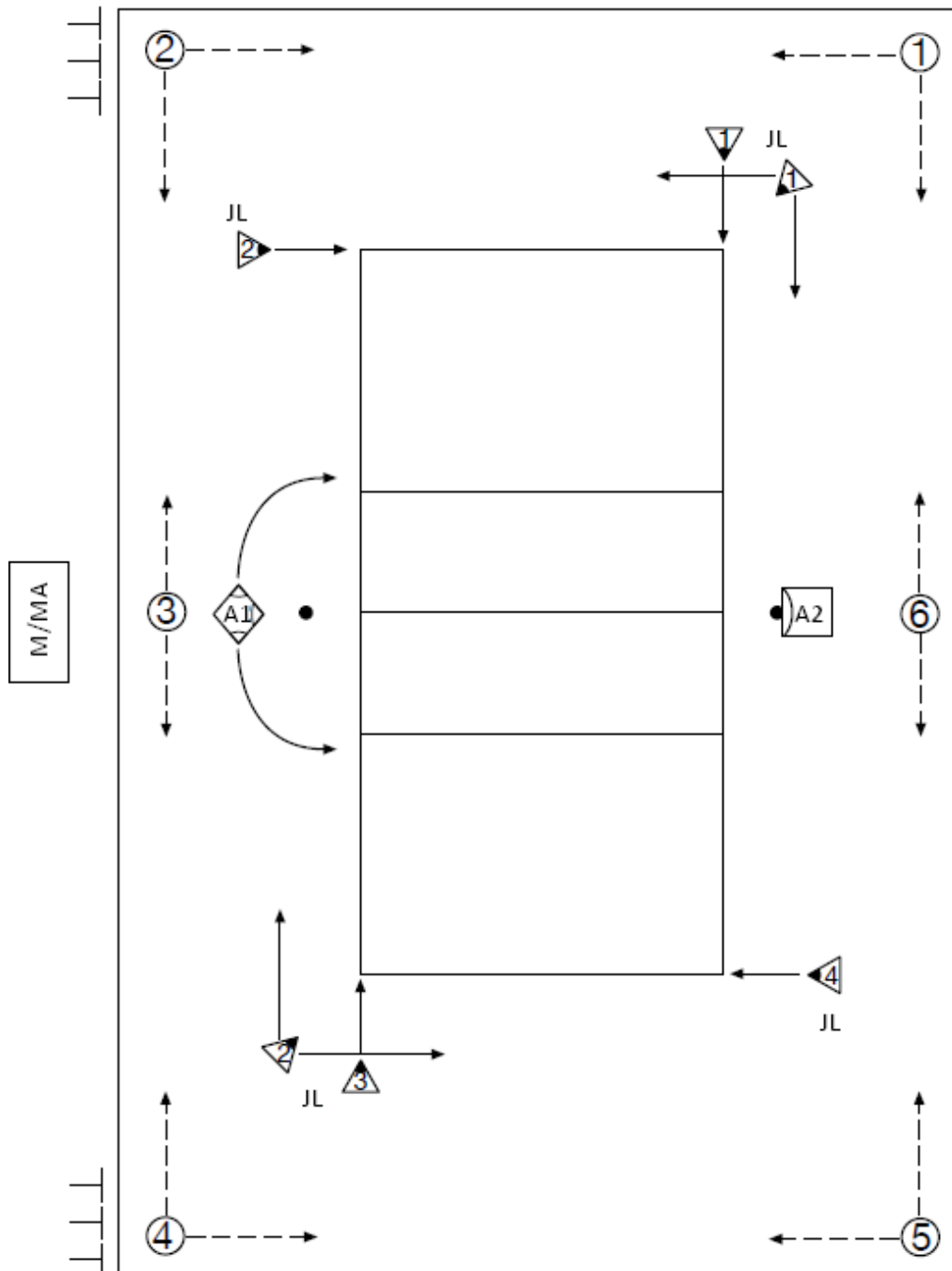
7b : SYMBOLES D'AVERTISSEMENT POUR RETARD ET SANCTIONS

Règles concernées : 16.2.2, 16.2.3

CATEGORIES	OCCURRENCE	CONTREVENANT	DISSUASION OU SANCTION	CARTONS	CONSEQUENCE
RETARD	Premier	Tout membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste n°25 avec carton Jaune	Prévention - pas de pénalisation
	Second et suivants	Tout membre de l'équipe	Pénalisation pour retard	Geste n°25 avec carton Rouge	Un point et le service pour l'adversaire

DIAGRAMME 8 : EMBLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DE LEURS ASSISTANTS

Règles concernées : 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



- A1 = Premier arbitre
- ◆ A2 = Deuxième arbitre
- M/MA = Marqueur / Marqueur assistant
- ▶ JL = Juges de ligne (numéros 1-4 ou 1-2)
- ④ = Ramasseurs de balle (numéros 1-6)
- ┌ = Niveleurs de sable

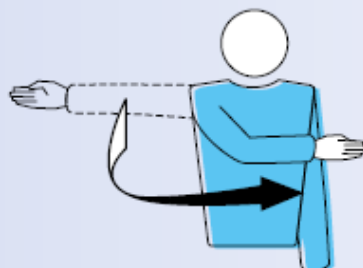
DIAGRAMME 9 : GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

1 AUTORISATION DE SERVIR

Règles concernées : 12.3, 21.2.1.1

Déplacer la main pour indiquer la direction du service

P



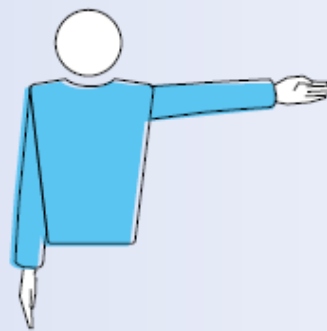
2 EQUIPE AU SERVICE

Règles concernées : 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c

Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir

P

D



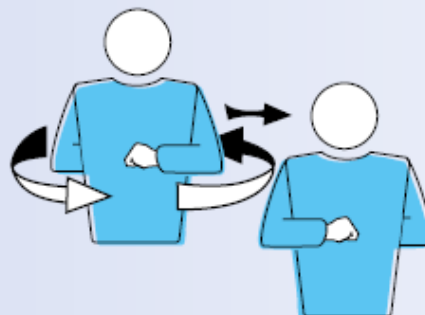
3 CHANGEMENT DE CAMP

Règles concernées : 18.2, 23.2.5

Lever les avant-bras devant et derrière et les tourner autour du corps

P

D



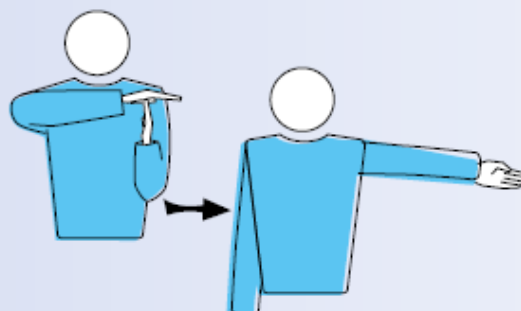
4 TEMPS-MORT

Règles concernées : 15, 23.2.5

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

P

D



5 AVERTISSEMENT POUR CONDUITE INCORRECTE

Règles concernées : 20.1, 20.5

Montrer un carton jaune pour avertissement

P



6 PENALISATION POUR CONDUITE INCORRECTE

Règles concernées : 20.3.1, 20.5

Montrer un carton rouge pour pénalisation

P



7 EXPULSION

Règles concernées : 20.3.2, 20.5

Montrer les deux cartons ensemble pour expulsion

P

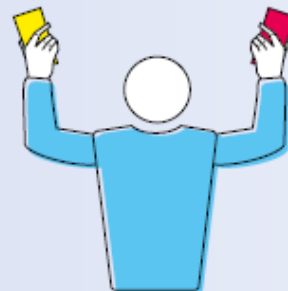


8 DISQUALIFICATION

Règles concernées : 20.3.3, 20.5

Montrer les cartons rouge et jaune séparément pour disqualification

P



9 FIN DE SET (OU MATCH)

Règles concernées : 6.2, 6.3

Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes

P D

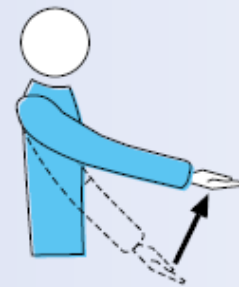


10 BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

Règle concernée : 12.4.1

Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut

P



11 RETARD DANS LE SERVICE

Règle concernée : 12.4.4

Lever cinq doigts écartés

P

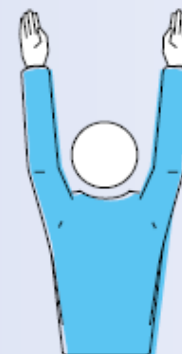


12 FAUTE DE CONTRE OU ECRAN

Règles concernées : 12.5, 14.5, 14.6.3

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant

P



13 FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Règles concernées : 7.7.1, 12.6.1.1

Faire un mouvement circulaire avec l'index



14 BALLON "DEDANS" (IN)

Règles concernées : 6.1.1.1, 8.3

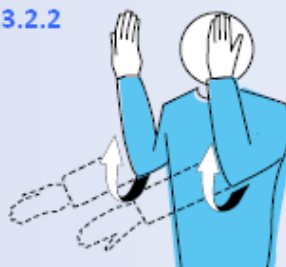
Pointer le bras et les doigts vers le sol



15 BALLON "DEHORS" (OUT)

Règles concernées : 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

Lever les avant-bras verticalement, les mains ouvertes, et les paumes vers soi



16 TENU

Règles concernées : 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut



17 DOUBLE TOUCHE

Règles concernées : 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Lever deux doigts écartés



18 QUATRE TOUCHES

Règle concernée : 9.3.1

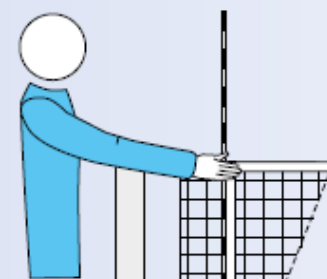
Lever quatre doigts écartés



19 FILET TOUCHÉ PAR UN JOUEUR - SERVICE NE PASSANT PAS CHEZ L'ADVERSAIRE PAR L'ESPACE DE PASSAGE

Règle concernée : 12.6.2.1

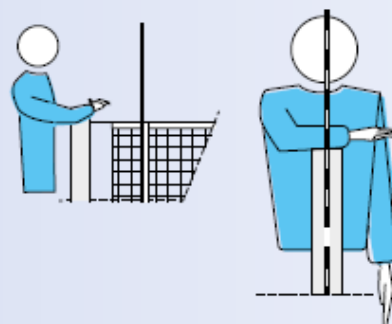
Indiquer le côté approprié du filet avec la main correspondante



20 FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET

Règles concernées : 11.4.1, 13.2.1

Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas



21 FAUTE D'ATTAQUE

- d'un joueur/une joueuse qui effectue une attaque avec les doigts main ouverte, ou qui utilise le bout des doigts alors qu'ils ne sont pas ensemble et rigides.
- d'un joueur/une joueuse qui effectue une attaque sur le service adverse, lorsque le ballon est entièrement au-dessus du haut du filet.
- d'un joueur/une joueuse qui 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/elle tente de faire une passe à son/sa partenaire

Règles concernées : 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte



22 INTERFERENCE DUE A UNE PENETRATION DANS LE CAMP ET L'ESPACE ADVERSE SOUS LE FILET
LE BALLON FRANCHIT ENTIEREMENT L'ESPACE INFERIEUR SITUE SOUS LE FILET
LE SERVEUR TOUCHE LE TERRAIN (LIGNE DE FOND INCLUSE) OU LE SOL A L'EXTERIEUR DE LA ZONE DE SERVICE
SAUF POUR LE SERVEUR, LE JOUEUR MARCHE EN DEHORS DU TERRAIN PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

Règles concernées : 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Pointer le terrain sous le filet ou la ligne correspondante

P D



23 DOUBLE FAUTE ET ÉCHANGE A REJOUER

Règles concernées : 6.1.2.2, 12.4.5

Lever verticalement les deux pouces

P D



24 BALLON TOUCHÉ

Règle concernée : 14.6.4

Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée verticalement

P D



Règles concernées : 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Couvrir le poignet
avec un carton jaune (avertissement)
ou avec un carton rouge (pénalisation)

P

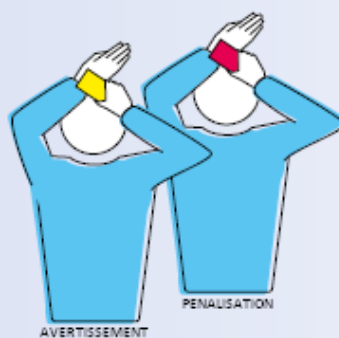


DIAGRAMME 10 : GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

1 BALLON "DEDANS" (IN)

Règles concernées : 8.3, 26.2.1.1

Abaisser le fanion

JL



2 BALLON "DEHORS" (OUT)

Règles concernées : 8.4.1, 26.2.1.1

Lever le fanion

JL



3 BALLON TOUCHÉ

Règle concernée : 26.2.1.2

Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre

JL



4 FAUTES D'ESPACE DE PASSAGE, BALLON TOUCHANT UN OBJET EXTERIEUR, OU FAUTE DE PIED D'UN JOUEUR PENDANT LE SERVICE

Règles concernées : 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7

Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne concernée

JL



**Lever et croiser les deux avant-bras
et mains devant la poitrine**

JL



PARTIE 3

DEFINITIONS

AIRE DE COMPETITION/CONTRÔLE

L'Aire de Compétition/Contrôle est un couloir autour du terrain de jeu et de la zone libre qui inclut tous les espaces à la hauteur des barrières extérieures ou de clôtures de délimitation. Voir diagramme/fig 1a.

ZONES

Ce sont des sections à l'intérieur de l'aire de jeu (c'est-à-dire le terrain de jeu et la zone libre) telles que définies par les Règles du Jeu dans un but spécifique (ou avec des restrictions spéciales). Celles-ci comprennent : La zone de service et la zone libre.

ESPACE INFÉRIEUR

C'est l'espace défini dans sa partie supérieure par le bas du filet et la corde le joignant aux poteaux, sur les côtés par les poteaux et en bas par la surface de jeu.

ESPACE DE PASSAGE

L'espace de passage est défini par :

- la bande horizontale en haut du filet
- les antennes et leur extension
- le plafond

Le ballon doit traverser vers le CAMP de l'adversaire par l'espace de passage.

ESPACE EXTERIEUR

L'espace extérieur est le plan vertical du filet en dehors de l'espace de passage et de l'espace inférieur.

SAUF ACCORD DE LA FIVB

Cette déclaration reconnaît que, même s'il y a des règlements sur les normes et les spécifications des équipements et des installations, il y a des occasions où des dispositions particulières peuvent être prises par la FIVB afin de promouvoir le Beach Volleyball, ou pour tester de nouvelles conditions.

STANDARDS FIVB

Les spécifications ou limites techniques définies par la FIVB à l'égard des fabricants d'équipements.

FAUTE

- a) une action contraire aux règles
- b) une violation de règle autre qu'une action de jeu

TEMPS-MORT TECHNIQUE

Ce temps-mort obligatoire spécial, en plus des temps-morts d'équipe, permet la promotion du Beach Volleyball, une analyse du jeu et des opportunités commerciales supplémentaires. Les Temps-Morts Techniques sont obligatoires pour les compétitions FIVB mondiales et officielles.

RAMASSEURS DE BALLE

Ce sont des personnes dont le travail consiste à maintenir la fluidité du jeu en faisant rouler le ballon vers le serveur entre les échanges de jeu.

RALLY POINT

C'est le système de comptage qui permet de marquer un point à chaque échange gagné.

INTERVALLE

Le temps entre les sets.

INTERFERENCE

Toute action qui permettra de créer un avantage vis-à-vis de l'équipe adverse ou toute action qui empêche un adversaire de jouer le ballon.

OBJET EXTERIEUR

Il s'agit d'un objet ou d'une personne qui, en étant hors du terrain de jeu ou proche des limites de l'espace de jeu libre, provoque une interruption de la trajectoire du ballon.

Par exemple : les projecteurs, la chaise de l'arbitre, un équipement TV, la table de marque, les poteaux. Les objets extérieurs ne comprennent pas les antennes car elles sont considérées comme faisant partie du filet.

NIVELEURS DE SABLE (RATISSEURS)

Ces assistants de terrain utilisent de longs râtaux ou de longues perches avec une traverse aplatie pour lisser le sable, surtout autour des lignes de terrain et en travers de l'axe central du terrain, entre les poteaux.

INDEX

- Aire de jeu, 10
- Antennes, 12
- Autorisation du service, 24
- Ballon "dedans", 20
- Ballon "dehors", 20
- Ballon au filet, 22
- Ballon dans le filet, 23
- Ballon en jeu, 20
- Ballon hors jeu, 20
- Ballon touchant le filet, 23
- Ballon traversant le plan du filet, 22
- Ballons, 13
- Bandes de côté, 12
- Blessure, maladie, 29
- Capitaine, 15
- Caractéristiques de la frappe d'attaque, 25
- Caractéristiques de la touche de balle, 21
- Cartons de sanction, 33
- Changement d'équipement, 14
- Changements de camp, 31
- Composition d'équipe, 14
- Conditions météorologiques, 11
- Conduite exigée, 32
- Conduite incorrecte avant et entre les sets, 33
- Conduite incorrecte entraînant des sanctions, 32
- Conduite incorrecte et ses sanctions, 32
- Conduite incorrecte mineure, 32
- Conduite sportive, 32
- Contact avec le filet, 23
- Contact de contre, 26
- Contre, 26
- Contre et touches d'équipe, 27
- Contrer, 26
- Contrer dans l'espace adverse, 27
- Contrer le service, 27
- Corps arbitral, 35
- Demandes non fondées, 28
- Deuxième arbitre, 37
- Dimensions, 10
- Echelle de sanction, 33
- Eclairage, 11
- Ecran, 25
- Emplacement d'équipe, 14
- Equipement, 14
- Equipement complémentaire, 13
- Equipes, 14
- Exécution du service, 24
- Fair play, 32
- Faute de position, 19
- Faute de rotation, 53
- Faute d'ordre au service, 19
- Fautes au contre, 27
- Fautes de frappe d'attaque, 26
- Fautes du joueur au filet, 23
- Fautes en jouant le ballon, 22
- Fautes pendant le service, 25
- Filet et poteaux, 11
- Forfait et équipe incomplète, 18
- Formation d'équipe, 19
- Franchissement au-delà du filet, 23
- Gagner le match, 17
- Gagner un set, 17
- Gestes des arbitres, 41
- Gestes officiels, 41
- Gestes officiels des juges de ligne, 57
- Hauteur du filet, 11
- Incident extérieur, 30
- Interruptions de jeu, 28
- Interruptions de jeu exceptionnelles, 29
- Interruptions prolongées, 30
- Intervalles, 30
- Intervalles et changements de camp, 30
- Jouer le ballon, 20
- Juges de ligne, 40
- Lignes du terrain, 10
- Marquer un point, 17
- Marqueur, 38
- Nombre d'interruptions réglementaires, 28
- Normes, 13
- Objets interdits, 15
- Ordre au service, 19
- Positions, 19
- Poteaux, 12
- Premier arbitre, 36
- Premier service d'un set, 24
- Responsables d'équipe, 15
- Retards de jeu, 29
- Sanctions pour retard, 29
- Séance d'échauffement officiel, 18
- Séquence d'interruptions de jeu réglementaires, 28
- Service, 24
- Situations de jeu, 20
- Structure, 11
- Structure de jeu, 18
- Surface de jeu, 10
- Système des trois ballons, 13
- Temps-mort et Temps-mort technique, 28
- Tirage au sort, 18

Touches d'équipe, 20
Types de retard, 29

Uniformité des ballons, 13
Zones et aires, 11