



**OFFICIAL
VOLLEYBALL RULES
2005**

**REGLES OFFICIELLES
DU VOLLEYBALL
2005**

FIVB

New Edition • Nouvelle Edition



Fédération Internationale de Volleyball

Av. de la Gare 12 - 1001 Lausanne - Switzerland

Tel. +41 (21) 345 35 35 - Fax +45 (21) 345 35 45

Email: info@fivb.org

www.fivb.org

**OFFICIAL
VOLLEYBALL RULES**

APPROVED BY THE

**OFFICIAL
VOLLEYBALL RULES
REGLES OFFICIELLES
DU VOLLEYBALL**

*New Edition • Nouvelle Edition
2005*

© *Fédération Internationale de Volleyball*

**REGLES OFFICIELLES
DU VOLLEYBALL
APPROUVEES PAR LA FIVB**

**OFFICIAL VOLLEYBALL
RULES APPROVED BY
THE FIVB**

TABLE DES MATIERES

CONTENTS

CHARACTERISTIQUES DU JEU 53

GAME CHARACTERISTICS 11

**PHILOSOPHE DES REGLES
ET DE L'ARBITRAGE** 54

**PHILOSOPHY OF RULES
AND REFEREEING** 12

LE JEU

THE GAME

**CHAPITRE PREMIER
Installations et équipement**

**CHAPTER ONE
Facilities and Equipment**

1. AIRE DE JEU 58

1. PLAYING AREA 16

1.1 DIMENSIONS 58

1.1 DIMENSIONS 16

1.2 SURFACE DE JEU 58

1.2 PLAYING SURFACE 16

1.3 LIGNES DU TERRAIN 58

1.3 LINES ON THE COURT 16

1.4 ZONES ET AIRES 59

1.4 ZONES AND AREAS 17

1.5 TEMPERATURE 60

1.5 TEMPERATURE 17

1.6 ECLAIRAGE 60

1.6 LIGHTING 17

2. FILET ET POTEAUX 60

2. NET AND POSTS 18

2.1 HAUTEUR DU FILET 60

2.1 HEIGHT OF THE NET 18

2.2 STRUCTURE 60

2.2 STRUCTURE 18

2.3 BANDES DE COTE 60

2.3 SIDE BANDS 18

2.4 ANTENNES 60

2.4 ANTENNAE 18

2.5 POTEAUX 61

2.5 POSTS 19

2.6 EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE 61

2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT 19

3. BALLONS 61

3. BALLS 19

3.1 NORMES 61

3.1 STANDARDS 19

3.2 UNIFORMITE DES BALLONS 61

3.2 UNIFORMITY OF BALLS 19

3.3 SYSTEME DES TROIS BALLONS 62

3.3 THREE-BALL SYSTEM 19

**CHAPITRE DEUX
Participants**

**CHAPTER TWO
Participants**

4. EQUIPES 62

4. TEAMS 20

4.1 COMPOSITION DES EQUIPES 62

4.1 TEAM COMPOSITION 20

4.2 PLACE DES PARTICIPANTS 62

4.2 LOCATION OF THE TEAM 20

4.3	EQUIPEMENT	62	4.3	EQUIPMENT	20
4.4	CHANGEMENT D'EQUIPEMENTS	63	4.4	CHANGE OF EQUIPMENT	21
4.5	OBJETS INTERDITS	63	4.5	FORBIDDEN OBJECTS	21

5.	RESPONSABLES DES EQUIPES	64	5.	TEAM LEADERS	22
5.1	CAPITAINE	64	5.1	CAPTAIN	22
5.2	ENTRAINEUR	64	5.2	COACH	22
5.3	ENTRAINEUR ADJOINT	65	5.3	ASSISTANT COACH	23

CHAPITRE TROIS **Formule de jeu**

CHAPTER THREE **Playing Format**

6.	POUR MARQUER UN POINT, REMPORTEUR UN SET ET LE MATCH	66	6.	TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH	24
6.1	POUR MARQUER UN POINT	66	6.1	TO SCORE A POINT	24
6.2	POUR GAGNER UN SET	66	6.2	TO WIN A SET	24
6.3	POUR GAGNER LE MATCH	66	6.3	TO WIN THE MATCH	24
6.4	FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE	66	6.4	DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM	24

7.	STRUCTURE DU JEU	67	7.	STRUCTURE OF PLAY	25
7.1	TIRAGE AU SORT	67	7.1	THE TOSS	25
7.2	SEANCE D'ECHAUFFEMENT	67	7.2	WARM-UP SESSION	25
7.3	FORMATION DE DEPART DES EQUIPES	67	7.3	TEAM STARTING LINE-UP	25
7.4	POSITIONS	68	7.4	POSITIONS	26
7.5	FAUTE DE POSITION	69	7.5	POSITIONAL FAULT	26
7.6	ROTATION	69	7.6	ROTATION	27
7.7	FAUTE DE ROTATION	69	7.7	ROTATIONAL FAULT	27

CHAPITRE QUATRE **Actions de jeu**

CHAPTER FOUR **Playing Actions**

8.	SITUATIONS DE JEU	70	8.	STATES OF PLAY	28
8.1	BALLON EN JEU	70	8.1	BALL IN PLAY	28
8.2	BALLON HORS JEU	70	8.2	BALL OUT OF PLAY	28
8.3	BALLON "DEDANS" (IN)	70	8.3	BALL "IN"	28
8.4	BALLON "DEHORS" (OUT)	70	8.4	BALL "OUT"	28

9.	JOUER LE BALLON	70	9.	PLAYING THE BALL	28
9.1	TOUCHES D'EQUIPE	70	9.1	TEAM HITS	28
9.2	CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DU BALLON	71	9.2	CHARACTERISTICS OF THE HIT	29

9.3	FAUTES EN JOUANT LE BALLON	71	9.3	FAULTS IN PLAYING THE BALL	29
10.	BALLON EN DIRECTION DU FILET	72	10.	BALL AT THE NET	330
10.1	PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS DU FILET	72	10.1	BALL CROSSING THE NET	30
10.2	BALLON TOUCHANT LE FILET	72	10.2	BALL TOUCHING THE NET	30
10.3	BALLON DANS LE FILET	72	10.3	BALL IN THE NET	30
11.	JOUEUR AU FILET	72	11.	PLAYER AT THE NET	30
11.1	FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET	72	11.1	REACHING BEYOND THE NET	30
11.2	PENETRATION SOUS LE FILET	72	11.2	PENETRATION UNDER THE NET	30
11.3	CONTACT AVEC LE FILET	72	11.3	CONTACT WITH THE NET	30
11.4	FAUTES DU JOUEUR AU FILET	72	11.4	PLAYER'S FAULTS AT THE NET	30
12.	SERVICE	73	12.	SERVICE	31
12.1	PREMIER SERVICE D'UN SET	73	12.1	FIRST SERVICE IN A SET	31
12.2	ORDRE AU SERVICE	74	12.2	SERVICE ORDER	32
12.3	AUTORISATION DU SERVICE	74	12.3	AUTHORIZATION OF THE SERVICE	32
12.4	EXECUTION DU SERVICE	74	12.4	EXECUTION OF THE SERVICE	32
12.5	ECRAN	74	12.5	SCREENING	32
12.6	FAUTES EFFECTUEES PENDANT LE SERVICE	74	12.6	FAULTS MADE DURING THE SERVICE	32
12.7	FAUTES EFFECTUEES APRES LE SERVICE ET FAUTES DE POSITION	75	12.7	FAULTS MADE AFTER THE SERVICE AND POSITIONAL FAULTS	33
13.	FRAPPE D'ATTAQUE	75	13.	ATTACK HIT	33
13.1	FRAPPE D'ATTAQUE	75	13.1	ATTACK HIT	33
13.2	RESTRICTIONS DE LA FRAPPE D'ATTAQUE	75	13.2	RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT	33
13.3	FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE	76	13.3	FAULTS OF THE ATTACK HIT	34
14.	CONTRE	76	14.	BLOCK	34
14.1	CONTRER	76	14.1	BLOCKING	34
14.2	TOUCHES DE CONTRE	76	14.2	BLOCK CONTACT	34
14.3	CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE	76	14.3	BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE	34
14.4	CONTRE ET TOUCHES D'EQUIPE	76	14.4	BLOCK AND TEAM HITS	34
14.5	CONTRER LE SERVICE	77	14.5	BLOCKING THE SERVICE	35
14.6	FAUTES AU CONTRE	77	14.6	BLOCKING FAULTS	35

CHAPITRE CINQ
Interruptions et retards**CHAPTER FIVE**
Interruptions and Delays

15.	INTERRUPTIONS DE JEU REGLEMENTAIRES	78	15.	REGULAR GAME INTERRUPTIONS	36
15.1	NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES	78	15.1	NUMBER OF REGULAR INTERRUPTIONS	36
15.2	DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGLE- MENTAIRES	78	15.2	REQUEST FOR REGULAR INTERRUPTIONS	36
15.3	SEQUENCE D'INTERRUPTIONS	78	15.3	SEQUENCE OF INTERRUPTIONS	36
15.4	TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES	78	15.4	TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS	36
15.5	REMPLACEMENT DES JOUEURS	79	15.5	SUBSTITUTION OF PLAYERS	37
15.6	LIMITATION DES REMPLACEMENTS	79	15.6	LIMITATION OF SUBSTITUTIONS	37
15.7	REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL	79	15.7	EXCEPTIONAL SUBSTITUTION	37
15.8	REMPLACEMENT SUITE A UNE EXPUL- SION OU UNE DISQUALIFICATION	79	15.8	SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION	37
15.9	REMPLACEMENT IRREGULIER	79	15.9	ILLEGAL SUBSTITUTION	37
15.10	SUBSTITUTION PROCEDURE	80	15.10	SUBSTITUTION PROCEDURE	37
15.11	IMPROPER REQUEST	80	15.11	IMPROPER REQUEST	38
16.	RETARDS DE JEU	80	16.	GAME DELAYS	38
16.1	TYPES DE RETARDS	80	16.1	TYPES OF DELAYS	38
16.2	SANCTIONS POUR RETARD	81	16.2	DELAY SANCTIONS	38
17.	INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES	81	17.	EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS	39
17.1	BLESSURE	81	17.1	INJURY	39
17.2	INCIDENT EXTERIEUR AU JEU	81	17.2	EXTERNAL INTERFERENCE	39
17.3	INTERRUPTIONS PROLONGEES	81	17.3	PROLONGED INTERRUPTIONS	39
18.	ARRETS ENTRE LES SETS ET CHANGEMENT DE CAMP	82	18.	INTERVALS AND CHANGE OF COURTS	40
18.1	ARRETS ENTRE LES SETS	82	18.1	INTERVALS	40
18.2	CHANGEMENT DE CAMP	82	18.2	CHANGE OF COURTS	40

CHAPITRE SIX
Le Joueur Libéro

CHAPTER SIX
The Libero Player

19.	LE JOUEUR LIBERO	83	19.	THE LIBERO PLAYER	41
19.1	DESIGNATION DU LIBERO	83	19.1	DESIGNATION OF THE LIBERO	41
19.2	EQUIPEMENT	83	19.2	EQUIPMENT	41
19.3	ACTIONS PERMISES AU LIBERO	83	19.3	ACTIONS INVOLVING THE LIBERO	41

CHAPITRE SEPT
Conduite des participants

CHAPTER SEVEN
Participants' Conduct

20.	CONDUITE EXIGEE	85	20.	REQUIREMENTS OF CONDUCT	43
20.1	CONDUITE SPORTIVE	85	20.1	SPORTSMANLIKE CONDUCT	43
20.2	FAIR PLAY	85	20.2	FAIR PLAY	43

21.	COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS	85	21.	MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS	43
21.1	COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR	85	21.1	MINOR MISCONDUCT	43
21.2	COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAINANT DES SANCTIONS	85	21.2	MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS	43
21.3	EHELLE DES SANCTIONS	85	21.3	SANCTION SCALE	43
21.4	APPLICATION DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT	86	21.4	APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS	44
21.5	COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS	86	21.5	MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS	44
21.6	CARTONS DE PENALITE	86	21.6	SANCTION CARDS	44

SECTION II

LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITES ET GESTES OFFICIELS

CHAPITRE HUIT Arbitres

THE REFEREES, THEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL SIGNALS

CHAPTER EIGHT Referees

22.	CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES	88	22.	REFEREEING CORPS AND PROCEDURES	46
22.1	COMPOSITION	88	22.1	COMPOSITION	46
22.2	PROCEDURES	88	22.2	PROCEDURES	46
23.	PREMIER ARBITRE	89	23.	FIRST REFEREE	47
23.1	EMPLACEMENT	89	23.1	LOCATION	47
23.2	AUTORITE	89	23.2	AUTHORITY	47
23.3	RESPONSABILITES	89	23.3	RESPONSIBILITIES	47
24.	SECOND ARBITRE	90	24.	SECOND REFEREE	48
24.1	EMPLACEMENT	90	24.1	LOCATION	48
24.2	AUTORITE	90	24.2	AUTHORITY	48
24.3	RESPONSABILITES	91	24.3	RESPONSIBILITIES	49
25.	MARQUEUR	91	25.	SCORER	49
25.1	EMPLACEMENT	91	25.1	LOCATION	49
25.2	RESPONSABILITES	91	25.2	RESPONSIBILITIES	49
26.	MARQUEUR ADJOINT	92	26.	ASSISTANT SCORER	50
	EMPLACEMENT	92	26.1	LOCATION	50
	RESPONSABILITES	92	26.2	RESPONSIBILITIES	50
27.	JUGES DE LIGNE	93	27.	LINE JUDGES	51
27.1	EMPLACEMENT	93	27.1	LOCATION	51
27.2	RESPONSABILITES	93	27.2	RESPONSIBILITIES	51
28.	GESTES OFFICIELS	94	28.	OFFICIAL SIGNALS	52
28.1	GESTES OFFICIELS DES ARBITRES	94	28.1	REFEREES' HAND SIGNALS	52
28.2	GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE	94	28.2	LINE JUDGES' FLAG SIGNALS	52

SECTION III

PLANS ET ILLUSTRATIONS			DIAGRAMS		
		95			95
Fig.			D.		
1a	Aire de compétition	96	1a	Competition Area	96
1b	L'aire de jeu	97	1b	The Playing Area	97
2	Le terrain de jeu	98	2	The Playing Court	98
3	Dessin du filet	99	3	Design of the Net	99
4	Position des joueurs	100	4	Position of Players	100
5	Ballon traversant le plan vertical du filet en direction du camp adverse	101	5	Ball Crossing the Vertical Plane of the Net to the Opponent Court	101
6	Écran collectif	102	6	Collective Screen	102
7	Contre effectif	102	7	Completed Block	102
8	Attaque d'un arrière	103	8	Back Row Player's Attack	103
9	Échelle des sanctions	104	9	Sanction Scales	104
10	Emplacement du corps arbitral et de leurs assistants	105	10	Location of the Refereeing Corps and their Assistants	105
11	Gestes officiels des arbitres	108	11	Referees' Official Hand Signals	108
12	Gestes officiels des juges de ligne	109	12	Linejudges' Official Flag Signals	109
Définitions			Definitions		
		116			116

GAME CHARACTERISTICS

Volleyball is a sport played by two teams on a playing court divided by a net. There are different, versions available for specific circumstances in order to offer the versatility of the game to everyone.

The object of the game is to send the ball over the net in order to ground it on the opponent's court, and to prevent the same effort by the opponent. The team has three hits for returning the ball (in addition to the block contact).

The ball is put in play with a service: hit by the server over the net to the opponents. The rally continues until the ball is grounded on the playing court, goes "out" or a team fails to return it properly.

In Volleyball, the team winning a rally scores a point (Rally Point System). When the receiving team wins a rally, it gains a point and the right to serve, and its players rotate one position clockwise.

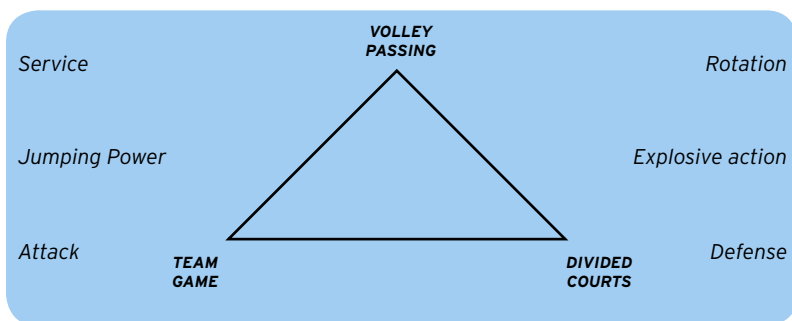
VOLLEYBALL RULES 2005 - 2008

PART 1

Philosophy of Rules and Refereeing

Introduction

Volleyball is one of the most successful and popular competitive and recreational sports in the world. It is **fast**, it is **exciting** and the action is **explosive**. Yet volleyball comprises several crucial overlapping elements whose complimentary **interactions** render it unique amongst rally games:



In recent years the FIVB has made great strides in adapting the game to a modern audience.

This text is aimed at a broad volleyball public - players, coaches, referees, spectators, or commentators for the following reasons:

- understanding the rules allows better play - coaches can create better team structure and tactics, allowing players full rein to display their skills;
- understanding the relationship between rules allows officials to make better decisions.

This introduction at first focuses on volleyball as a competitive sport, before setting out to identify the main qualities required for successful refereeing.

Volleyball is a Competitive Sport

Competition taps latent strengths. It exhibits the best of ability, spirit, creativity and aesthetics. The rules are structured to allow all of these qualities. With a few exceptions, volleyball allows **all** players to operate both at the net (in attack) and in the back of the court (to defend or serve).

William Morgan, the game's creator, would still recognize it because volleyball has retained certain distinctive and essential elements over the years. Some of these it shares with other net/ ball/ racquet games:

- service;
- rotation (taking turns to serve);
- attack;
- defence.

Volleyball is, however, unique amongst net games in insisting that the ball is in constant flight - a "flying ball" - and by allowing each team a degree of internal passing before the ball must be returned to the opponents.

The introduction of a specialist defensive player - the Libero - has moved the game forward in terms of rally length and multi-phase play. Modifications to the service rule have changed the act of service from simply a means of putting the ball in play to an offensive weapon.

The concept of rotation is entrenched to allow for all-round athletes. The rules on player positions must permit teams to have flexibility and to create interesting developments in tactics.

Competitors use this framework to contest techniques, tactics and power. The framework also allows players a freedom of expression to enthuse spectators and viewers.

And the image of volleyball is increasingly a good one.

As the game evolves, there is no doubt that it will change - even better, stronger and faster.

The Referee within this Framework

The essence of a good official lies in the concept of fairness and consistency:

- to **be** fair to every participant
- to be **viewed** as fair by the spectators.

This demands a huge element of trust - the referee must be trusted to allow the players to entertain:

- by being **accurate** in his/her **judgement**
- **by understanding why the rule is written**
- by being an **efficient organiser**
- by allowing the competition to flow and by **directing** it to a conclusion
- by being an **educator** - using the rules to penalise the unfair or admonish the impolite;
- by **promoting** the game - that is, by **allowing the spectacular** elements in the game to shine and the best players to do what they do best: **entertain** the public

Finally we can say that a good referee will use the rules to make the competition a fulfilling experience for **all** concerned.

To those who have read so far, view the Rules which follow as the current state of development of a great game, but keep in mind why these preceding few paragraphs may be of equal importance to you in your own position within the sport.

*Get involved!
Keep the ball flying!*



PART 2

SECTION I
THE GAME



PLAYING AREA

The playing area includes the playing court and the free zone. It shall be rectangular and symmetrical. 1.1
D.1a, D.1b,

1.1

DIMENSIONS

D.2

The playing court is a rectangle measuring 18 x 9 m, surrounded by a free zone which is a minimum of 3 m wide on all sides.

The free playing space is the space above the playing area which is free from any obstructions. The free playing space shall measure a minimum of 7 m in height from the playing surface.

For FIVB World and Official Competitions, the free zone shall measure a minimum of 5 m from the sidelines and 8 m from the end lines. The free playing space shall measure a minimum of 12.5 m in height from the playing surface.

1.2

PLAYING SURFACE

1.2.1

The surface must be flat, horizontal and uniform. It must not present any danger of injury to the players. It is forbidden to play on rough or slippery surfaces.

For FIVB World and Official Competitions, only a wooden or synthetic surface is allowed. Any surface must be previously approved by the FIVB.

1.2.2

On indoor courts the surface of the playing court must be of a light colour.

For FIVB World and Official Competitions, white colours are required for the lines. Other colours, different from each other, are required for the playing court and the free zone. 1.1, 1.3

1.2.3

On outdoor courts a slope of 5 mm per metre is allowed for drainage. Court lines made of solid materials are forbidden. 1.3

1.3

LINES ON THE COURT

D.2

1.3.1

All lines are 5 cm wide. They must be of a light colour which is different from the colour of the floor and from any other lines. 1.2.2

1.3.2

Boundary lines

Two sidelines and two end lines mark the playing court. Both sidelines and end lines are drawn inside the dimensions of the playing court. 1.1

1.3.3	<i>Centre line</i>	The axis of the centre line divides the playing court into two equal courts measuring 9 x 9 m each; however the entire width of the line is considered to belong to both courts equally. This line extends beneath the net from sideline to sideline.	D.2
1.3.4	<i>Attack line</i>	On each court, an attack line, whose rear edge is drawn 3 m back from the axis of the centre line, marks the front zone.	1.3.3, 1.4.1
		For FIVB World and Official Competitions, the attack line is extended by the addition of broken lines from the sidelines, with five 15 cm short lines 5 cm wide, drawn 20 cm from each other to a total length of 1.75 m.	D.2
1.4	ZONES AND AREAS		D.1b, D.2
1.4.1	<i>Front zone</i>	On each court the front zone is limited by the axis of the centre line and the rear edge of the attack line.	1.3.3, 1.3.4
		The front zone is considered to extend beyond the sidelines to the end of the free zone.	1.1, 1.3.2
1.4.2	<i>Service zone</i>	The service zone is a 9 m wide area behind each end line.	
		It is laterally limited by two short lines, each 15 cm long, drawn 20 cm behind the end line as an extension of the sidelines. Both short lines are included in the width of the service zone.	1.3.2, D.1b
		In depth, the service zone extends to the end of the free zone.	1.1
1.4.3	<i>Substitution zone</i>	The substitution zone is limited by the extension of both attack lines up to the scorer's table.	1.3.4, D.1b
1.4.4	<i>Warm-up area</i>	For FIVB World and Official Competitions, the warm-up areas, sized approximately 3 x 3 m, are located in both of the bench-side corners, outside the free zone.	D.1a, D.1b
1.4.5	<i>Penalty area</i>	A penalty area, sized approximately 1 x 1 m and equipped with two chairs, is located in the control area, outside the prolongation of each end line. They may be limited by a 5 cm wide red line.	D.1a, D.1b

1.5 TEMPERATURE

The minimum temperature shall not be below 10° C (50° F).

For FIVB World and Official Competitions, the maximum temperature shall not be higher than 25° C (77° F) and the minimum not lower than 16° C (61° F).

1.6 LIGHTING

For FIVB World and Official Competitions, the lighting on the playing area should be 1000 to 1500 lux measured at 1 m above the surface of the playing area. 1.

2**NET AND POSTS**

D.3

2.1 HEIGHT OF THE NET

2.1.1 Placed vertically over the centre line there is a net whose top is set at the height of 2.43 m for men and 2.24 m for women. 1.3.3

2.1.2 Its height is measured from the centre of the playing court. The net height (over the two sidelines) must be exactly the same and must not exceed the official height by more than 2 cm. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 STRUCTURE

The net is 1 m wide and 9.50 to 10 metres long (with 25 to 50 cm on each side of the side bands), made of 10 cm square black mesh. D.3

At its top a horizontal band, 7 cm wide, made of two-fold white canvas, is sewn along its full length. Each extreme end of the band has a hole, through which passes a cord, fastening the band to the posts for keeping its top taut.

Within the band, a flexible cable fastens the net to the posts and keeps its top taut.

At the bottom of the net there is another horizontal band, 5cm wide, similar to the top band, through which is threaded a rope. This rope fastens the net to the posts and keeps its lower part taut.

2.3 SIDE BANDS

Two white bands are fastened vertically to the net and placed directly above each sideline. 1.3.2, D.3

They are 5 cm wide and 1 m long, and are considered as part of the net.

2.4 ANTENNAE

An antenna is a flexible rod, 1.80 m long and 10 mm in diameter, made of fiberglass or similar material.

An antenna is fastened at the outer edge of each side band. The antennae are placed on opposite sides of the net. 2.3, D.3

The top 80 cm of each antenna extends above the net and is marked with 10 cm stripes of contrasting colour, preferably red and white.

The antennae are considered as part of the net and laterally delimit the crossing space. 10.1.1, D.3, D.5

2.5 POSTS

2.5.1 The posts supporting the net are placed at a distance of 0.50 -1.00 m outside the sidelines. They are 2.55 m high and preferably adjustable. D.3

For all FIVB World and Official Competitions, the posts supporting the net are placed at a distance of 1 m outside the sidelines.

2.5.2 The posts are rounded and smooth, fixed to the ground without wires. There shall be no dangerous or obstructing devices.

2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT

All additional equipment is determined by FIVB regulations.

3

BALLS

3.1 STANDARDS

The ball shall be spherical, made of a flexible leather or synthetic leather case with a bladder inside made of rubber or a similar material.

Its colour may be a uniform light colour, or a combination of colours.

Synthetic leather material and colour combinations of balls used in International Official competitions should comply with FIVB standards.

Its circumference is 65-67 cm and its weight is 260-280 g.

Its inside pressure shall be 0.30 to 0.325 kg/cm² (4.26 to 4.61 psi) (294.3 to 318.82 mbar or hPa).

3.2 UNIFORMITY OF BALLS

All balls used in a match must have the same standards regarding circumference, weight, pressure, type, colour, etc. 3.1

FIVB World and Official Competitions, as well as National or League Championships must be played with FIVB approved balls, unless by agreement of FIVB.

3.3 THREE-BALL SYSTEM

For FIVB World and Official Competitions, three balls shall be used. In this case, six ball retrievers are stationed, one at each corner of the free zone and one behind each referee. D.10

TEAMS

4.1 TEAM COMPOSITION

4.1.1 A team may consist of a maximum of 12 players, one coach, one assistant coach, one trainer and one medical doctor. 5.2, 5.3

For FIVB World and Official Competitions, the medical doctor must be accredited beforehand by the FIVB.

4.1.2 One of the players, other than the Libero, is the team captain, who shall be indicated on the scoresheet. 5.1, 19.1.3

4.1.3 Only the players recorded on the scoresheet may enter the court and play in the match. Once the coach and the team captain have signed the scoresheet, the recorded players cannot be changed. 1., 5.1.1, 5.2.2

4.2 LOCATION OF THE TEAM

4.2.1 The players not in play should either sit on their team bench or be in their warm-up area. The coach and other team members sit on the bench, but may temporarily leave it. 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3

The benches for the teams are located beside the scorer's table, outside the free zone. D.1a, D.1b

4.2.2 Only the team members are permitted to sit on the bench during the match and to participate in the warm-up session. 4.1.1, 7.2

4.2.3 Players not in play may warm-up without balls as follows:

4.2.3.1 during play: in the warm-up areas; 1.4.4, 8.1, D.1a, D.1b

4.2.3.2 during time-outs and technical time-outs: in the free zone behind their court. 1.3.3, 15.4

4.2.4 During set intervals, players may warm-up using balls in the free zone. 18.1

4.3 EQUIPMENT

A player's equipment consists of a jersey, shorts, socks (the uniform) and sport shoes.

4.3.1 The colour and the design for the jerseys, shorts and socks must be uniform for the team (except for the Libero). The uniforms must be clean. 4.1, 19.2

4.3.2 The shoes must be light and pliable with rubber or leather soles without heels.

For Senior FIVB World and Official Competitions, it is forbidden to wear shoes with black marking soles. Jerseys and shorts should comply with FIVB standards.

- 4.3.3 Players' jerseys must be numbered from 1 to 18.
- 4.3.3.1 The number must be placed on the jersey at the centre of the front and of the back. The colour and brightness of the numbers must contrast with the colour and brightness of the jerseys.
- 4.3.3.2 The number must be a minimum of 15 cm in height on the chest and a minimum of 20 cm in height on the back. The stripe forming the numbers shall be a minimum of 2 cm in width.
- For FIVB World and Official Competitions, the player's number shall be repeated on the right leg of the shorts. The number must be of 4 to 6 cm in height and the stripe forming the numbers shall be a minimum of 1 cm in width.**
- 4.3.4 The team captain must have on his/her jersey a stripe of 8 x 2 cm underlining the number on the chest. 5.1
- 4.3.5 It is forbidden to wear uniforms of a colour different from that of the other players (except for the Libero), and/or without official numbers. 19.2
- 4.4 CHANGE OF EQUIPMENT**
- The first referee may authorize one or more players: 23
- 4.4.1 to play barefoot,
For FIVB World and Official Competitions it is forbidden to play barefoot.
- 4.4.2 to change wet or damaged uniforms between sets or after substitution, provided that the colour, design and number of the new uniform(s) are the same, 4.3, 15.5
- 4.4.3 to play in training suits in cold weather, provided that they are of the same colour and design for the whole team (except for the Libero) and numbered according to Rule 4.3.3. 4.1.1, 19.2
- 4.5 FORBIDDEN OBJECTS**
- 4.5.1 It is forbidden to wear objects which may cause injury, or give an artificial advantage to the player.
- 4.5.2 Players may wear glasses or lenses at their own risk.

5

TEAM LEADERS

Both the team captain and the coach are responsible for the conduct and discipline of their team members. 20

The Libero cannot be the team captain. 19.1.3

5.1 CAPTAIN

5.1.1 PRIOR TO THE MATCH, the team captain signs the scoresheet and represents his/her team in the toss. 7.1, 25.2.1.1

5.1.2 DURING THE MATCH and while on the court, the team captain is the game captain. When the team captain is not on the court, the coach or the team captain must assign another player on the court, but not the Libero, to assume the role of game captain. This game captain maintains his/her responsibilities until he/she is substituted, or the team captain returns to play, or the set ends. 6.2, 19.1.3

When the ball is out of play, only the game captain is authorized to speak to the referees: 8.2

5.1.2.1 to ask for an explanation on the application or interpretation of the Rules, and also to submit the requests or questions of his/her team-mates. If the game captain does not agree with the explanation of the first referee, he/she may choose to protest against such decision and immediately indicates to the first referee that he/she reserves the right to record an official protest on the scoresheet at the end of the match; 23.2.4

5.1.2.2 to ask authorization:

a) to change all or part of the equipment, 4.3, 4.4.2

b) to verify the positions of the teams, 7.4

c) to check the floor, the net, the ball, etc.; 1.2, 2, 3

5.1.2.3 to request time-outs and substitutions. 15.2.1, 15.4, 15.5

5.1.3 AT THE END OF THE MATCH, the team captain: 6.3

5.1.3.1 thanks the referees and signs the scoresheet to ratify the outcome; 25.2.3.3

5.1.3.2 when it has been notified in due time to the first referee, may confirm and record on the scoresheet an official protest regarding the referee's application or interpretation of the Rules. 5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2 COACH

5.2.1 Throughout the match, the coach conducts the play of his/her team from outside the playing court. He/she selects the starting line-ups, their substitutes, and takes time-outs. In these functions his/her contacting official is the second referee. 1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5

5.2.2	PRIOR TO THE MATCH, the coach records or checks the names and numbers of his/her players on the scoresheet, and then signs it.	4.1, 25.2.1.1
5.2.3	DURING THE MATCH, the coach:	
5.2.3.1	prior to each set, gives the second referee or the scorer the line-up sheet(s) duly filled in and signed;	7.3.2
5.2.3.2	sits on the team bench nearest to the scorer, but may leave it;	4.2
5.2.3.3	requests time-outs and substitutions;	15.4, 15.5
5.2.3.4	may, as well as other team members, give instructions to the players on the court. The coach may give these instructions while standing or walking within the free zone in front of his/her team's bench from the extension of the attack line up to the warm-up area, without disturbing or delaying the match.	1.3.4, 1.4.4
5.3	ASSISTANT COACH	
5.3.1	The assistant coach sits on the team bench, but has no right to intervene in the match.	
5.3.2	Should the coach have to leave his/her team, the assistant coach may, at the request of the game captain and with the authorization of the first referee, assume the coach's functions.	5.1.2, 5.2

TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH**6.1 TO SCORE A POINT**

- 6.1.1 Point
A team scores a point:
- 6.1.1.1 by successfully grounding the ball on the opponent's court; 8.3, 10.1.1
- 6.1.1.2 when the opponent team commits a fault; 6.1.2, D11 (23)
- 6.1.1.3 when the opponent team receives a penalty. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Fault

A team commits a fault by making a playing action contrary to the rules (or by violating them in some other way). The referees judge the faults and determine the consequences according to the Rules:

- 6.1.2.1 If two or more faults are committed successively, only the first one is counted.
- 6.1.2.2 If two or more faults are committed by opponents simultaneously, a DOUBLE FAULT is called and the rally is replayed. D.11 (23)
- 6.1.3 *Consequences of winning a rally*
A rally is the sequence of playing actions from the moment of the service hit by the server until the ball is out of play. 8.1, 8.2
- 6.1.3.1 if the serving team wins a rally, it scores a point and continues to serve;
- 6.1.3.2 if the receiving team wins a rally, it scores a point and it must serve next.

6.2 TO WIN A SET

A set (except the deciding, 5th set) is won by the team which first scores 25 points with a minimum lead of two points. In the case of a 24-24 tie, play is continued until a two-point lead is achieved (26-24; 27-25; ...).

D.11 (9)
6.3.2

6.3 TO WIN THE MATCH

- 6.3.1 The match is won by the team that wins three sets. 6.2
- 6.3.2 In the case of a 2-2 tie, the deciding set (the 5th) is played to 15 points with a minimum lead of 2 points. 7.1, 15.4.1

6.4 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM

- 6.4.1 If a team refuses to play after being summoned to do so, it is declared in default and forfeits the match with the result 0-3 for the match and 0-25 for each set. 6.2, 6.3

- 6.4.2 A team that, without justifiable reason, does not appear on the playing court on time is declared in default with the same result as in Rule 6.4.1.
- 6.4.3 A team that is declared INCOMPLETE for the set or for the match, loses the set or the match. The opponent team is given the points, or the points and the sets, needed to win the set or the match. The incomplete team keeps its points and sets. 6.2, 6.3, 7.3.1

7

STRUCTURE OF PLAY

- 7.1 THE TOSS**
- Before the match, the first referee carries out a toss to decide upon the first service and the sides of the court in the first set. 12.1.1
- If a deciding set is to be played, a new toss will be carried out. 6.3.2
- 7.1.1 The toss is taken in the presence of the two team captains. 5.1
- 7.1.2 The winner of the toss chooses:
- EITHER
- 7.1.2.1 the right to serve or to receive the service, 12.1.1
- OR
- 7.1.2.2 the side of the court.
- The loser takes the remaining choice.
- 7.1.3 In the case of consecutive warm-ups, the team that has the first service takes the first turn at the net. 7.2
- 7.2 WARM-UP SESSION**
- 7.2.1 Prior to the match, if the teams have previously had a playing court at their disposal, they are entitled to a 6-minute warm-up period together at the net; if not, they may have 10 minutes
- 7.2.2 If either captain requests separate (consecutive) warm-ups at the net, the teams may do so for 3 minutes each or 5 minutes each, according to Rule 7.2.1. 7.2.1
- 7.3 TEAM STARTING LINE-UP**
- 7.3.1 There must always be six players per team in play. 6.4.3
- The team's starting line-up indicates the rotational order of the players on the court. This order must be maintained throughout the set. 7.6
- 7.3.2 Before the start of each set, the coach has to present the starting line-up of his/her team on a line-up sheet. The sheet is submitted, duly filled in and signed, to the second referee or the scorer. 5.2.3.1, 19.1.2, 24.3.1, 25.2.1.2
- 7.3.3 The players who are not in the starting line-up of a set are the substitutes for that set (except for the Libero). 7.3.2, 15.5, 19.1.2

7.3.4	Once the line-up sheet has been delivered to the second referee or scorer, no change in line-up may be authorized without a regular substitution.	15.2.2, 15.5
7.3.5	Discrepancies between players' position on court and on the line-up sheet are dealt with as follows:	24.3.1
7.3.5.1	when such a discrepancy is discovered before the start of the set, players' positions must be rectified according to that on the line-up sheet - there will be no sanction;	7.3.2
7.3.5.2	when, before the start of the set, a player on court is found not to be registered on the line-up sheet of that set, this player must be changed to conform to the line-up sheet - there will be no sanction;	7.3.2
7.3.5.3	however, if the coach wishes to keep such non-recorded player(s) on the court, he/she has to request regular substitution(s), which will then be recorded on the scoresheet.	15.2.2
7.4	POSITIONS At the moment the ball is hit by the server, each team must be positioned within its own court in the rotational order (except the server).	D.4 7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	The positions of the players are numbered as follows:	
7.4.1.1	the three players along the net are front-row players and occupy positions 4 (front-left), 3 (front-centre) and 2 (front-right);	
7.4.1.2	the other three are back-row players occupying positions 5 (back-left), 6 (back-centre) and 1 (back-right).	
7.4.2	Relative positions between players:	
7.4.2.1	each back-row player must be positioned further back from the centre line than the corresponding front-row player;	
7.4.2.2	the front-row players and the back-row players, respectively, must be positioned laterally in the order indicated in Rule 7.4.1.	
7.4.3	The positions of players are determined and controlled according to the positions of their feet contacting the ground as follows:	D.4
7.4.3.1	each front-row player must have at least a part of his/her foot closer to the centre line than the feet of the corresponding back-row player;	1.3.3
7.4.3.2	each right (left) side player must have at least a part of his/her foot closer to the right (left) sideline than the feet of the centre player in that row.	1.3.2
7.4.4	After the service hit, the players may move around and occupy any position on their court, and the free zone.	11.2.2
7.5	POSITIONAL FAULT	D.4, D.11 (13)
7.5.1	The team commits a positional fault, if any player is not in his/her correct position at the moment the ball is hit by the server.	7.3, 7.4
7.5.2	If the server commits a serving fault at the moment of the service hit, the server's fault is counted before a positional fault.	12.4, 12.7.1

7.5.3	If the service becomes faulty after the service hit, it is the positional fault that will be counted.	12.7.2
7.5.4	A positional fault leads to the following consequences:	
7.5.4.1	the team is sanctioned with loss of rally;	6.1.3
7.5.4.2	players' positions are rectified.	7.3, 7.4
7.6	ROTATION	
7.6.1	Rotational order is determined by the team's starting line-up, and controlled with the service order, and players' positions, throughout the set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	When the receiving team has gained the right to serve, its players rotate one position clock-wise: the player in position 2 rotates to position 1 to serve, the player in position 1 rotates to position 6, etc.	12.2.2.2
7.7	ROTATIONAL FAULT	D.11 (13)
7.7.1	A rotational fault is committed when the SERVICE is not made according to the rotational order. It leads to the following consequences:	7.6.1, 12
7.7.1.1	the team is sanctioned with a loss of rally;	6.1.3
7.7.1.2	the players' rotational order is rectified.	7.6.1
7.7.2	Additionally, the scorer should determine the exact moment when the fault was committed and all points scored subsequently by the team at fault must be cancelled. The opponent's points remain valid.	25.2.2.2
	If that moment cannot be determined, no point(s) cancellation takes place, and loss of rally is the only sanction.	6.1.3

RULE

SEE RULE

8

STATES OF PLAY

- 8.1 BALL IN PLAY**
The ball is in play from the moment of the hit of the service authorized by the first referee. 12.3
- 8.2 BALL OUT OF PLAY**
The ball is out of play at the moment of the fault which is whistled by one of the referees; in the absence of a fault, at the moment of the whistle.
- 8.3 BALL "IN"**
The ball is "in" when it touches the floor of the playing court including the boundary lines. D.11 (14), D.12 (1)
1.1, 1.3.2
- 8.4 BALL "OUT"**
The ball is "out" when: D.11 (15)
- 8.4.1 the part of the ball which contacts the floor is completely outside the boundary lines; 1.3.2, D.12 (2)
- 8.4.2 it touches an object outside the court, the ceiling or a person out of play; D.12 (4)
- 8.4.3 it touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands; 2.3, D.5, D.12 (4)
- 8.4.4 it crosses the vertical plane of the net either partially or totally outside the crossing space, except in the case of Rule 10.1.2; 10.1.1, D.5, D.12 (4)
- 8.4.5 it crosses completely the lower space under the net. 23.3.2.3, D.5, D.11 (22)

9

PLAYING THE BALL

Each team must play within its own playing area and space (except Rule 10.1.2). The ball may, however, be retrieved from beyond the free zone.

- 9.1 TEAM HITS**
A hit is any contact with the ball by a player in play.

The team is entitled to a maximum of three hits (in addition to blocking, Rule 14.4.1), for returning the ball. If more are used, the team commits the fault of: "FOUR HITS".
- 9.1.1 CONSECUTIVE CONTACTS**
A player may not hit the ball two times consecutively (except Rules 9.2.3, 14.2 and 14.4.2). 14.2; 14.4.2

- 9.1.2 SIMULTANEOUS CONTACTS**
Two or three players may touch the ball at the same moment.
- 9.1.2.1 When two (three) team-mates touch the ball simultaneously, it is counted as two (three) hits (with the exception of blocking). If they reach for the ball, but only one of them touches it, one hit is counted. A collision of players does not constitute a fault.
- 9.1.2.2 When two opponents touch the ball simultaneously over the net and the ball remains in play, the team receiving the ball is entitled to another three hits. If such a ball goes "out", it is the fault of the team on the opposite side.
- 9.1.2.3 If simultaneous hits by two opponents over the net lead to a "CATCH", it is a "DOUBLE FAULT" and the rally is replayed. 6.1.2.2, 9.2.2
- 9.1.3 ASSISTED HIT**
Within the playing area, a player is not permitted to take support from a team-mate or any structure/object in order to reach the ball. 1.
However, a player who is about to commit a fault (touch the net or cross the centre line, etc.) may be stopped or held back by a team-mate.
- 9.2 CHARACTERISTICS OF THE HIT**
- 9.2.1 The ball may touch any part of the body.
- 9.2.2 The ball must not be caught and/or thrown. It can rebound in any direction.
- 9.2.3 The ball may touch various parts of the body, provided that the contacts take place simultaneously.
- Exceptions:
- 9.2.3.1 at blocking, consecutive contacts may be made by one or more blocker(s) provided that the contacts occur during one action; 14.1.1, 14.2
- 9.2.3.2 at the first hit of the team, the ball may contact various parts of the body consecutively provided that the contacts occur during one action. 9.1, 14.4.1
- 9.3 FAULTS IN PLAYING THE BALL**
- 9.3.1 FOUR HITS: a team hits the ball four times before returning it. 9.1, D.11 (18)
- 9.3.2 ASSISTED HIT: a player takes support from a team-mate or any structure/object in order to reach the ball within the playing area. 9.1.3
- 9.3.3 CATCH: the ball is caught and/or thrown; it does not rebound from the hit 9.2.2, D.11 (16)
- 9.3.4 DOUBLE CONTACT: a player hits the ball twice in succession or the ball contacts various parts of his/her body in succession. 9.2.3, D.11 (17)

10

BALL AT THE NET**10.1 BALL CROSSING THE NET**

- 10.1.1 The ball sent to the opponent's court must go over the net within the crossing space. The crossing space is the part of the vertical plane of the net limited as follows: 10.2, D.5
- 10.1.1.1 below, by the top of the net; 2.2
- 10.1.1.2 at the sides, by the antennae, and their imaginary extension; 2.4
- 10.1.1.3 above, by the ceiling.
- 10.1.2 The ball that has crossed the net plane to the opponent's free zone totally or partly through the external space, may be played back within the team hits, provided that: 9.1
- 10.1.2.1 the opponent's court is not touched by the player; 11.2.2
- 10.1.2.2 the ball, when played back, crosses the net plane again totally or partly through the external space on the same side of the court. The opponent team may not prevent such action.

10.2 BALL TOUCHING THE NET

While crossing the net, the ball may touch it. 10.1.1

10.3 BALL IN THE NET

- 10.3.1 A ball driven into the net may be recovered within the limits of the three team hits. 9.1
- 10.3.2 If the ball rips the mesh of the net or tears it down, the rally is cancelled and replayed.

11

PLAYER AT THE NET**11.1 REACHING BEYOND THE NET**

- 11.1.1 In blocking, a blocker may touch the ball beyond the net, provided that he/she does not interfere with the opponents' play before or during the latter's attack hit. 14.1, 14.3
- 11.1.2 After an attack hit, a player is permitted to pass his/her hand beyond the net, provided that the contact has been made within his/her own playing space.

11.2 PENETRATION UNDER THE NET

- 11.2.1 It is permitted to penetrate into the opponents' space under the net, provided that this does not interfere with the opponents' play.
- 11.2.2 Penetration into the opponent's court, beyond the centre line: 1.3.3, D.11 (22)

11.2.2.1	To touch the opponent's court with a foot (feet) or hand(s) is permitted, provided that some part of the penetrating foot (feet) or hand(s) remains either in contact with or directly above the centre line.	1.3.3
11.2.2.2	To contact the opponent's court with any other part of the body is forbidden.	11.2.2.1 D.11 (22)
11.2.3	A player may enter the opponent's court after the ball goes out of play.	8.2
11.2.4	Players may penetrate into the opponent's free zone provided that they do not interfere with the opponents' play.	

11.3 CONTACT WITH THE NET

11.3.1	Contact with the net by a player is not a fault, unless it is made during the action of playing the ball, or it interferes with the play. Some actions of playing the ball may include actions in which the players do not actually touch the ball.	11.4.4, 24.3.2.3
11.3.2	Once the player has hit the ball, he/she may touch the post, rope or any other object outside the total length of the net provided that it does not interfere with play.	
11.3.3	When the ball is driven into the net and causes it to touch an opponent, no fault is committed.	

11.4 PLAYER'S FAULTS AT THE NET

11.4.1	A player touches the ball or an opponent in the opponents' space before or during the opponents' attack hit.	11.1, D.11 (20)
11.4.2	A player penetrates into the opponents' space under the net, interfering with the latter's play.	11.2.1
11.4.3	A player penetrates into the opponents' court.	11.2.2.2
11.4.4	A player touches the net or the antenna during his/her action of playing the ball or interferes with the play.	11.3.1, D.11 (19)

12

SERVICE

The service is the act of putting the ball into play, by the back right player, placed in the service zone. 8.1,
12.4.1

12.1 FIRST SERVICE IN A SET

12.1.1	The first service of the first set, as well as that of the deciding set (the 5th) is executed by the team determined by the toss. 6.3.2, 7.1
12.1.2	The other sets will be started with the service of the team that did not serve first in the previous set.

12.2 SERVICE ORDER

- 12.2.1 The players must follow the service order recorded on the line-up sheet. 7.3.1, 7.3.2
- 12.2.2 After the first service in a set, the player to serve is determined as follows: 12.1
- 12.2.2.1 when the serving team wins the rally, the player (or his/her substitute) who served before, serves again; 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2 when the receiving team wins the rally, it gains the right to serve and rotates before actually serving. The player who moves from the front right position to the back-right position will serve. 6.1.3, 7.6.2

12.3 AUTHORIZATION OF THE SERVICE

The first referee authorizes the service, after having checked that the two teams are ready to play and that the server is in possession of the ball. 12, D.11 (1, 2)

12.4 EXECUTION OF THE SERVICE

D.11 (10)

- 12.4.1 The ball shall be hit with one hand or any part of the arm after being tossed or released from the hand(s).
- 12.4.2 Only one toss or release of the ball is allowed. Dribbling or moving the ball in the hands is permitted.
- 12.4.3 At the moment of the service hit or take-off for a jump service, the server must not touch the court (the end line included) or the floor outside the service zone. 1.4.2, D.12 (4)
- After the hit, he/she may step or land outside the service zone, or inside the court.
- 12.4.4 The server must hit the ball within 8 seconds after the first referee whistles for service. 12.3, D.11 (11)
- 12.4.5 A service executed before the referee's whistle is cancelled and repeated. 12.3

12.5 SCREENING

D.11 (12)

- 12.5.1 The players of the serving team must not prevent their opponent, through individual or collective screening, from seeing the server or the flight path of the ball. 12.5.2
- 12.5.2 A player, or group of players, of the serving team makes a screen by waving arms, jumping or moving sideways, during the execution of the service, or by standing grouped to hide the flight path of the ball. 12.4, D.6

12.6 FAULTS MADE DURING THE SERVICE

- 12.6.1 *Serving faults*
The following faults lead to a change of service even if the opponent is out of position. The server: 12.2.2.2, 12.7.1
- 12.6.1.1 violates the service order, 12.2
- 12.6.1.2 does not execute the service properly. 12.4

12.6.2	<i>Faults after the service hit</i> After the ball has been correctly hit, the service becomes a fault (unless a player is out of position) if the ball:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	touches a player of the serving team or fails to cross the vertical plane of the net completely through the crossing space;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D.11 (19)
12.6.2.2	goes "out";	8.4
12.6.2.3	passes over a screen.	12.5
12.7	FAULTS MADE AFTER THE SERVICE AND POSITIONAL FAULTS	
12.7.1	If the server makes a fault at the moment of the service hit (improper execution, wrong rotational order, etc.) and the opponent is out of position, it is the serving fault which is sanctioned.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Instead, if the execution of the service has been correct, but the service subsequently becomes faulty (goes out, goes over a screen, etc.), the positional fault has taken place first and is sanctioned.	7.5.3, 12.6.2

13

ATTACK HIT

13.1	ATTACK HIT	12, 14.1.1
13.1.1	All actions which direct the ball towards the opponents, with the exception of service and block, are considered as attack hits.	D2
13.1.2	During an attack hit, tipping is permitted only if the ball is cleanly hit, and not caught or thrown.	9.2.2
13.1.3	An attack hit is completed at the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by an opponent.	
13.2	RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT	
13.2.1	A front-row player may complete an attack hit at any height, provided that the contact with the ball has been made within the player's own playing space (except Rule 13.2.4).	7.4.1.1
13.2.2	A back-row player may complete an attack hit at any height from behind the front zone:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D.8
13.2.2.1	at his/her take-off, the player's foot (feet) must neither have touched nor crossed over the attack line;	1.3.4
13.2.2.2	after his/her hit, the player may land within the front zone.	1.4.1
13.2.3	A back-row player may also complete an attack hit from the front zone, if at the moment of the contact the ball is not entirely higher than the top of the net.	1.4.1, 7.4.1.2, D.8
13.2.4	No player is permitted to complete an attack hit on the opponents' service, when the ball is in the front zone and entirely higher than the top of the net.	1.4.1

13.3 FAULTS OF THE ATTACK HIT

13.3.1	A player hits the ball within the playing space of the opposing team.	13.2.1
13.3.2	A player hits the ball "out".	8.4
13.3.3	A back-row player completes an attack hit from the front zone, if at the moment of the hit the ball is entirely higher than the top of the net.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D.11 (21)
13.3.4	A player completes an attack hit on the opponent's service, when the ball is in the front zone and entirely higher than the top of the net.	13.2.4, D.11 (21)
13.3.5	A Libero completes an attack hit if at the moment of the hit the ball is entirely higher than the top of the net.	19.3.1.2, D.11 (21)
13.3.6	A player completes an attack hit from higher than the top of the net when the ball is coming from an overhand finger pass by a Libero in his/her front zone.	19.3.1.4, D.11 (21)

14**BLOCK****14.1 BLOCKING**

14.1.1	Blocking is the action of players close to the net to intercept the ball coming from the opponents by reaching higher than the top of the net. Only front-row players are permitted to complete a block.	7.4.1
14.1.2	Block Attempt A block attempt is the action of blocking without touching the ball.	
14.1.3	Completed Block A block is completed whenever the ball is touched by a blocker.	D.7
14.1.4	Collective Block A collective block is executed by two or three players close to each other and is completed when one of them touches the ball.	

14.2 BLOCK CONTACT

Consecutive (quick and continuous) contacts with the ball may occur by one or more blockers provided that the contacts are made during one action.

9.1.1; 9.2.3

14.3 BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE

In blocking, the player may place his/her hands and arms beyond the net provided that this action does not interfere with the opponents' play. Thus, it is not permitted to touch the ball beyond the net until an opponent has executed an attack hit.

13.1.1

14.4 BLOCK AND TEAM HITS

14.4.1	A block contact is not counted as a team hit. Consequently, after a block contact, a team is entitled to three hits to return the ball.	9.1
14.4.2	The first hit after the block may be executed by any player, including the one who has touched the ball during the block.	

14.5	BLOCKING THE SERVICE	
	To block an opponent's service is forbidden.	
14.6	BLOCKING FAULTS	D.11 (12)
14.6.1	The blocker touches the ball in the opponents' space either before or simultaneously with the opponents' attack hit.	14.3
14.6.2	A back-row player or a Libero completes a block or participates in a completed block.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Blocking the opponents' service.	14.5
14.6.4	The ball is sent "out" off the block.	8.4
14.6.5	Blocking the ball in the opponents' space from outside the antenna.	
14.6.6	A Libero attempts an individual or collective block.	14.1, 19.3.1.3

REGULAR GAME INTERRUPTIONS

Regular game interruptions are TIME-OUTS and PLAYER SUBSTITUTIONS. 15.4, 15.5

- 15.1 NUMBER OF REGULAR INTERRUPTIONS**
Each team is entitled to request a maximum of two time-outs and six player substitutions per set. 6.2, 15.4, 15.5
- 15.2 REQUEST FOR REGULAR INTERRUPTIONS**
- 15.2.1 Interruptions may be requested by the coach or the game captain, and only by them. 5.1.2, 5.2, 15
- The request is made by showing the corresponding hand signal, when the ball is out of play and before the whistle for service. 8.2, 12.3, D.11 (4, 5)
- For FIVB World and Official Competitions it is obligatory to use the buzzer and then the hand signal to request time-out.**
- 15.2.2 Substitution before the start of a set is permitted, and should be recorded as a regular substitution in that set. 7.3.4
- 15.3 SEQUENCE OF INTERRUPTIONS**
- 15.3.1 Request for one or two time-outs, and one request for player substitution by either team may follow one another, with no need to resume the game. 15.4, 15.5
- 15.3.2 However, a team is not authorized to make consecutive requests for player substitution during the same game interruption. Two or more players may be substituted during the same interruption. 15.5, 15.6.1
- 15.4 TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS**
- 15.4.1 All time-outs that are requested last for 30 seconds. D.11 (4)
- For FIVB World and Official Competitions, in sets 1-4, two additional 60-second "Technical Time-Outs" are applied automatically when the leading team reaches the 8th and 16th points.** 15.3.1
- In the deciding (5th) set, there are no "Technical Time-Outs"; only two time-outs of 30 seconds duration may be requested by each team.** 6.3.2
- 15.4.2 During all time-outs, the players in play must go to the free zone near their bench.

15.5	SUBSTITUTION OF PLAYERS A substitution is the act by which a player, other than the Libero or his/her replacement player, after being recorded by the scorer, enters the game to occupy the position of another player, who must leave the court at that moment. Substitution requires the referee's authorization.	D.11 (5) D.11 (5) 15.10, 19.3.2
15.6	LIMITATION OF SUBSTITUTIONS	
15.6.1	Six substitutions is the maximum permitted per team per set. One or more players may be substituted at the same time.	
15.6.2	A player of the starting line-up, may leave the game, but only once in a set, and re-enter, but only once in a set, and only to his/her previous position in the line-up.	7.3.1
15.6.3	A substitute player may enter the game in place of a player of the starting line-up, but only once per set, and he/she can only be substituted by the same starting player.	7.3.1
15.7	EXCEPTIONAL SUBSTITUTION An injured player (except the Libero), who cannot continue playing should be substituted legally. If this is not possible, the team is entitled to make an EXCEPTIONAL substitution, beyond the limits of Rule 15.6. An exceptional substitution means that any player who is not on the court at the time of the injury, except the Libero or his/her replacement player, may substitute into the game for the injured player. The substituted injured player is not allowed to re-enter the match. An exceptional substitution cannot be counted in any case as a regular substitution.	15.6, 19.3.3
15.8	SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION An EXPELLED or DISQUALIFIED player must be substituted through a legal substitution. If this is not possible, the team is declared INCOMPLETE.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3
15.9	ILLEGAL SUBSTITUTION	
15.9.1	A substitution is illegal, if it exceeds the limitations indicated in Rule 15.6 (except the case of Rule 15.7).	
15.9.2	When a team has made an illegal substitution and the play has been resumed the following procedure shall apply:	8.1
15.9.2.1	the team is penalized with loss of rally,	6.1.3
15.9.2.2	the substitution is rectified,	
15.9.2.3	the points scored by the team at fault since the fault was committed are cancelled. The opponents' points remain valid.	
15.10	SUBSTITUTION PROCEDURE	
15.10.1	Substitution must be carried out within the substitution zone.	1.4.3, D.1b

15.10.2	A substitution shall only last the time needed for recording the substitution on the scoresheet, and allowing entry and exit of the players.	15.10.3, 25.2.2.3
15.10.3	At the moment of the substitution request, the substitute player(s) must be ready to enter the court, standing close to the substitution zone. If that is not the case, the substitution is not granted and the team is sanctioned for a delay.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3 16.2
For FIVB World and Official Competitions, numbered paddles are used to facilitate the substitution.		
15.10.4	If a team intends to make simultaneously more than one substitution, the number of substitutions must be indicated at the time of the request. In this case, substitutions must be made in succession, one pair of players after another.	5.2, 15.2.1, 15.3.2
15.11 IMPROPER REQUESTS		
15.11.1	It is improper to request an interruption:	15
15.11.1.1	during a rally or at the moment of, or after the whistle to serve,	6.1.3, 15.2.1
15.11.1.2	by a non-authorized team member,	15.2.1
15.11.1.3	for player substitution before the game has been resumed from a previous substitution by the same team,	15.3.2
15.11.1.4	after having exhausted the authorized number of time-outs and player substitutions.	15.1
15.11.2	The first improper request in the match that does not affect or delay the game shall be rejected without any other consequences.	16.1
15.11.3	Repeated improper request in the match constitutes a delay.	16

16

GAME DELAYS

16.1 TYPES OF DELAYS		
An improper action of a team that defers resumption of the game is a delay and includes, among others:		
16.1.1	delaying a substitution,	15.10.2
16.1.2	prolonging other interruptions, after having been instructed to resume the game	15
16.1.3	requesting an illegal substitution,	15.9
16.1.4	repeating an improper request,	15.11.2
16.1.5	delaying the game by a team member.	
16.2 DELAY SANCTIONS		
16.2.1	“Delay warning” and “delay penalty” are team sanctions.	
16.2.1.1	Delay sanctions remain in force for the entire match.	6.3,

RULE		SEE RULE
16.2.1.2	All delay sanctions are recorded on the scoresheet.	25.2.2.6
16.2.2	The first delay in the match by a team member is sanctioned with a "DELAY WARNING".	4.1.1, 6.3, D.11 (25)
16.2.3	The second and subsequent delays of any type by any member of the same team in the same match constitute a fault and are sanctioned with a "DELAY PENALTY": loss of rally.	6.1.3, D.11 (25)
16.2.4	Delay sanctions imposed before or between sets are applied in the following set.	6.3, 18.1

17

EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS

17.1	INJURY	8.1
17.1.1	Should a serious accident occur while the ball is in play, the referee must stop the game immediately and permit medical assistance to enter the court.	
	The rally is then replayed.	6.1.3
17.1.2	If an injured player cannot be substituted, legally or exceptionally, the player is given a 3-minute recovery time, but not more than once for the same player in the match.	6.3, 15.6, 15.7
	If the player does not recover, his/her team is declared incomplete.	6.4.3, 7.3.1
17.2	EXTERNAL INTERFERENCE	
	If there is any external interference during the game, play has to be stopped and the rally is replayed.	6.1.3
17.3	PROLONGED INTERRUPTIONS	
17.3.1	If unforeseen circumstances interrupt the match, the first referee, the organizer and the Control Committee, if there is one, shall decide the measures to be taken to re-establish normal conditions.	6.3
17.3.2	Should one or several interruptions occur, not exceeding 4 hours in total:	17.3.1
17.3.2.1	if the match is resumed on the same playing court, the interrupted set shall continue normally with the same score, players and positions. The sets already played will keep their scores;	1., 7.3
17.3.2.2	if the match is resumed on another playing court, the interrupted set is cancelled and replayed with the same team members and the same starting line-ups. The sets already played will keep their scores.	7.3
17.3.3	Should one or several interruptions occur, exceeding 4 hours in total, the whole match shall be replayed.	6.3

18

INTERVALS AND CHANGE OF COURTS

- 18.1 INTERVALS**
- All intervals between sets last three minutes. 6.2
- During this period of time, the change of courts and line-up registrations of the teams on the scoresheet are made. 18.2, 25.2.1.2
- The interval between the second and the third sets can be extended up to 10 minutes by the competent body at the request of the organizer.
- 18.2 CHANGE OF COURTS** D.11 (3)
- 18.2.1 After each set, the teams change courts, with the exception of the deciding set. 7.1
- 18.2.2 In the deciding set, once the leading team reaches 8 points, the teams change courts without delay and the player positions remain the same. 6.3.2, 7.4.1
- If the change is not made once the leading team reaches 8 points, it will take place as soon as the error is noticed. The score at the time that the change is made remains the same.

THE LIBERO PLAYER

19.1	DESIGNATION OF THE LIBERO	
19.1.1	Each team has the right to designate among the list of 12 players one (1) specialised defensive player "Libero".	4.1.1
19.1.2	The Libero must be recorded on the scoresheet before the match in the special line reserved for this.	7.3.2
19.1.3	The Libero can be neither team captain nor game captain.	5.
19.2	EQUIPMENT	
	The Libero player must wear a uniform (or jacket/bib for the re-designated Libero) whose jersey at least must contrast in colour with that of the other members of the team. The Libero uniform may have a different design, but it must be numbered like the rest of the team members.	4.3
19.3	ACTIONS INVOLVING THE LIBERO	
19.3.1	The playing actions	
19.3.1.1	The Libero is allowed to replace any player in a back row position.	7.4.1.2
19.3.1.2	He/she is restricted to perform as a back row player and is not allowed to complete an attack hit from anywhere (including playing court and free zone) if at the moment of the contact, the ball is entirely higher than the top of the net.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	He/she may not serve, block or attempt to block.	12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6
19.3.1.4	A player may not complete an attack hit from higher than the top of the net, if the ball is coming from an overhand finger pass by a Libero in his/her front zone or its extension. The ball may be freely attacked if the Libero makes the same action from outside his/her front zone or its extension.	13.3.6
19.3.2	Replacements of players	
19.3.2.1	Replacements involving the Libero are not counted as regular substitutions.	15.5
	They are unlimited, but there must be a rally between two Libero replacements.	
	The Libero can only be replaced by the player whom he/she replaced.	
19.3.2.2	Replacements must only take place while the ball is out of play and before the whistle for service.	12.3
	At the start of each set, the Libero cannot enter the court until the second referee has checked the starting line-up.	7.3.2, 12.1

19.3.2.3	A replacement made after the whistle for service but before the service hit should not be rejected but must be the object of a verbal caution after the end of the rally.	12.3, 12.4,
	Subsequent late replacements must be subject to a delay sanction.	16.2
19.3.2.4	The Libero and the replacing player may only enter or leave the court by the sideline in front of their team bench between the attack line and the end line.	D.1b
19.3.3	Re-designation of a new Libero:	
19.3.3.1	In case of injury of the designated Libero, and with the previous approval of the first referee, the coach or game captain can re-designate as new Libero one of the players not on the court at the moment of the re-designation.	
	The injured Libero may not re-enter to play for the remainder of the match.	
	The player thus re-designated as Libero must remain as Libero for the remainder of the match.	
19.3.3.2	In the case of a re-designated Libero, this player's number must be recorded on the scoresheet remarks box.	7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

20

REQUIREMENTS OF CONDUCT

- 20.1 SPORTSMANLIKE CONDUCT**
- 20.1.1 Participants must know the "Official Volleyball Rules" and abide by them.
- 20.1.2 Participants must accept referees' decisions with sportsmanlike conduct, without disputing them.
- In case of doubt, clarification may be requested only through the game captain. 5.1.2.1
- 20.1.3 Participants must refrain from actions or attitudes aimed at influencing the decisions of the referees or covering up faults committed by their team.
- 20.2 FAIR PLAY**
- 20.2.1 Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of FAIR PLAY, not only towards the referees, but also towards other officials, the opponents, team-mates and spectators.
- 20.2.2 Communication between team members during the match is permitted. 5.2.3.4

21

MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS

- 21.1 MINOR MISCONDUCT** 5.1.2, 21.3
- Minor misconduct offences are not subject to sanctions. It is the first referee's duty to prevent the teams from approaching the sanctioning level by issuing a verbal or hand signal warning to a team member or to the team through the game captain. This warning is not a sanction and has no immediate consequences. It should not be recorded on the scoresheet.
- 21.2 MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS** 4.1.1
- Incorrect conduct by a team member towards officials, opponents, team-mates or spectators is classified in three categories according to the seriousness of the offence.
- 21.2.1 Rude conduct: action contrary to good manners or moral principles, or expressing contempt.
- 21.2.2 Offensive conduct: defamatory or insulting words or gestures.
- 21.2.3 Aggression: physical attack or intended aggression.
- 21.3 SANCTION SCALE** D.9
21.2,
25.2.2.6
- According to the judgment of the first referee and depending on the seriousness of the offence, the sanctions to be applied and recorded on the scoresheet are:

21.3.1	Penalty The first rude conduct in the match by any team member is penalized with the loss of rally.	D.11 (6) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Expulsion	D.11 (7)
21.3.2.1	A team member who is sanctioned by expulsion shall not play for the rest of the set and must remain seated in the penalty area with no other consequences. An expelled coach loses his/her right to intervene in the set and must remain seated in the penalty area.	1.4.5, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D.1a, D.1b
21.3.2.2	The first offensive conduct by a team member is sanctioned by expulsion with no other consequences.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	The second rude conduct in the same match, by the same team member is sanctioned by expulsion with no other consequences.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Disqualification	D.11 (8)
21.3.3.1	A team member who is sanctioned by disqualification must leave the Competition Control Area for the rest of the match with no other consequences.	4.1.1, D.1a
21.3.3.2	The first aggression is sanctioned by disqualification with no other consequences.	21.2.3
21.3.3.3	The second offensive conduct in the same match by the same team member is sanctioned by disqualification with no other consequences.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	The third rude conduct in the same match by the same team member is sanctioned by disqualification with no other consequences.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS	
21.4.1	All misconduct sanctions are individual sanctions, remain in force for the entire match and are recorded on the scoresheet.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	The repetition of misconduct by the same team member in the same match is sanctioned progressively (the team member receives a heavier sanction for each successive offence).	4.1.1, 21.2, 21.3, D.9
21.4.3	Expulsion or disqualification due to offensive conduct or aggression does not require a previous sanction.	21.2, 21.3
21.5	MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to Rule 21.3 and sanctions apply in the following set.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	SANCTION CARDS Warning : verbal or hand signal, no card Penalty : yellow card Expulsion: red card Disqualification: yellow + red card (jointly)	D.11 (6, 7, 8) 21.1 21.3.1 21.3.2 21.3.3



The background of the page features a blue-toned illustration of soccer referees on a field. The referees are shown in various poses, some with their arms raised in specific signals. White lines represent the field's boundaries. Several numbers (12, 15, 17, 19, 20) are scattered across the scene, likely indicating different referee positions or specific signals. A dashed line with an arrow points from the top left towards the center. A white banner with text is overlaid diagonally across the middle of the page.

PART 2

SECTION II THE REFEREES Responsibilities and Official Signals



22.1	COMPOSITION	
	The refereeing corps for a match is composed of the following officials:	
	- the first referee	23
	- the second referee	24
	- the scorer	25
	- four (two) line judges	27
	Their location is shown in Diagram 10.	
	For FIVB World and Official Competitions, an assistant scorer is compulsory.	
22.2	PROCEDURES	
22.2.1	Only the first and second referees may blow a whistle during the match:	
22.2.1.1	the first referee gives the signal for the service that begins the rally;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	the first and second referees signal the end of the rally, provided that they are sure that a fault has been committed and they have identified its nature.	
22.2.2	They may blow the whistle when the ball is out of play to indicate that they authorize or reject a team request.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Immediately after the referee's whistle to signal the end of rally, they have to indicate with the official hand signals:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	If the fault is whistled by the first referee, he/she will indicate: a) the team to serve, b) the nature of the fault, c) the player(s) at fault (if necessary). The second referee will follow the first referee's hand signals by repeating them.	D.11 (2) 12.2.2, D.11 (2)
22.2.3.2	If the fault is whistled by the second referee, he/she will indicate: a) the nature of the fault b) the player at fault (if necessary) c) the team to serve following the hand signal of the first referee. In this case, the first referee does not show at all the fault and the player at fault, but only the team to serve.	
22.2.3.3	In the case of a double fault, both referees indicate: a) the nature of the fault b) the players at fault (if necessary) c) the team to serve as directed by the first referee.	

23

FIRST REFEREE

23.1	LOCATION The first referee carries out his/her functions seated or standing on a referee's stand located at one end of the net. His/her view must be approximately 50 cm above the net.	D.1a, D.1b, D.10
23.2	AUTHORITY	
23.2.1	The first referee directs the match from the start until the end. He/she has authority over all members of the refereeing corps and the members of the teams. During the match the first referee's decisions are final. He/she is authorized to overrule the decisions of other members of the refereeing corps, if it is noticed that they are mistaken. The first referee may even replace a member of the refereeing corps who is not performing his/her functions properly.	4.1.1, 6.3
23.2.2	The first referee also controls the work of the ball retrievers, floor wipers and moppers.	3.3
23.2.3	The first referee has the power to decide any matter involving the game including those not provided for in the Rules.	
23.2.4	The first referee shall not permit any discussion about his/her decisions. However, at the request of the game captain, the first referee will give an explanation on the application or interpretation of the Rules upon which he/she has based the decision. If the game captain does not agree with the explanation of the first referee and chooses to protest against such decision, he/she must immediately reserve the right to file and record this protest at the conclusion of the match. The first referee must authorize this right of the game captain.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	The first referee is responsible for determining before and during the match whether the playing area equipment and the conditions meet playing requirements.	Chapter I
23.3	RESPONSIBILITIES	
23.3.1	Prior to the match, the first referee:	
23.3.1.1	inspects the conditions of the playing area, the balls and other equipment,	Chapter I
23.3.1.2	performs the toss with the team captains,	7.1
23.3.1.3	controls the teams' warming-up.	7.2
23.3.2	During the match, only the first referee is authorized:	
23.3.2.1	to issue warnings to the teams,	21.1
23.3.2.2	to sanction misconduct and delays,	16.2, 21.2

23.3.2.3	to decide upon:	
	a) the faults of the server and of the positions of the serving team, including the screen,	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1
	b) the faults in playing the ball,	9.3
	c) the faults above the net and at its upper part,	11.4.1, 11.4.4
	d) the attack hit faults of the Libero and the back-row players,	13.3.3, 13.3.5
	e) a completed attack hit made by a player on a ball coming from an overhand pass with fingers by the Libero in his/her front zone, or its extension,	13.3.6
	f) the ball crossing the lower space under the net.	8.4.5
23.3.3	At the end of the match, he/she checks the scoresheet and signs it.	25.2.3.3

24

SECOND REFEREE

24.1	LOCATION	
	The second referee performs his/her functions standing outside the playing court near the post, on the opposite side facing the first referee.	D.1a, D.1b, D.10
24.2	AUTHORITY	
24.2.1	The second referee is the assistant of the first referee, but has also his/her own range of jurisdiction.	24.3
	Should the first referee become unable to continue his/her work, the second referee may replace the first referee.	
24.2.2	The second referee may, without whistling, also signal faults outside his/her range of jurisdiction, but may not insist on them to the first referee.	24.3
24.2.3	The second referee controls the work of the scorer(s).	25.2
24.2.4	The second referee supervises the team members on the team bench and reports their misconduct to the first referee.	4.2.1
24.2.5	The second referee controls the players in the warm-up areas.	4.2.3
24.2.6	The second referee authorizes the interruptions, controls their duration and rejects improper requests.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	The second referee controls the number of time-outs and substitutions used by each team and reports the 2nd time-out and 5th and 6th substitutions to the first referee and the coach concerned.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	In the case of an injury of a player, the second referee authorizes an exceptional substitution or grants a 3 minute recovery time.	15.7, 17.1.2
24.2.9	The second referee checks the floor condition, mainly in the front zone. He/she also checks, during the match, that the balls still fulfil the regulations.	1.2.1, 3.
24.2.10	The second referee supervises the team members in the penalty areas and reports their misconduct to the first referee.	1.4.5, 21.3.2

24.3 RESPONSIBILITIES

24.3.1	At the start of each set, at the change of courts in the deciding set and whenever necessary, he/she checks that the actual positions of the players on the court correspond to those on the line-up sheets.	5.2.3.1, 7.3.2,7.3.5, 18.2.2
24.3.2	During the match, the second referee decides, whistles and signals:	
24.3.2.1	penetration into the opponent's court, and the space under the net,	11.2
24.3.2.2	positional faults of the receiving team,	7.5
24.3.2.3	the faulty contact of the player with the net at its lower part or with the antenna on his/her side of the court,	11.3.1
24.3.2.4	any completed block by a back-row player or an attempt to block by the Libero	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6
24.3.2.5	the contact of the ball with an outside object;	8.4.2, 8.4.3, 8.4.4
24.3.2.6	the contact of the ball with the floor when the first referee is not in position to see the contact.	8.3
24.3.2.7	the ball that crosses the net totally or partly outside of the crossing space to the opponent court or contacts the antenna on his/her side of the court	8.4.3, 8.4.4
24.3.3	At the end of the match, he/ she signs the scoresheet.	25.2.3.3

25**SCORER**

25.1	LOCATION The scorer performs his/her functions seated at the scorer's table on the opposite side of the court facing the first referee.	D.1a,D1b, D.10
25.2	RESPONSIBILITIES He/she keeps the scoresheet according to the Rules, co-operating with the second referee. He/she uses a buzzer or other sound device to give signals to the referees on the basis of his/her responsibilities.	
25.2.1	Prior to the match and set, the scorer:	
25.2.1.1	registers the data of the match and teams, including the name and number of the Libero player, according to the procedures in force, and obtains the signatures of the captains and the coaches ;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2
25.2.1.2	records the starting line-up of each team from the line-up sheet; If he/she fails to receive the line-up sheets on time, he/she immediately notifies this fact to the second referee.	5.2.3.1, 7.3.2
25.2.2	During the match, the scorer:	
25.2.2.1	records the points scored	6.1
25.2.2.2	controls the serving order of each team and indicates any error to the referees immediately after the service hit;	12.2

25.2.2.3	records the time-outs and player substitutions, controlling their number, and informs the second referee;	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	notifies the referees of a request for interruption that is out of order;	15.11
25.2.2.5	announces to the referees the ends of the sets, and the scoring of the 8th point in the deciding set;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	records any sanctions;	16.2, 21.3
25.2.2.7	records all other events as instructed by the second referee, i.e. exceptional substitutions, recovery time, prolonged interruptions, external interference, etc.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
25.2.3	At the end of the match, the scorer:	
25.2.3.1	records the final result;	6.3
25.2.3.2	in the case of protest, with the previous authorization of the first referee, writes or permits the team/game captain to write on the scoresheet a statement on the incident protested.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	after signing the scoresheet him/herself, obtains the signatures of the team captains and then the referees.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26

ASSISTANT SCORER

26.1	LOCATION The assistant scorer performs his/her functions seated beside the scorer at the scorer's table	22.1
26.2	RESPONSIBILITIES He/she records the replacements involving the Libero. He/she assists with the administrative duties of the scorer's work. Should the scorer become unable to continue his/her work, the assistant scorer substitutes for the scorer.	19.3
26.2.1	Prior to the match and set, the assistant scorer:	
26.2.1.1	prepares the Libero control sheet,	
26.2.1.2	prepares the reserve scoresheet.	
26.2.2	During the match, the assistant scorer:	
26.2.2.1	records the details of the Libero replacements,	19.3.1.1
26.2.2.2	notifies the referees of any fault of the Libero replacement,	19.3.2.1
26.2.2.3	starts and ends the timing of Technical Time-out,	15.4.1
26.2.2.4	operates the manual scoreboard on the scorer's table,	
26.2.2.5	checks that the scoreboards agree	25.2.2.1
26.2.2.6	if necessary, updates the reserve scoresheet and gives it to the scorer.	25.2.1.1

- 26.2.3 At the end of the match, the assistant scorer:
- 26.2.3.1 signs the Libero control sheet and submits it for checking;
- 26.2.3.2 signs the scoresheet.

27

LINE JUDGES

- 27.1 LOCATION**
- If only two line judges are used, they stand at the corners of the court closest to the right hand of each referee, diagonally at 1 to 2 m from the corner. D.1a, D.1b, D.10
- Each one of them controls both the end line and sideline on his/her side.
- For FIVB World and Official Competitions, it is compulsory to have four line judges.**
- They stand in the free zone at 1 to 3 m from each corner of the court, on the imaginary extension of the line that they control.** D.10
- 27.2 RESPONSIBILITIES**
- 27.2.1 The line judges perform their functions by using flags (40 x 40 cm), as shown in Diagram 12, to signal:
- 27.2.1.1 the ball "in" and "out" whenever the ball lands near their line(s), 8.3, 8.4
- 27.2.1.2 the touches of "out" balls by the team receiving the ball, 8.4, D.12 (3)
- 27.2.1.3 the ball touching the antenna, the served ball crossing the net outside the crossing space, etc., 8.4.3, 8.4.4
- 27.2.1.4 any player (except the server) stepping outside of his/her court at the moment of the service hit, 7.4, D.12 (4)
- 27.2.1.5 the foot faults of the server, 12.4.3
- 27.2.1.6 any contact with the antenna on their side of the court by any player during his/her action of playing the ball or interfering with the play, 11.3.1, D.12 (4)
- 27.2.1.7 ball crossing the net outside the crossing space into opponent's court or touching the antenna on his/her side of the court. 10.1.1
- 27.2.2 At the first referee's request, a line judge must repeat his/her signal.

28**OFFICIAL SIGNALS**

- 28.1** **REFEREES' HAND SIGNALS** D.11
- The referees must indicate with the official hand signal the reason for their whistle (nature of the fault whistled or the purpose of the interruption authorized). The signal has to be maintained for a moment and, if it is indicated with one hand, the hand corresponds to the side of the team which has made the fault or the request.
- 28.2** **LINE JUDGES' FLAG SIGNALS** D.12
- The line judges must indicate with the official flag signal the nature of the fault called, and maintain the signal for a moment.

CARACTÉRISTIQUES DE JEU

Le Volleyball est un sport joué par deux équipes sur un terrain divisé par un filet. Il y a différentes versions disponibles pour offrir de la souplesse de jeu à tous.

Le but du jeu est d'envoyer le ballon par-dessus le filet afin qu'il retombe dans le terrain opposé et d'empêcher cette même action de la part des adversaires. L'équipe a droit à trois touches avant de renvoyer le ballon (en plus du contact effectué par le contre).

Le ballon est mis en jeu par une frappe de service faite par le serveur au-dessus du filet chez les adversaires. L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon retombe ou sort du terrain ou si l'une des équipes n'arrive pas à le retourner correctement.

En Volleyball, l'équipe gagnant un échange marque un point (Système du Point d'échange). Lorsque l'équipe qui reçoit gagne un point et le droit de servir, ses joueurs se déplacent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

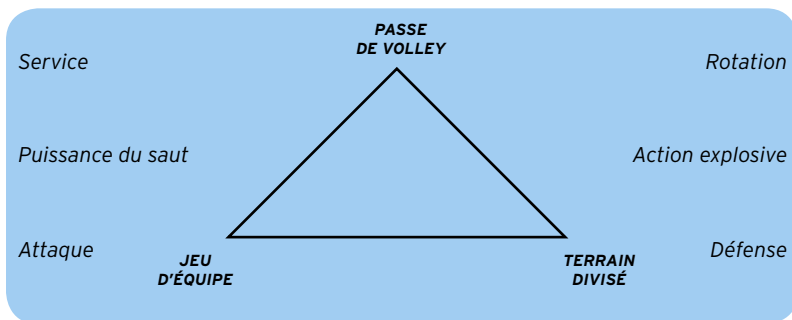
RÈGLES DE VOLLEYBALL 2005 - 2008

PARTIE 1

Philosophie des Règles et de l'Arbitrage

Introduction

Le Volleyball est l'un des sports récréatifs et compétitifs qui remporte le plus de succès au monde. Il est **rapide, passionnant** et son action est **explosive**. Il comprend encore plusieurs éléments cruciaux et l'un des **interactions** le rend unique parmi les jeux d'échange de ballon :



Ces dernières années, la FIVB a fait de très grands efforts afin d'adapter le jeu pour qu'il attire un public jeune et dynamique.

Ce texte s'adresse à un très large public - joueurs, entraîneurs, arbitres, spectateurs ou commentateurs et ce pour les raisons suivantes :

- la compréhension des règles permet de mieux jouer - les entraîneurs peuvent créer une meilleure structure et tactique d'équipe, afin de donner aux joueurs toutes les possibilités pour démontrer leurs qualités.
- la compréhension de la relation entre les différentes règles permet aux officiels de prendre des décisions plus adéquates.

Cette introduction se concentre d'abord sur le Volleyball en tant que sport de compétition avant d'entreprendre l'identification des principales qualités requises pour arbitrer comme il se doit.

Le Volleyball est un Sport de compétition

La compétition fait ressortir des forces latentes. Elle montre l'habilité, le courage, la créativité et l'esthétisme de chacun. Les règles sont structurées afin de permettre à toutes ces qualités de s'exprimer. A quelques exceptions près, le Volleyball laisse **tous** les joueurs opérer tant au filet (attaque) qu'à l'arrière du terrain (défense ou service).

William Morgan, le créateur du jeu, le reconnaîtra aujourd'hui encore, car le Volleyball a conservé certains éléments distinctifs et essentiels à travers les années. Certains d'entre eux sont partagés avec d'autres jeux de filet/ballon/raquette.

- le service
- la rotation (servir à tour de rôle)
- l'attaque
- la défense.

Le Volleyball est cependant unique parmi les jeux de filet, car il insiste sur le fait que le ballon est constamment en vol - un "ballon volant" - et autorise chacune des équipes à effectuer un certain nombre de passes internes avant qu'il ne retourne chez les adversaires.

L'introduction d'un joueur défensif spécialisé - le Libéro - a fait avancer le jeu en termes de durée d'échanges et de jeu multi phases. Les modifications de la règle du service ont changé l'acte de servir, qui était simplement un moyen de mettre le ballon dans le camp adverse, en une arme offensive.

Le concept de rotation est établi afin de permettre aux athlètes d'être multifonctionnels. Les règles sur les positions des joueurs doivent permettre aux équipes d'avoir de la flexibilité et de créer des développements de tactiques intéressants.

Les adversaires utilisent cette structure afin de combattre les techniques, les tactiques et la puissance. Cette structure permet également aux joueurs d'avoir une liberté d'expression afin d'enthousiasmer les spectateurs et les téléspectateurs.

Et l'image du Volleyball va en s'améliorant.

Étant donné que le jeu évolue, il n'y a aucun doute qu'il changera - pour le meilleur -, en étant plus fort et plus rapide.

L'**arbitre** au sein de cette structure

La nature d'un bon officiel repose sur le concept d'équité et de consistance :

- être juste avec tous les participants
- être **vu** juste par les spectateurs

Ceci exige une grande part de confiance - on doit pouvoir faire confiance à l'arbitre pour permettre aux joueurs de divertir :

- en étant précis dans son **jugement**
- en comprenant le pourquoi de la règle
- en étant un **organisateur efficace**
- en permettant à la compétition de s'écouler et en la **dirigeant** vers une conclusion.
- en étant un **éducateur** qui utilise les règles pour pénaliser l'injuste ou réprimander l'impoli.
- en **promouvant** le jeu - c'est-à-dire, en **permettant aux éléments spectaculaires** du jeu de briller et aux meilleurs joueurs de faire ce qu'ils font de mieux : **divertir** le public.

Finalement, nous pouvons dire qu'un bon arbitre utilisera les règles pour faire de la compétition une expérience qui satisfasse toutes les personnes concernées.

Pour nos lecteurs, considérez les règles suivantes comme l'état actuel du développement d'un grand jeu, mais gardez également que les paragraphes qui les précèdent sont tout aussi importants pour vous par rapport à votre position dans le sport.

Participez, gardez la balle en jeu.



PART 2

SECTION I
LE JEU



12

15

17

20

S

19

AIRE DE JEU

- L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. Elle doit être rectangulaire et symétrique. 1.1
D.1a, D.1b,
- 1.1 DIMENSIONS** D.2
- Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 18 x 9 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 et libre de tout obstacle sur une hauteur d'au moins 7 m mesurée à partir de la surface de jeu.
- Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, la zone libre mesure au moins 5 m à partir des lignes de côté et au moins 8 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**
- 1.2.1 La surface de jeu doit être 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.
- Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, seule une surface en bois ou synthétique est autorisée. Chaque surface doit être au préalable homologuée par la FIVB.**
- 1.2.2 En salle, la surface du terrain de jeu doit être de couleur claire.
- Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, les lignes doivent être de couleur blanche. Le terrain de jeu et la zone libre doivent obligatoirement être de deux couleurs différentes et non-blanches.** 1.1, 1.3
- 1.2.3 Pour les terrains de plein air, une pente d'écoulement de 5 mm par mètre est autorisée. Les lignes constituées par des matériaux solides sont interdites. 1.3
- 1.3 LIGNES DU TERRAIN** D.2
- 1.3.1 La largeur des lignes est de 5 cm. Les lignes doivent être d'une couleur claire, différente de celle du sol et des autres tracés. 1.2.2
- 1.3.2 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. 1.1

1.3.3	Ligne centrale	L'axe de la ligne centrale divise le terrain de jeu en deux camps égaux de 9 x 9 m chacun. Elle s'étend sous le filet jusqu'aux lignes de côté.	D.2
1.3.4	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.	1.3.3, 1.4.1
	Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, 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.		D.2
1.4	ZONES ET AIRES		D.1b, D.2
1.4.1	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.	1.3.3, 1.3.4
		Les zones avant sont censées se prolonger au-delà des lignes de côté jusqu'à la fin de la zone libre.	1.1, 1.3.2
1.4.2	Zone de service	La zone de service est une 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.	1.3.2, D.1b
		En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'au fond de la zone libre.	1.1
1.4.3	Zone de remplacement	La zone de remplacement est délimitée par le prolongement des deux lignes d'attaque jusqu'à la table du marqueur.	1.3.4, D.1b
1.4.4	Aire d'échauffement	Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, 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.	D.1a, D.1b
1.4.5	Aire de pénalité	Les aires de pénalité, d'environ 1 x 1 m, équipées de deux chaises, sont situées dans la zone de contrôle, à l'extérieur du prolongement de chaque ligne de fond. Elles peuvent être délimitées par une ligne rouge de 5 cm de large	D.1a, D.1b

1.5 TEMPERATURE

La température minimale ne peut être inférieure à 10° C (50° F).

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, la température maximale ne peut pas être supérieure à 25° C (77° F) et inférieure à 16° C (61° F).

1.6 ECLAIRAGE

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, l'éclairage de l'aire de jeu doit être de 1000 à 1500 lux mesuré à 1 m au-dessus de la surface de jeu.

1.

2**FILET ET POTEAUX**

D.3

2.1 HAUTEUR DU FILET

2.1.1 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. 1.3.3

2.1.2 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. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

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. D.3

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 d'y 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 tendu.

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 COTE

Deux bandes blanches sont cousues verticalement sur le filet exactement au-dessus de chaque ligne de côté. 1.3.2, D.3

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. 2.3, D.3

La partie supérieure de l'antenne dépasse le filet de 80 cm. Elle est peinte de bandes contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.

Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage. 10.1.1, D.3, D.5

2.5 POTEAUX

2.5.1 Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 0,50 m à 1 m à l'extérieur de chaque ligne de côté (Fig.3). Ils doivent avoir une hauteur de 2,55 m et être de préférence réglables. D.3

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 1 m à l'extérieur des lignes de côté.

2.5.2 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.

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 en cuir souple naturel ou synthétique comportant à l'intérieur une vessie en caoutchouc ou en matériau similaire.

Le ballon doit être d'une couleur uniforme et claire ou présenter une combinaison de couleurs.

Les cuirs synthétiques et les combinaisons de couleurs des ballons utilisés dans les compétitions internationales officielles doivent être conformes aux normes de la FIVB.

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).

3.2 UNIFORMITE DES BALLONS

Tous les ballons utilisés lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, poids, pression, modèle, couleur, etc. 3.1

Les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, ainsi que les Championnats Nationaux ou de Liges doivent être jouées avec des ballons homologués par la FIVB, sauf autorisation spéciale de cette dernière.

3.3 SYSTEME DES TROIS BALLONS

Dans les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, trois ballons doivent être utilisés. Dans ce cas, les six ramasseurs sont placés comme suit : un à chaque angle de la zone libre et un derrière chaque arbitre. D.10

2

CHAPITRE DEUX PARTICIPANTS

RÈGLE

CF. RÈGLES

4

EQUIPES

4.1 COMPOSITION DES EQUIPES

4.1.1 Une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, un entraîneur, un entraîneur-adjoint, un soigneur et un médecin. 5.2, 5.3

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, le médecin doit être accrédité au préalable par la FIVB.

4.1.2 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. 5.1, 19.1.3

4.1.3 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. 1., 5.1.1, 5.2.2

4.2 PLACE DES PARTICIPANTS

4.2.1 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. 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3
D.1a, D.1b

4.2.2 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. 4.1.1, 7.2

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

4.2.3.1 pendant le jeu : dans leur aire d'échauffement; 1.4.4, 8.1, D.1a, D.1b

4.2.3.2 pendant les temps morts et les temps morts techniques : dans la zone libre située derrière leur camp. 1.3.3, 15.4

4.2.4 Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans la zone libre. 18.1

4.3 EQUIPEMENT

L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes (l'uniforme) et de chaussures de sport.

- 4.3.1 Les maillots, les shorts et les chaussettes doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe à l'exception du Libéro. Les uniformes doivent être propres. 4.1, 19.2
- 4.3.2 Les chaussures doivent être légères et souples, avec des semelles en caoutchouc ou en cuir, sans talons.
- Pour les compétitions Seniors mondiales et officielles de la FIVB, il est interdit de porter des chaussures dont la semelle est noire. Les maillots et les shorts doivent répondre aux normes de la FIVB.**
- 4.3.3 Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 18.
- 4.3.3.1 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.
- 4.3.3.2 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.
- Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, le numéro du joueur doit être répété sur la jambe droite du short. Les numéros doivent mesurer entre 4 et 6 cm de hauteur et la largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 1 cm.**
- 4.3.4 Le capitaine d'équipe est identifié grâce à une barrette de 8 x 2 cm placée sous le numéro de la poitrine. 5.1
- 4.3.5 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. 19.2
- 4.4 CHANGEMENT D'EQUIPEMENT** 23
Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs :
- 4.4.1 à jouer pieds nus,
- 4.4.2 à changer un uniforme mouillé ou endommagé entre deux sets ou après un remplacement à condition que la couleur, le modèle et les numéros du nouvel uniforme soient identiques au précédent. 4.3, 15.5
- 4.4.3 à jouer en survêtement par temps froid à condition qu'il soit de couleur et de modèle identiques pour toute l'équipe (à l'exception du Libéro) et numérotés selon la Règle 4.3.3. 4.1.1, 19.2
- 4.5 OBJETS INTERDITS**
- 4.5.1 Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur.
- 4.5.2 Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leurs propres risques.

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. 20

Le libéro ne peut pas être le capitaine d'équipe. 19.1.3

5.1 CAPITAINE

5.1.1 AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort. 7.1, 25.2.1.1

5.1.2 Lorsqu'il est sur le terrain PENDANT LE MATCH, le capitaine d'équipe agit comme capitaine de jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, l'entraîneur ou le capitaine lui-même, doit nommer l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du Libéro) pour remplir les fonctions de capitaine de jeu. Ce capitaine de jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine. 6.2, 19.1.3

Le capitaine de jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement quand le ballon est hors jeu pour : 8.2

5.1.2.1 demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Au cas où l'explication du premier arbitre ne le satisfait pas, il peut décider de la contester et doit immédiatement indiquer au premier arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer à la fin du match une réclamation officielle sur la feuille de match; 23.2.4

5.1.2.2 demander l'autorisation :

a) de changer tout ou partie de l'équipement, 4.3, 4.4.2

b) de vérifier les positions des équipes, 7.4

c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc.; 1.2, 2, 3

5.1.2.3 demander des temps-morts et des remplacements. 15.2.1, 15.4, 15.5

5.1.3 A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe : 6.3

5.1.3.1 remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat; 25.2.3.3

5.1.3.2 si elle a été notifiée en temps utile au premier arbitre, il peut confirmer et enregistrer sur la feuille de match une réclamation officielle concernant l'application ou l'interprétation des Règles par l'arbitre. 5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2 ENTRAINEUR

5.2.1 Pendant tout le match, l'entraîneur dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps-morts. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre. 1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5

5.2.2	AVANT LE MATCH, l'entraîneur inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe.	4.1, 25.2.1.1
5.2.3	PENDANT LE MATCH, l'entraîneur :	
5.2.3.1	avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la fiche de position dûment remplie et signée ;	7.3.2
5.2.3.2	est assis sur le banc de touche, près du marqueur, mais peut quitter sa position ;	4.2
5.2.3.3	demande les temps-morts et les remplacements ;	15.4, 15.5
5.2.3.4	peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions, tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe et depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement sans causer de trouble ni retarder le match.	1.3.4, 1.4.4
5.3	ENTRAINEUR ADJOINT	
5.3.1	L'entraîneur adjoint est assis sur le banc de touche sans droit d'intervention.	
5.3.2	Au cas où l'entraîneur doit quitter son équipe, l'entraîneur adjoint, à la demande du capitaine en jeu et avec l'autorisation du premier arbitre, peut assumer les fonctions de l'entraîneur.	5.1.2, 5.2

POUR MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH**6.1 POUR MARQUER UN POINT**

- 6.1.1 Point
Une équipe marque un point :
- 6.1.1.1 lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse ; 8.3, 10.1.1
- 6.1.1.2 lorsque l'équipe adverse commet une faute; 6.1.2, D11 (23)
- 6.1.1.3 lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité. 16.2.3, 21.3.1
- 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 se soit). Les arbitres jugent les fautes et décident des conséquences conformément aux présentes 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 les adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué. D.11 (23)
- 6.1.3 *Conséquences du gain de l'échange de jeu*
L'échange de jeu est la série d'actions de jeu qui se succèdent depuis le moment de la frappe de service par le serveur jusqu'au moment où le ballon est hors jeu. 8.1, 8.2
- 6.1.3.1 si l'équipe au service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et continue de servir ;
- 6.1.3.2 si l'équipe en réception gagne l'échange de jeu, elle marque un point et effectue le service suivant.

- 6.2 POUR GAGNER UN SET** D.11 (9)
6.3.2
Un set (à l'exception du set décisif - le 5ème) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec un écart d'au moins deux points. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24 ; 27-25 ; ...).

- 6.3 POUR GAGNER LE MATCH** D.11 (9)
- 6.3.1 Le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets. 6.2
- 6.3.2 En cas d'égalité de sets 2-2, le set décisif (le 5ème) est joué en 15 points, avec un écart d'au moins deux points. 7.1, 15.4.1

6.4	FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE	6.2, 6.3
6.4.1	Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu la sommation, elle est déclarée forfait et perd le match sur le score de 0-3 pour le match et la marque de 0-25 pour chaque set.	
6.4.2	Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain est déclarée forfait avec le même score que mentionné à la Règle 6.4.1.	
6.4.3	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. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.	6.2, 6.3, 7.3.1

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.	12.1.1
	Si un set décisif doit être joué, on procède à un nouveau tirage au sort.	6.3.2
7.1.1	Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.	5.1
7.1.2	Le gagnant du tirage au sort choisit :	
	SOIT	
7.1.2.1	le droit de servir ou de recevoir le service,	12.1.1
	SOIT	
7.1.2.2	le côté du terrain.	
	Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.	
7.1.3	Dans le cas d'échauffements consécutifs, l'équipe qui a gagné le service dispose la première du filet.	7.2
7.2	SEANCE D'ECHAUFFEMENT	
7.2.1	Avant le match, les équipes ont le droit de s'échauffer au filet pendant 6 minutes ensemble si elles ont disposé au préalable d'un terrain ou pendant 10 minutes ensemble si elles n'ont pas eu cette possibilité.	
7.2.2	Si les deux capitaines demandent de s'échauffer séparément, les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes en suivant la Règle 7.2.1.	7.2.1
7.3	FORMATION DE DEPART DES EQUIPES	
7.3.1	Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.	6.4.3
	La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.	7.6
7.3.2	Avant le début de chaque set, l'entraîneur doit inscrire la formation de départ de son équipe sur une fiche de position. Cette fiche, dûment rem-	5.2.3.1, 19.1.2,

	plie et signée, est remise au second arbitre ou au marqueur.	24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (sauf le Libéro).	7.3.2, 15.5, 19.1.2
7.3.4	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.	15.2.2, 15.5
7.3.5	Si les formations sur le terrain ne correspondent pas à la fiche de position, cela entraîne les conséquences suivantes :	24.3.1
7.3.5.1	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 ;	7.3.2
7.3.5.2	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 changé pour se conformer à la fiche de position - aucune sanction n'est infligée.	7.3.2
7.3.5.3	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.	15.2.2
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.	D.4 7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :	
7.4.1.1	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).	
7.4.1.2	les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière centre), 1 (arrière droit).	
7.4.2	Positions relatives des joueurs entre eux :	
7.4.2.1	chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin du filet que son avant correspondant.	
7.4.2.2	les joueurs avant et arrière doivent être respectivement positionnés latéralement conformément à la Règle 7.4.1.	
7.4.3	Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par l'emplacement de leurs pieds en contact au sol comme suit :	D.4
7.4.3.1	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 ;	1.3.3
7.4.3.2	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.	1.3.2 11.2.2
7.4.4	Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou la zone libre.	

7.5	FAUTE DE POSITION	D.4, D.11 (13)
7.5.1	Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position au moment où le joueur au service frappe le ballon.	7.3, 7.4
7.5.2	Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaut sur une faute de position.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.	12.7.2
7.5.4	Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :	
7.5.4.1	l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu ;	6.1.3
7.5.4.2	les positions des joueurs sont rectifiées.	7.3, 7.4
7.6	ROTATION	
7.6.1	L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe ; il est contrôlé au travers de l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Lorsque l'équipe recevante gagne le droit au service, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre : le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FAUTE DE ROTATION	D.11 (13)
7.7.1	Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes :	7.6.1, 12
7.7.1.1	l'équipe fautive est pénalisée par la perte de l'échange de jeu ;	6.1.3
7.7.1.2	l'ordre de rotation des joueurs est rectifié.	7.6.1
7.7.2	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.	25.2.2.2
	Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et la perte de l'échange de jeu sera la seule sanction.	6.1.3

RÈGLE

CF. RÈGLES

8

SITUATIONS DE JEU

- 8.1 BALLON EN JEU**
Le ballon est en jeu à partir de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre. 12.3
- 8.2 BALLON HORS JEU**
Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise une 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. D.11 (14), D.12 (1)
1.1, 1.3.2
- 8.4 BALLON "DEHORS" (OUT)**
Le ballon est "dehors" quand :
- 8.4.1 la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation ; 1.3.2, D.12 (2)
- 8.4.2 il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu; D.12 (4)
- 8.4.3 il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté ; 2.3, D.5, D.12 (4)
- 8.4.4 il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf pour le cas prévu à la Règle 10.1.2 ; 10.1.1, D.5, D.12 (4)
- 8.4.5 il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet. 23.3.2.3, D.5, D.11 (22)

9

JOUER LE BALLON

Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf dans le cas prévu par la Règle 10.1.2). Le ballon peut toutefois être renvoyé d'au-delà de la zone libre.

- 9.1 TOUCHES D'EQUIPE**
Une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur en train de jouer.
- Chaque équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre, Règle 14.4.1) pour renvoyer le ballon. Si plus de trois touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des "QUATRE TOUCHES".
- 9.1.1 TOUCHES CONSECUTIVES** 14.2; 14.4.2
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).

9.1.2	TOUCHES SIMULTANÉES Deux ou trois joueurs peuvent toucher le ballon en même temps.	
9.1.2.1	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.	
9.1.2.2	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.	
9.1.2.3	Si le contact simultané entre deux adversaires au-dessus du filet entraîne un « BALLON TENU », il est compté une « DOUBLE FAUTE » et l'échange est rejoué.	6.1.2.2, 9.2.2
9.1.3	TOUCHE ASSISTÉE 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.	1.
9.2	CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DU BALLON	
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.	
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 ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.	14.1, 14.2
9.2.3.2	à 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.	9.1, 14.4.1
9.3	FAUTES EN JOUANT LE BALLON	
9.3.1	QUATRE TOUCHES : une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.	9.1, D.11 (18)
9.3.2	TOUCHE ASSISTÉE : un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou sur une structure/objet extérieur afin d'atteindre le ballon.	9.1.3
9.3.3	TENU : le ballon est tenu et/ou lancé ; il ne rebondit pas après la frappe.	9.2.2, D.11 (16)
9.3.4	DOUBLE TOUCHE : un joueur touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps.	9.2.3, D.11 (17)

10

BALLON AU FILET

- 10.1 PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS 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-dessous par la partie supérieure du filet, 2.2
- 10.1.1.2 sur les côtés, par les antennes et leur prolongement imaginaire, 2.4
- 10.1.1.3 au-dessus par le plafond.
- 10.1.2 Un ballon qui a franchi le plan du filet dans 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:
- 10.1.2.1 le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur ; 11.2.2
- 10.1.2.2 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.
- 10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET**
Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement. 10.1.1

10.3 BALLON DANS LE FILET

- 10.3.1 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe. 9.1
- 10.3.2 Si le ballon déchire les mailles du filet ou le renverse, l'échange de jeu est annulé et rejoué.

11

JOUEUR AU FILET

- 11.1 FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET**
- 11.1.1 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. 14.1, 14.3
- 11.1.2 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 PENETRATION SOUS LE FILET**
- 11.2.1 Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.
- 11.2.2 Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale : 1.3.3, D.11 (22)
- 11.2.2.1 il est permis de toucher le camp adverse avec un (les) pied(s) ou une (les) main(s), à condition qu'au moins une partie du pied/des pieds ou de la 1.3.3

main/des mains en question demeure en contact direct avec (ou juste au-dessus de) la ligne centrale.

- | | | |
|----------|--|-----------------------|
| 11.2.2.2 | il est interdit de toucher le sol du camp adverse avec toute autre partie du corps. | 11.2.2.1
D.11 (22) |
| 11.2.3 | Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon ait été déclaré hors jeu. | 8.2 |
| 11.2.4 | 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

- | | | |
|--------|---|---------------------|
| 11.3.1 | Le contact avec le filet n'est pas une faute à moins qu'il ait lieu durant l'action de jeu ou qu'il gêne le déroulement du jeu. Certaines actions de jeu peuvent inclure des actions au cours desquelles les joueurs ne touchent pas le ballon. | 11.4.4,
24.3.2.3 |
| 11.3.2 | Après avoir frappé le ballon, le joueur peut toucher les poteaux, câbles et autre objet en dehors de la longueur totale du filet, à condition que cette action n'ait pas d'incidence sur le jeu. | |
| 11.3.3 | 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

- | | | |
|--------|---|----------------------|
| 11.4.1 | Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire. | 11.1.1,
D.11 (20) |
| 11.4.2 | Un joueur pénètre dans l'espace adverse sous le filet, gênant ainsi le jeu de l'adversaire. | 11.2.1 |
| 11.4.3 | Un joueur pénètre dans le camp adverse. | 11.2.2.2 |
| 11.4.4 | Un joueur touche le filet ou l'antenne en jouant le ballon ou lorsque ce contact gêne le déroulement du jeu. | 11.3.1,
D.11 (19) |

12

SERVICE

Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit placé dans la zone de service. 8.1,
12.4.1

12.1 PREMIER SERVICE D'UN SET

- | | | |
|--------|---|------------|
| 12.1.1 | Le premier service du premier set, ainsi que celui du set décisif (le 5ème) est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort. | 6.3.2, 7.1 |
| 12.1.2 | Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent. | |

12.2	ORDRE DU SERVICE	
12.2.1	Les joueurs suivent l'ordre du service indiqué sur la fiche de position.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Après le premier service du set, le joueur au service est désigné comme suit :	12.1
12.2.2.1	si l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent (ou son remplaçant) sert à nouveau.	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	si l'équipe à la 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.	6.1.3, 7.6.2
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, D.11 (1, 2)
12.4	EXECUTION DU SERVICE	D.11 (10)
12.4.1	Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché.	
12.4.2	Il n'est autorisé qu'un seul lancer. Dribbler ou jongler avec le ballon dans les mains est autorisé.	
12.4.3	Au moment de la frappe de 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. Après sa frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain.	1.4.2, D.12 (4)
12.4.4	Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.	12.3, D.11 (11)
12.4.5	Le service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.	12.3
12.5	ECRAN	D.11 (12)
12.5.1	Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le joueur au service ou la trajectoire du ballon.	12.5.2
12.5.2	Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font écran s'il(s) agite(nt) les bras, saute(nt) ou bouge(nt) latéralement lors de l'exécution du service ou en se tenant groupés pour cacher la trajectoire du ballon.	12.4, D.6
12.6	FAUTES EFFECTUEES PENDANT LE SERVICE	
12.6.1	Fautes de service Les fautes suivantes entraînent un changement de service, même si l'adversaire est en faute de position. Le joueur au service :	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	enfreint l'ordre du service,	12.2

12.6.1.2	n'effectue pas son service correctement.	12.4
12.6.2	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 :	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	touche un joueur de l'équipe au service ou ne franchit pas complètement le plan vertical du filet au travers de l'espace de passage,	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D.11 (19)
12.6.2.2	tombe "dehors" ;	8.4
12.6.2.3	passe au-dessus d'un écran.	12.5
12.7	FAUTES EFFECTUEES APRES LE SERVICE ET FAUTES DE POSITION	
12.7.1	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.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	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.	7.5.3, 12.6.2

13

FRAPPE D'ATTAQUE

13.1	FRAPPE D'ATTAQUE	12, 14.1.1
13.1.1	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.	D2
13.1.2	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.	9.2.2
13.1.3	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 (à l'exception de la Règle 13.2.4).	7.4.1.1
13.2.2	Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant :	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D.8
13.2.2.1	lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché(s) ni franchi(s) la ligne d'attaque ;	1.3.4
13.2.2.2	après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.	1.4.1
13.2.3	Un arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, le ballon n'est pas entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	1.4.1, 7.4.1.2, D.8
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.	1.4.1

13.3	FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE	
13.3.1	Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse.	13.2.1
13.3.2	Un joueur envoie le ballon "dehors".	8.4
13.3.3	Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D.11 (21)
13.3.4	Un joueur effectue une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	13.2.4, D.11 (21)
13.3.5	Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	19.3.1.2, D.11 (21)
13.3.6	Un joueur effectue une attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet provenant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans la zone avant.	19.3.1.4, D.11 (21)

14

CONTRE

14.1	CONTRER	
14.1.1	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. Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent réaliser un contre.	7.4.1
14.1.2	Tentative de contre La tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon.	
14.1.3	Contre effectif Le contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur.	D.7
14.1.4	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 touches consécutives (rapides et continues) peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.	9.1.1; 9.2.3
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.	13.1.1
14.4	CONTRE ET TOUCHES D'EQUIPE	
14.4.1	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.	9.1

14.4.2	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 Contre le service adverse est interdit.	
14.6	FAUTES AU CONTRE	D.11 (12)
14.6.1	Le contreur touche le ballon dans l'espace adverse avant ou au moment de la frappe d'attaque de l'adversaire.	14.3
14.6.2	Un joueur arrière ou un Libéro effectue le contre ou participe à un contre effectif.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Contre le service adverse.	14.5
14.6.4	Le ballon est envoyé "dehors".	8.4
14.6.5	Le ballon est contré dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes.	
14.6.6	Un Libéro effectue ou tente d'effectuer un contre collectif ou individuel.	14.1, 19.3.1.3

INTERRUPTIONS DE JEU REGLEMENTAIRES

Les interruptions de jeu réglementaires sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS DE JOUEURS. 15.4, 15.5

- 15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES**
Chaque équipe a droit de demander un maximum de deux temps-morts et de six remplacements par set. 6.2, 15.4, 15.5
- 15.2 DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES**
- 15.2.1 Les interruptions peuvent être demandées par l'entraîneur ou par le capitaine de jeu et uniquement par eux. 5.1.2, 5.2, 15
- La demande est effectuée en faisant le geste officiel correspondant quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu. 8.2, 12.3, D.11 (4, 5)
- Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, il est obligatoire d'utiliser le buzzer, suivi du signal manuel afin de demander le temps mort.**
- 15.2.2 Un remplacement avant le début du set est autorisé et enregistré comme un remplacement régulier dans ce set. 7.3.4
- 15.3 SEQUENCE D'INTERRUPTIONS**
- 15.3.1 Une demande d'un ou de deux temps-morts et une demande de remplacement pour l'une ou l'autre équipe peuvent se succéder sans une reprise préalable du jeu. 15.4, 15.5
- 15.3.2 Cependant, une équipe n'est pas autorisée à demander des interruptions consécutives pour remplacement pendant la même interruption de jeu. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés au cours de la même interruption. 15.5, 15.6.1
- 15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES**
- 15.4.1 Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes. D.11 (4)
- Pour les compétitions mondiale set officielles de la FIVB, 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.** 15.3.1
- Dans le set décisif (le 5ème), il n'y a pas de "temps-mort technique" ; seuls deux temps-morts réglementaires de 30 secondes chacun peuvent être demandés par chaque équipe.** 6.3.2
- 15.4.2 Pendant un temps-mort, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc de touche.

- 15.5 REMPLACEMENT DES JOUEURS** D.11 (5)
 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. D.11 (5)
 15.10, 19.3.2
- 15.6 LIMITATION DES REMPLACEMENTS**
- 15.6.1 Six remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set. Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés au cours d'une même interruption.
- 15.6.2 Un joueur de la formation de départ ne peut sortir du jeu et y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait à l'origine dans la formation de départ. 7.3.1
- 15.6.3 Un joueur remplaçant ne peut entrer en jeu qu'une fois par set, à la place d'un joueur de la formation de départ, et ne peut être remplacé que par le joueur dont il avait pris la place. 7.3.1
- 15.7 REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL**
- Un joueur blessé (à l'exception du Libéro), qui ne peut pas 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. 15.6, 19.3.3
- 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. Le joueur blessé ainsi remplacé n'est pas autorisé à reprendre le match.
- Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier.
- 15.8 REMPLACEMENT SUITE A UNE EXPULSION OU UNE DISQUALIFICATION** 6.4.3, 7.3.1,
 Un joueur EXPULSE ou DISQUALIFIE doit être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLETE. 15.6, 21.3.2, 21.3.3
- 15.9 REMPLACEMENT IRREGULIER**
- 15.9.1 Un remplacement est irrégulier s'il dépasse les limitations prévues à la Règle 15.6 (à l'exception des cas prévus à la Règle 15.7).
- 15.9.2 Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement irrégulier et que le jeu a repris, la procédure à suivre est la suivante : 8.1
- 15.9.2.1 l'équipe est pénalisée par la perte de l'échange de jeu, 6.1.3
- 15.9.2.2 le remplacement est corrigé,
- 15.9.2.3 les points marqués par l'équipe fautive depuis la faute sont annulés. Les points marqués par l'équipe adverse sont maintenus.

15.10 PROCEDURE DE REMPLACEMENT

- 15.10.1 Les remplacements doivent être effectués dans la zone de remplacement. 1.4.3, D.1b
- 15.10.2 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. 15.10.3, 25.2.2.3
- 15.10.3 Au moment de la demande, le(s) joueur(s) remplaçant(s) doit(ven)t être prêt(s) à entrer sur le terrain à proximité de la zone de remplacement. 1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
- Si ce n'est pas le cas, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard de jeu. 16.2

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

- 15.10.4 Si l'entraîneur désire procéder à plus d'un remplacement, il doit en signaler le nombre exact au moment de sa demande. Dans ce cas, les remplacements doivent être effectués par paires de joueurs, l'une à la suite de l'autre. 5.2, 15.2.1, 15.3.2

15.11 DEMANDES NON FONDEES

- 15.11.1 Il n'est pas fondé de demander une interruption : 15
- 15.11.1.1 au cours d'un échange de jeu, au moment ou après le coup de sifflet de mise en jeu, 6.1.3, 15.2.1
- 15.11.1.2 par un membre non autorisé de l'équipe, 15.2.1
- 15.11.1.3 pour remplacement sans que le jeu ait repris, après que la même équipe ait effectué un premier remplacement, 15.3.2
- 15.11.1.4 après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et remplacements de joueurs. 15.1
- 15.11.2 La première demande non fondée qui n'a pas d'incidence sur le jeu, ni n'occasionne de retard, sera rejetée sans autre conséquence. 16.1
- 15.11.3 La répétition d'une demande non fondée dans le match constitue un retard de jeu. 16

16**RETARDS DE JEU****16.1 TYPES DE RETARDS**

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

- 16.1.1 retarder un remplacement, 15.10.2
- 16.1.2 prolonger les autres interruptions après avoir reçu le signal de reprendre le jeu, 15
- 16.1.3 demander un remplacement irrégulier, 15.9
- 16.1.4 répéter une demande non fondée, 15.11.2
- 16.1.5 pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.

16.2	SANCTIONS POUR RETARD	
16.2.1	L' "Avertissement pour retard" et la "Pénalisation pour retard" sont des sanctions d'équipe.	
16.2.1.1	Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match.	6.3,
16.2.1.2	Toutes les sanctions pour retard (y compris les avertissements) doivent être enregistrées sur la feuille de match.	25.2.2.6
16.2.2	Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD".	4.1.1, 6.3, D.11 (25)
16.2.3	Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constitue(nt) une faute et est(sont) sanctionné(s) par une "PENALISATION POUR RETARD" : perte de l'échange de jeu.	6.1.3, D.11 (25)
16.2.4	Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les sets sont appliquées pour le set suivant.	6.3, 18.1

17

INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

17.1	BLESSURE	8.1
17.1.1	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.	6.1.3
17.1.2	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.	6.3, 15.6, 15.7 6.4.3, 7.3.1
17.2	INCIDENT EXTERIEUR AU JEU S'il se produit un incident extérieur au jeu durant le match, le jeu doit être interrompu et l'échange rejoué.	6.1.3
17.3	INTERRUPTIONS PROLONGEES	
17.3.1	Lorsque des circonstances imprévues interrompent un match, le premier arbitre, les organisateurs et le comité de contrôle, s'il y en a un, décident des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.	6.3
17.3.2	Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 4 heures :	17.3.1
17.3.2.1	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 ;	1., 7.3
17.3.2.2	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. Les résultats des sets joués resteront acquis.	7.3

- 17.3.3 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale excède 4 heures, le match entier sera rejoué. 6.3

18

ARRETS ENTRE LES SETS ET CHANGEMENT DE CAMP

- 18.1 ARRETS ENTRE LES SETS** 6.2
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. 18.2, 25.2.1.2
- 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** D.11 (3)
- 18.2.1 Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif. 7.1
- 18.2.2 Dans le set décisif, dès que l'équipe de tête atteint 8 points, les équipes changent de camps sans retard; les positions des joueurs demeurent les mêmes. 6.3.2, 7.4.1
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.

LE JOUEUR LIBERO

- 19.1 DESIGNATION DU LIBERO**
- 19.1.1 Chaque équipe peut inscrire, sur la liste finale des 12 joueurs, un (1) joueur défenseur spécialisé le "Libéro". 4.1.1
- 19.1.2 Le Libéro doit être enregistré avant le match sur la feuille de match dans la ligne spéciale prévue à cet effet. 7.3.2
- 19.1.3 Le Libéro ne peut être ni capitaine d'équipe, ni capitaine de jeu. 5.
- 19.2 EQUIPEMENT**
- Le joueur Libéro doit porter un uniforme (ou une casaque/chasuble pour le Libéro nouvellement désigné) dont au moins le maillot doit contraster nettement avec la couleur des maillots du reste de l'équipe. L'uniforme du Libéro peut avoir un dessin particulier, mais il doit être numéroté comme le reste de l'équipe. 4.3
- 19.3 ACTIONS PERMISES AU LIBERO**
- 19.3.1 Les actions de jeu
- 19.3.1.1 Le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière. 7.4.1.2
- 19.3.1.2 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. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
- 19.3.1.3 Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer. 12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6
- 19.3.1.4 Un ballon provenant d'une passe en touche haute effectuée par un Libéro dans sa zone avant (ou son prolongement) ne peut être attaqué plus haut que le bord supérieur du filet. Si le Libéro effectue la même action en dehors de sa zone avant ou sa prolongement, le ballon peut être attaqué librement. 13.3.6
- 19.3.2 Changement de joueurs
- 19.3.2.1 Le changement d'un joueur par un Libéro n'est pas comptabilisé comme un remplacement régulier. 15.5
- Leur nombre n'est pas limité, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu entre chaque changement de joueur impliquant un Libéro.
- Le Libéro ne peut être changé que par le joueur qu'il a lui-même remplacé.
- 19.3.2.2 Les changements doivent avoir lieu pendant que le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet pour le service: 12.3
- Avant le début d'un set, le Libéro ne peut pas entrer sur le terrain tant que le second arbitre n'a pas vérifié la formation de départ. 7.3.2, 12.1

19.3.2.3	Un changement effectué après le coup de sifflet de remise en jeu mais avant la frappe de service, ne doit pas être refusé, mais fera l'objet d'un avertissement oral dès la fin de l'échange de jeu.	12.3, 12.4,
	Toute répétition d'un tel changement tardif sera sanctionnée comme un retard de jeu.	16.2
19.3.2.4	Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la ligne de côté, devant le banc de leur équipe, entre la ligne d'attaque et la ligne de fond.	D.1b
19.3.3	Désignation d'un nouveau Libéro:	
19.3.3.1	En cas de blessure du Libéro désigné, et avec l'approbation préalable du premier arbitre, l'entraîneur peut désigner comme nouveau Libéro n'importe quel joueur non présent sur le terrain au moment de cette nouvelle désignation.	
	Le Libéro blessé n'est pas autorisé à revenir sur le terrain pour finir le match.	
	Le joueur ainsi désigné comme nouveau Libéro ne pourra jouer que Libéro pendant le reste du match.	
19.3.3.2	En cas de désignation d'un nouveau Libéro, le numéro de ce joueur doit être enregistré sur la feuille de match dans la section "Remarques".	7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

20

CONDUITE EXIGÉE

- 20.1 CONDUITE SPORTIVE**
- 20.1.1 Les participants doivent connaître les "Règles Officielles du Volleyball" et les appliquer strictement.
- 20.1.2 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. 5.1.2.1
- 20.1.3 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

- 20.2.1 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, des adversaires, des partenaires et des spectateurs.
- 20.2.2 Tous les membres de l'équipe peuvent librement communiquer entre eux pendant le match. 5.2.3.4

21

COMPOTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

- 21.1 COMPOTEMENT 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 sanctionnable en donnant un signal d'avertissement verbal ou manuel à un membre de l'équipe ou à l'équipe par l'intermédiaire du capitaine en jeu. Cet avertissement ne constitue pas une sanction et n'entraîne aucune conséquence immédiate. Il ne doit pas être enregistré sur la feuille de match. 5.1.2, 21.3
- 21.2 COMPOTEMENT INCORRECT ENTRAINANT 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. 4.1.1
- 21.2.1 Conduite grossière : acte contraire aux bonnes manières, à la moralité ou expression de mépris.
- 21.2.2 Conduite injurieuse : gestes ou propos insultants ou diffamatoires.
- 21.2.3 Agression : attaque physique ou tentative d'agression.
- 21.3 ECHELLE DES SANCTIONS**
Suivant la gravité de la faute et selon le jugement du premier arbitre, les sanctions à appliquer et enregistrer sur la feuille de match sont les suivantes : D.9
21.2,
25.2.2.6

21.3.1	Pénéalisation: La première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu.	D.11 (6) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Expulsion	D.11 (7)
21.3.2.1	Le membre de l'équipe qui est l'objet d'une expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set et doit demeurer assis dans l'aire de pénalité derrière le banc de son équipe, sans autre conséquence. Un entraîneur expulsé perd le droit d'intervenir dans le set et doit demeurer assis dans l'aire de pénalité derrière le banc de son équipe.	1.4.5, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D.1a, D.1b
21.3.2.2	La première conduite injurieuse d'un membre d'une équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Le second cas de conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionné par une expulsion, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Disqualification	D.11 (8)
21.3.3.1	Un membre de l'équipe qui est disqualifié doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match, sans autre conséquence.	4.1.1, D.1a
21.3.3.2	La première agression est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence	21.2.3
21.3.3.3	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.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	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.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APPLICATION DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT	
21.4.1	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.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	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)	4.1.1, 21.2, 21.3, D.9
21.4.3	L'expulsion ou la disqualification due à une conduite injurieuse ou une agression ne demande pas de sanction préalable.	21.2, 21.3
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.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	CARTONS DE PENALITE Avertissement: donné oralement ou par geste, pas de carton Pénalité: carton jaune Expulsion: carton rouge Disqualification: cartons jaune + rouge (simultanément)	D.11 (6, 7, 8) 21.1 21.3.1 21.3.2 21.3.3



PART 2

SECTION II
LES ARBITRES
Leurs Responsabilités et Gestes Officiels



8

CHAPITRE HUIT LES ARBITRES

RÈGLE

CF. RÈGLES

22

CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES

22.1	COMPOSITION Le corps arbitral pour un match est composé des officiels suivants:	
	- le premier arbitre	23
	- le second arbitre	24
	- le marqueur	25
	- quatre (deux) juges de ligne	27
	Leur emplacement est indiqué dans la Figure 10.	
	Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, il est obligatoire d'avoir un marqueur adjoint.	
22.2	PROCEDURES	
22.2.1	Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match:	
22.2.1.1	le premier arbitre siffle pour permettre le service qui commence un échange de jeu ;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	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.	5.1.2, 8.2
22.2.2	Ils peuvent siffler pendant un arrêt de jeu pour indiquer qu'ils autorisent ou rejettent la demande d'une équipe.	22.2.1.2, 28.1
22.2.3	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:	D.11 (2) 22.2.2, D.11 (2)
22.2.3.1	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). Le second arbitre suit les indications du premier arbitre en répétant ses signaux.	
22.2.3.2	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 premier arbitre et en imitant son signal. Dans ce cas, le premier arbitre n'indique ni la faute ni le joueur fautif, mais uniquement l'équipe qui va servir.	
22.2.3.3	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 plateforme située à l'une des extrémités du filet. Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au-dessus du filet. D.1a, D.1b, D.10
- 23.2 AUTORITE**
- 23.2.1 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. 4.1.1, 6.3
- 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.
- 23.2.2 Le premier arbitre contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons, des essuyeurs et des balayeurs. 3.3
- 23.2.3 Le premier arbitre a un pouvoir de décision sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.
- 23.2.4 Le premier arbitre ne doit pas autoriser la discussion de ses décisions. 20.1.2
- Cependant, à la demande du capitaine de jeu, le premier arbitre donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des Règles sur lesquelles il a fondé sa décision. 5.1.2.1
- Si le capitaine de jeu n'est pas d'accord avec les explications du premier arbitre et choisit de contester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer cette réclamation dès la fin du match. Le premier arbitre doit autoriser ce droit au capitaine de jeu. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
- 23.2.5 Le premier arbitre a la responsabilité de décider avant et pendant le match si l'aire de jeu, l'équipement et les conditions permettent ou non le jeu. Chapitre I
- 23.3 RESPONSABILITES**
- 23.3.1 Avant le match, le premier arbitre :
- 23.3.1.1 inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements, Chapitre I
- 23.3.1.2 effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe, 7.1
- 23.3.1.3 contrôle l'échauffement des équipes. 7.2
- 23.3.2 Pendant le match, seul le premier arbitre est autorisé à :
- 23.3.2.1 donner un avertissement aux équipes, 21.1
- 23.3.2.2 sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu, 16.2, 21.2

23.3.2.3	à décider:	
	a) des fautes du joueur au service et de positions de l'équipe au service, y compris l'écran,	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1
	b) des fautes de touche du ballon,	9.3
	c) des fautes au-dessus du filet et sur sa partie supérieure,	11.4.1, 11.4.4
	d) des fautes de frappe d'attaque du libéro et des joueurs de la ligne arrière;	13.3.3, 13.3.5
	e) de la frappe d'attaque effectuée par un joueur sur un ballon venant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans sa zone d'attaque, ou dans son prolongement,	13.3.6
	f) du franchissement par le ballon de l'espace situé sous le filet.	8.4.5
23.3.3	Il vérifie et signe la feuille de match à la fin du match.	25.2.3.3

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.	D.1a, D.1b, D.10
24.2	AUTORITE	
24.2.1	Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence.	24.3
	Le second arbitre peut remplacer le premier arbitre si celui-ci devient incapable d'assurer sa tâche.	
24.2.2	Le second arbitre peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il ne doit pas insister auprès du premier arbitre.	24.3
24.2.3	Le second arbitre contrôle le travail du/des marqueur(s).	25.2
24.2.4	Le second arbitre contrôle les membres des équipes sur le banc de touche et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.	4.2.1
24.2.5	Le second arbitre contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement.	4.2.3
24.2.6	Le second arbitre autorise les interruptions, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	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 6e remplacements des joueurs.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	En cas de blessure d'un joueur, le second arbitre autorise le remplacement exceptionnel ou accorde un temps de récupération de 3 minutes.	15.7, 17.1.2
24.2.9	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.	1.2.1, 3.
24.2.10	Le second arbitre contrôle les membres des équipes dans les aires de pénalité et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.	1.4.5, 21.3.2

24.3 RESPONSABILITES

24.3.1	Au commencement 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.	5.2.3.1, 7.3.2,7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale:	
24.3.2.1	la pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet,	11.2
24.3.2.2	les fautes de position de l'équipe en réception,	7.5
24.3.2.3	les fautes de contact par le joueur du filet dans sa partie inférieure et celles du contact de l'antenne situé de son côté,	11.3.1
24.3.2.4	tout contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro,	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6
24.3.2.5	le contact du ballon avec un objet extérieur ;	8.4.2, 8.4.3, 8.4.4
24.3.2.6	le contact du ballon avec le sol lorsque le premier arbitre n'est pas en position de juger ce contact.	8.3
24.3.2.7	le contact du ballon avec l'antenne situé de son côté	8.4.3, 8.4.4
24.3.3	A la fin du match, il/ elle signe la feuille de match.	25.2.3.3

25**MARQUEUR**

25.1	EMPLACEMENT Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marquage située du côté opposé et en face du premier arbitre.	D.1a,D1b, D.10
-------------	---	-------------------

25.2 RESPONSABILITES

25.2	RESPONSABILITES Il tient la feuille de match conformément aux Règles en coopérant avec le second arbitre. Il utilise un buzzer ou tout autre signal sonore pour donner des signaux aux arbitres sur la base de ses responsabilités.	
25.2.1	Avant le match et un set, le marqueur :	
25.2.1.1	inscrit les données du match et des équipes selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs ;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2
25.2.1.2	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.	5.2.3.1, 7.3.2
25.2.2	Pendant le match, le marqueur :	
25.2.2.1	enregistre les points marqués et en surveille la concordance avec le tableau d'affichage ;	6.1
25.2.2.2	contrôle l'ordre de rotation au service et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe du service ;	12.2

25.2.2.3	enregistre les temps-morts et les remplacements, en contrôle le nombre et en informe le second arbitre ;	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée ;	15.11
25.2.2.5	annonce aux arbitres les fins de set et la marque du 8e point dans le set-décisif;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	enregistre les sanctions ;	16.2, 21.3
25.2.2.7	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.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
25.2.3	A la fin du match, le marqueur :	
25.2.3.1	inscrit le résultat final ;	6.3
25.2.3.2	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.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	après avoir signé lui-même la feuille de match, recueille les signatures des capitaines, puis celles des arbitres.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26

MARQUEUR ADJOINT

26.1	EMPLACEMENT Le marqueur adjoint remplit ses fonctions assis à côté du marqueur à la table de marque.	22.1
26.2	RESPONSABILITES 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	19.3
26.2.1	Avant le match et un set, le marqueur adjoint :	
26.2.1.1	prépare la feuille de contrôle du Libéro	
26.2.1.2	prépare la feuille de réserve du match	
26.2.2	Pendant le match, le marqueur adjoint :	
26.2.2.1	enregistre les détails des remplacements du Libéro	
26.2.2.2	informe les arbitres de toutes les fautes de remplacement du Libéro	19.3.1.1
26.2.2.3	enregistre le début et la fin des temps morts techniques,	19.3.2.1
26.2.2.4	fait fonctionner le tableau d'affichage manuel sur la table du marqueur	15.4.1
26.2.2.5	vérifie que les tableaux d'affichage correspondent au score	25.2.2.1
26.2.2.6	si nécessaire, remet à jour la feuille de réserve du match et la donne au marqueur	25.2.1.1

- 26.2.3 A la fin du match, le marqueur adjoint :
- 26.2.3.1 signe la feuille de contrôle du Libéro et la présente pour vérification
- 26.2.3.2 signe la feuille de match

27

JUGES DE LIGNE

- 27.1 EMPLACEMENT** D.1a,
D.1b,
D.10
- Si deux juges de ligne seulement sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles situés à droite de chaque arbitre et à 1 ou 2 m de l'angle.
Chacun d'eux contrôle la ligne de fond et la ligne latérale situées de son côté
- Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, il est obligatoire de disposer de quatre juges de ligne.**
- Ils sont debout dans la zone libre entre 1 à 3 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne placée sous leur responsabilité. D.10
- 27.2 RESPONSABILITES**
- 27.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) de la façon indiquée à la Figure 12 pour signaler :
- 27.2.1.1 le ballon "dedans" (in) et "dehors" (out) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s), 8.3, 8.4
- 27.2.1.2 les ballons "dehors" touchés par l'équipe recevante, 8.4,
D.12 (3)
- 27.2.1.3 les ballons qui touchent les antennes, les ballons de service qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, etc., 8.4.3,
8.4.4
- 27.2.1.4 tout joueur (en dehors du joueur au service) qui empiéterait sur l'espace extérieur à son camp au moment de la frappe de service, 7.4,
D.12 (4)
- 27.2.1.5 les fautes de pied du serveur, 12.4.3
- 27.2.1.6 tout contact de l'antenne située de leur côté du terrain par tout joueur jouant la balle ou essayant de la jouer, 11.3.1,
D.12 (4)
- 27.2.1.7 le ballon qui franchit le filet vers le terrain adverse à l'extérieur de l'espace de passage ou qui touche l'antenne située de son côté. 10.1.1
- 27.2.2 A la demande du premier arbitre, les juges de ligne doivent répéter leur geste.

28

GESTES OFFICIELS

- 28.1** **GESTES OFFICIELS DES ARBITRES** D.11
Les arbitres doivent faire le geste officiel pour indiquer les raisons de leur coup de sifflet (nature de la faute sifflée ou de l'interruption autorisée). Le geste est maintenu pendant un instant et, s'il est fait d'une seule main, cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou qui a fait la demande.
- 28.2** **GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE** D.12
Les juges de ligne doivent indiquer avec leur drapeau au moyen du signal officiel la nature de la faute commise en le maintenant un moment.



PART 2 **SECTION III**
DIAGRAMMES
Plans et Illustrations



15

2

2

17

S

19

2

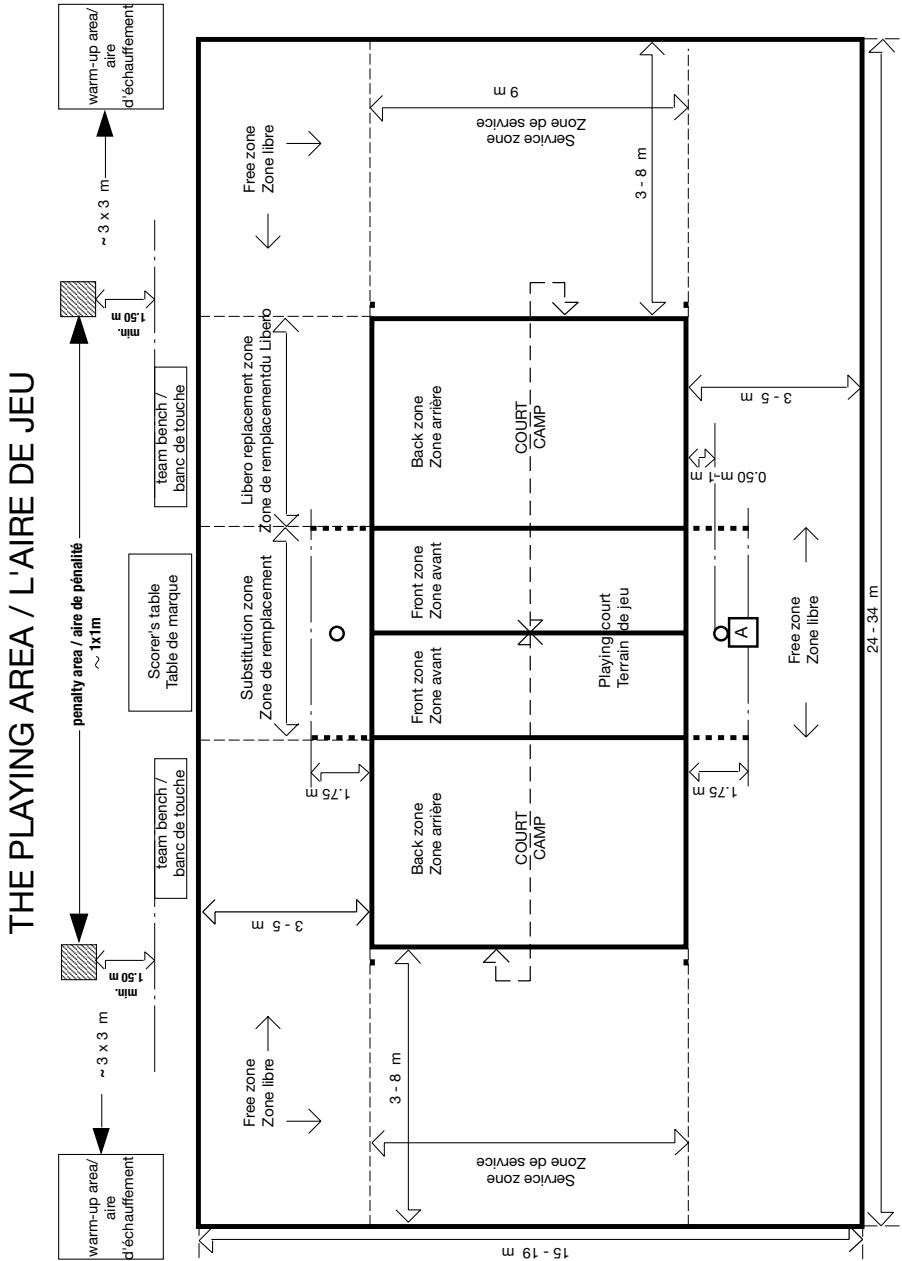


Diagram 1b 1; 1.4; 1.4.2; 1.4.3; 1.4.4; 1.4.5; 4.2.1; 4.2.3.1; 15.10.1; 21.3.2; 23.1; 24.1; 25.1; 26.1

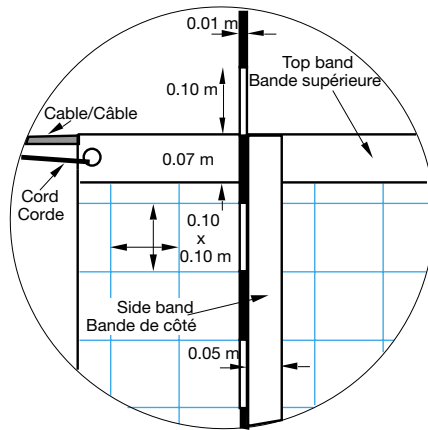
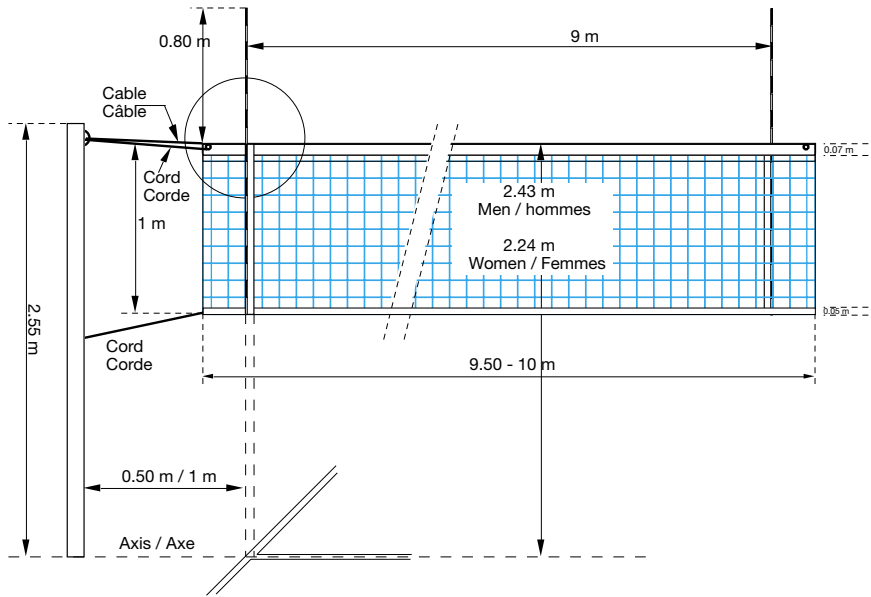
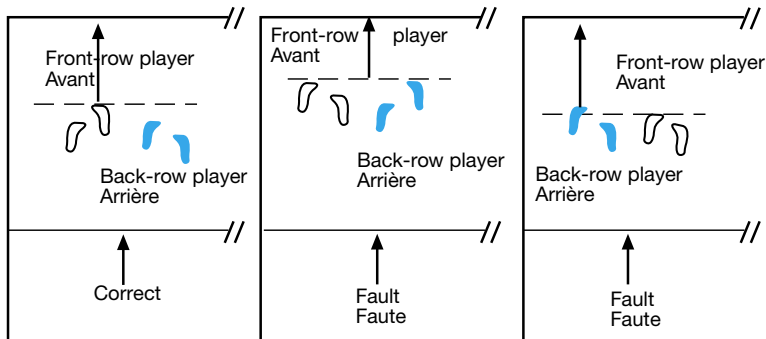


Diagram 3 R. 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1

Position of Players | Position de Joueurs

Example A:

Determination of the positions between a front-row player and the corresponding back-row player

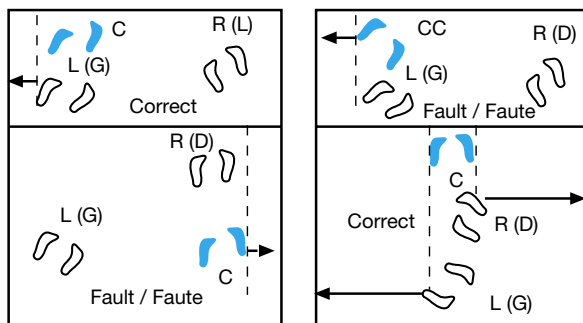


Exemple A:

Détermination des positions entre un joueur avant et son arrière correspondant

Example B:

Determination of the positions between players of the same row



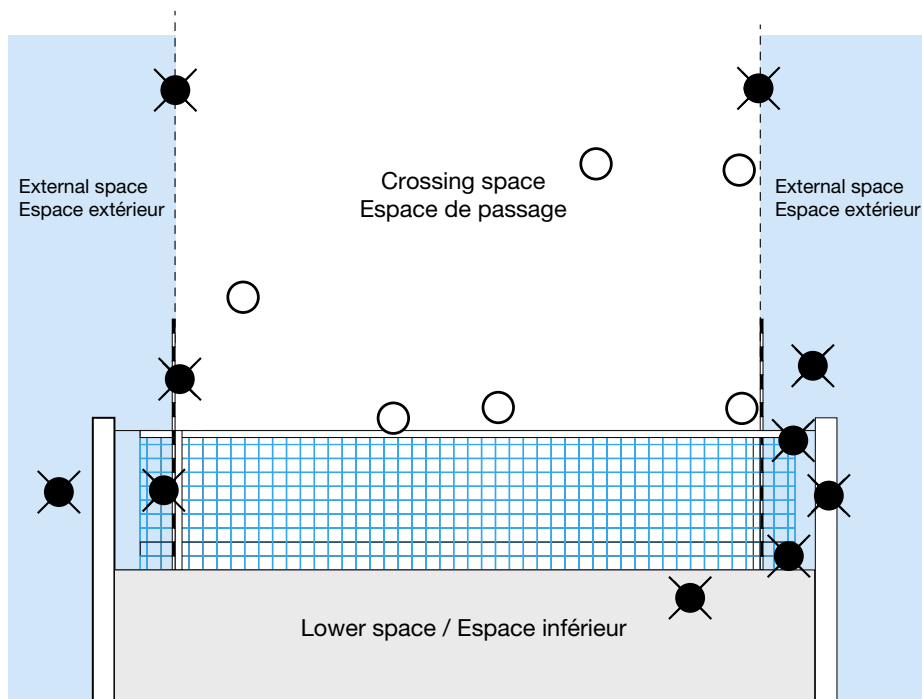
Exemple B:

Détermination des positions entre des joueurs de la même ligne

C = Centre player / Joueur centre
 R(D) = Right player / Joueur droit
 L(G) = Left player / Joueur gauche

Diagram 4 R. 7.4, 7.4.3, 7.5

Ball crossing the vertical plane of the net to the opponents court
Ballon traversant le plan vertical en direction du camp adverse



⊗ = Fault / Faute

○ = Correct crossing / Passage correct

Diagram 5 R 2.4; 8.4.3; 8.4.4; 8.4.5; 10.1.1

Collective Screen | Ecran collectif

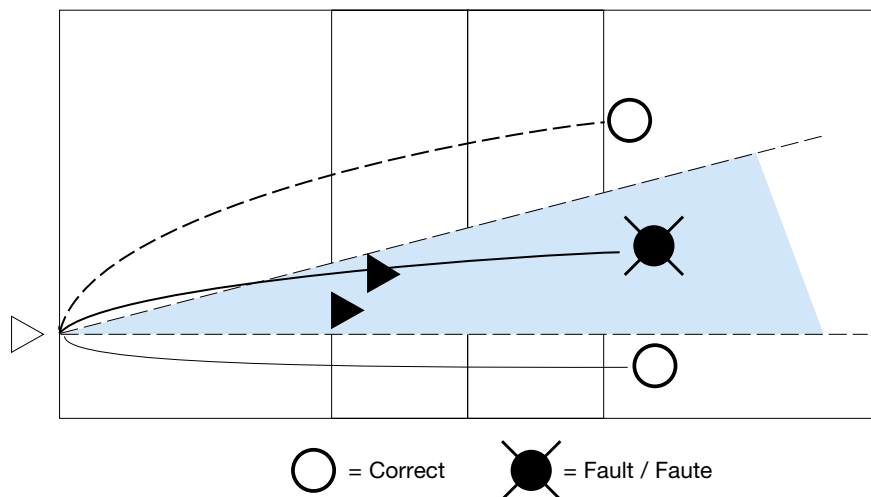
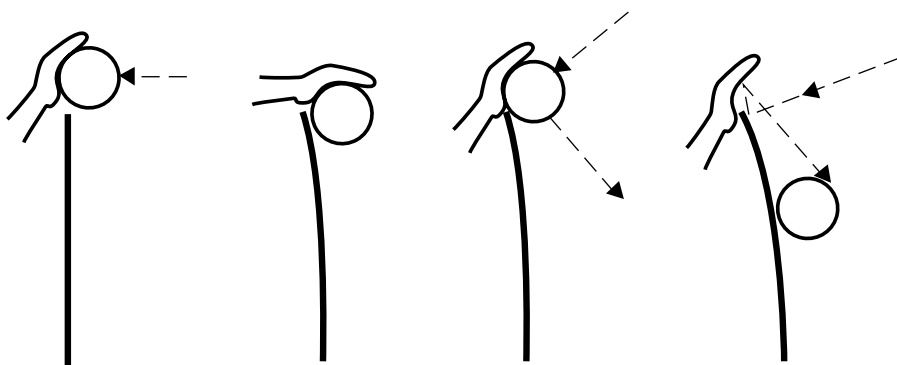


Diagram 6 R.12.5.2

Completed Block | Contre



Ball above the net

Le ballon est
au-dessus
du filet

Ball lower than
the top of the net

Le ballon est
en-dessous
du bord supérieur
du filet

Ball touches the net

Le ballon touche
le filet

Ball bounces off the net

Le ballon rebondit
sur le filet

Diagram 7 R.14.1.3

Back Row Player's Attack | Attaque d'un Arrière

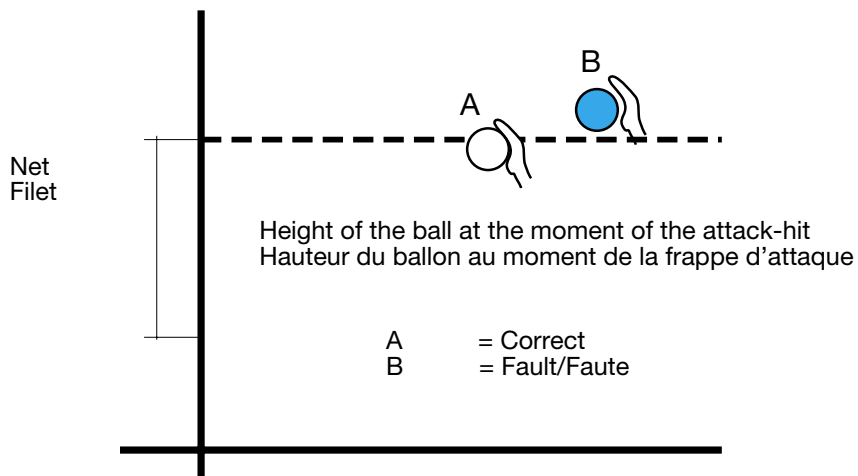
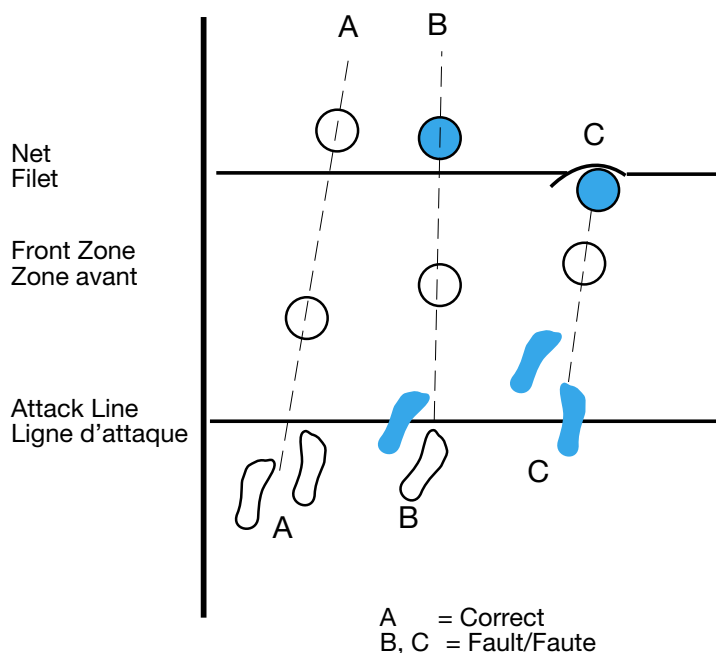


Diagram 8 R.13.2.2, 13.2.3

Misconduct Sanction Scale

CATEGORIES	OCCURRANCE	OFFENDER	SANCTION	CARDS	CONSEQUENCE
RUDE CONDUCT	*First	Any member	Penalty	Yellow	Loss of Rally
	*Second	Same member	Expulsion	Red	Shall leave the playing area and stay in the penalty area for remainder of the set
	*Third	Same member	Disqualification	Red+Yellow	Shall leave the Competition Control Area for the remainder of the match
OFFENSIVE CONDUCT	*First	Any member	Expulsion	Red	Shall leave the playing area and stay in the penalty area for remainder of the set
	*Second	Same member	Disqualification	Red+Yellow	Shall leave the Competition Control Area for the remainder of the match
AGGRESSION	*First	Any member	Disqualification	Red+Yellow	Shall leave the Competition Control Area for the remainder of the match

Delay Sanction Scale

CATEGORIES	OCCURRANCE	OFFENDER	SANCTION	CARDS	CONSEQUENCE
DELAY	*First	Any member of the team	Delay Warning	Hand signal No. 25 with no card	Prevention - no penalty
	*Second (and subsequent)	Any member of the team	Delay Penalty	Hand signal No. 25 with yellow card	Loss of rally

Echelle des sanctions pour mauvaise conduite

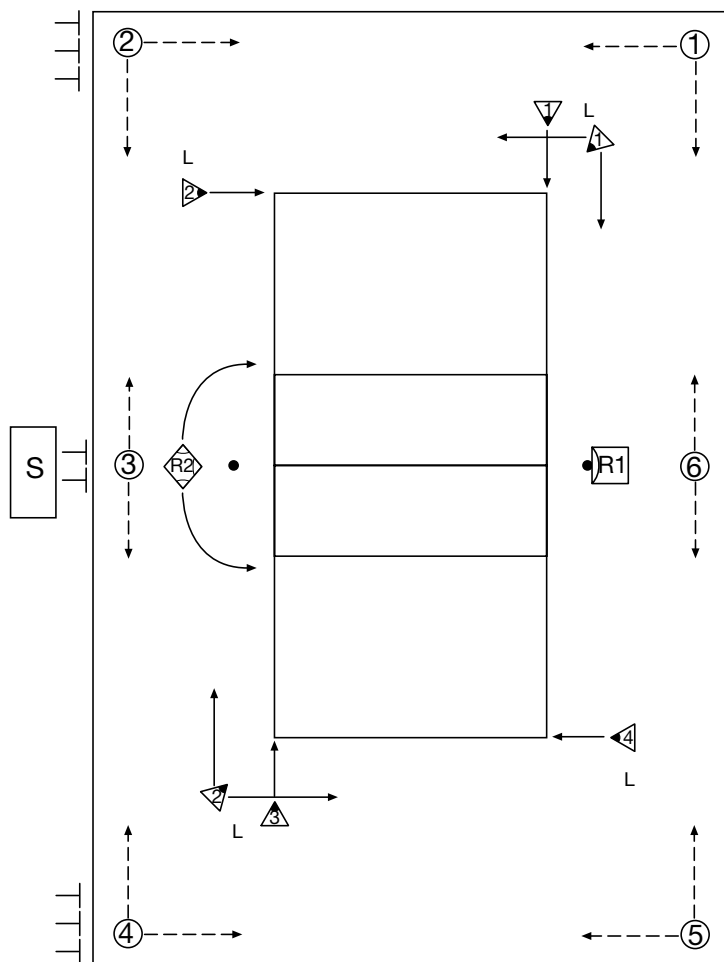
CATEGORIE	OCCURRANCE	AUTEUR	SANCTION	CARTONS	CONSÉQUENCE
CONDUITE GROSSIÈRE	Première	Un joueur quelconque	Pénalité	Jaune	Perte de l'échange de jeu
	Seconde	Le même joueur	Expulsion	Rouge	Doit quitter l'aire de jeu et demeurer dans l'aire de pénalité pour le reste du set
	Troisième	Le même joueur	Disqualification	Rouge+Jaune	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match
CONDUITE INJURIEUSE	Première	Un joueur quelconque	Expulsion	Rouge	Doit quitter l'aire de jeu et demeurer dans l'aire de pénalité pour le reste du set
	Seconde	Le même joueur	Disqualification	Rouge+Jaune	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match
AGGRESSION	Première	Un joueur quelconque	Disqualification	Rouge+Jaune	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match

Echelle des sanctions pour retard

CATEGORIE	OCCURRANCE	AUTEUR	SANCTION	CARTON	CONSÉQUENCE
RETARD	Première	Un joueur de l'équipe	Avertissement pour retard	Signal No. 25 sans carton	Avertissement - pas de pénalité
	Seconde et suivantes	Un joueur de l'équipe	Pénalité pour retard	Signal No. 25 avec carton jaune	Perte de l'échange de jeu

Diagram 9 R 21.3; 21.4.2

Location of Refereeing Corps and Their Assistants Placement des arbitres et de leurs assistants



- **R1** = First Referee / Premier arbitre
- ◆ **R2** = Second Referee / Second arbitre
- S** = Scorer (s) / Marqueur (s)
- ▶ **L** = Linesjudges / Juges de ligne (numbers 1-4 or 1-2 / numérotés 1-4 ou 1-2)
- ④ = Ball Retrievers / Ramasseurs de ballon (numbers 1-6 / numérotés 1-6)
- | = Floor Moppers / Balayeurs et Essuyeurs

Diagram 10 R 3.3; 23.1; 24.1; 25.1; 26.1 and 27.1 (line judges)



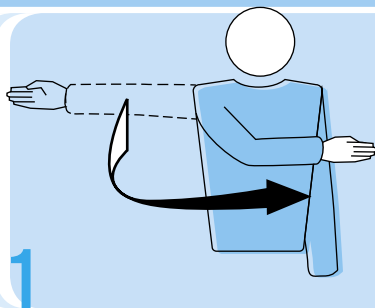
REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS
Gestes officiels des arbitres



AUTHORISATION TO SERVE | AUTHORISATION DE SERVIR

Move the hand to indicate direction of service

Déplacer la main pour indiquer la direction du service



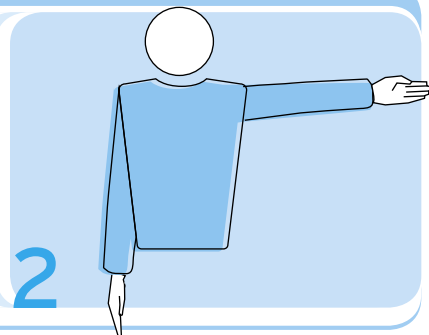
R. 12.3

F

TEAM TO SERVE | EQUIPE AU SERVICE

Extend the arm to the side of team that will serve

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



R. 12.3 • R. 22.2.3.1

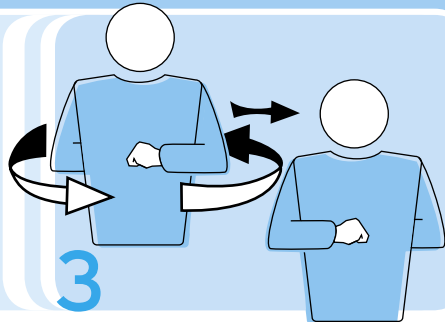
F

S

CHANGE OF COURTS | CHANGEMENT DE TERRAIN

Raise the forearms front and back and twist them around the body

Lever les avant-bras en avant et en arrière, et les tourner autour du corps



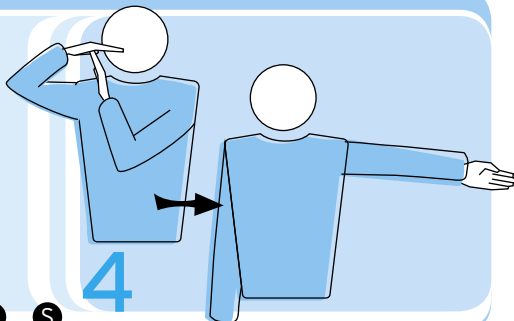
R. 18.2

F

TIME-OUT | TEMPS-MORT

Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T) and then indicate the requesting team.

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme de T)
Rotation d'un avant-bras autour de l'autre



R. 15.2.1.

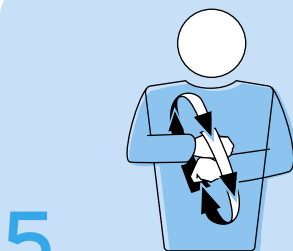
F

S

SUBSTITUTION | REMPLACEMENT

Circular motion of the forearms around each other

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

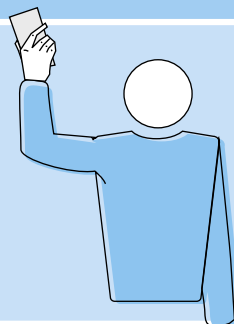
**5**

R. 15.2.1. • R. 15.5

F S**MISCONDUCT PENALTY | CONDUITE INCORRECTE PENALISATION**

Show a yellow card for penalty

Montrer une carte jaune pour la pénalisation

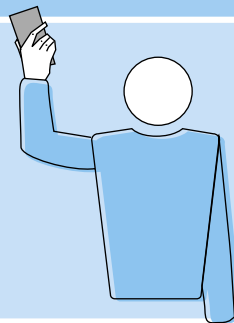
**6**

R. 21.3.1 • R. 21.6

F**EXPULSION | EXPULSION**

Show a red card for expulsion

Montrer une carte rouge pour l'expulsion.

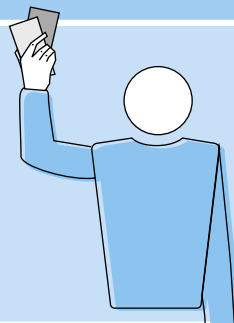
**7**

R. 21.3.2 • R. 21.6

F**DISQUALIFICATION | DISQUALIFICATION**

Show both cards jointly for disqualification

Montrer les deux cartes ensemble pour la disqualification

**8**

R. 21.3.3 • R. 21.6

F

END OF SET (OR MATCH) | FIN DU SET (OU MATCH)

Cross the forearms in front of the chest, hands open.

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

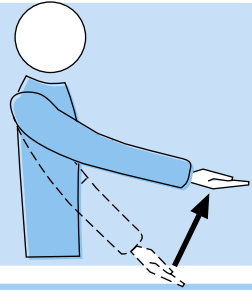
**9**

R. 6.2 • R. 6.3

F S**BALL NOT TOSSED OR RELEASED AT THE SERVICE HIT | BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE**

Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards.

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

**10**

R. 12.4.1

F**DELAY IN SERVICE | RETARD DANS LE SERVICE**

Raise eight fingers, spread open

Lever huit doigts écartés

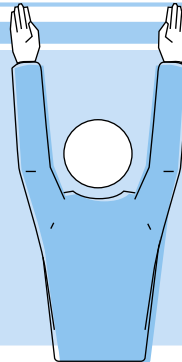
**11**

R. 12.4.4

F**BLOCKING FAULT OR SCREENING | FAUTE DE BLOC**

Raise both arms vertically, palms forward.

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant.

**12**

R. 14.6 • 12.5

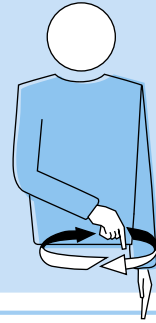
F S

POSITIONAL OR ROTATION FAULT | FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Make a circular motion with the forefinger.

Faire un mouvement circulaire avec l'index

13



R. 7.5 or/ou R. 7.7

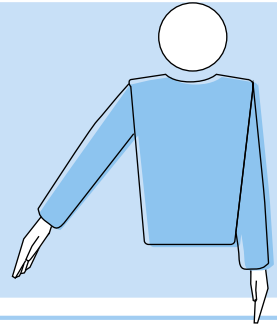
F S

BALL "IN" | BALLON "DEDANS" (IN)

Point the arm and fingers toward the floor

Etendre le bras et les doigts vers le sol

14



R. 8.3

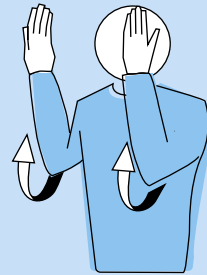
F S

BALL "OUT" | BALLON "DEHORS" (OUT)

Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body.

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

15



R. 8.4

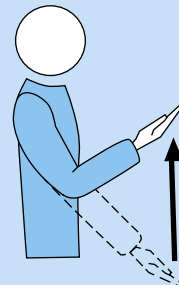
F S

CATCH | TENU

Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards.

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

16



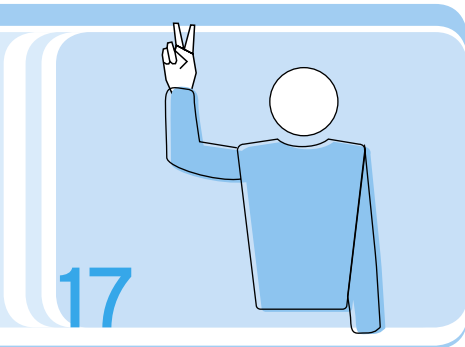
R. 9.3.3

F

DOUBLE CONTACT | DOUBLE CONTACT

Raise two fingers,
spread open

Lever deux doigts
écartés.



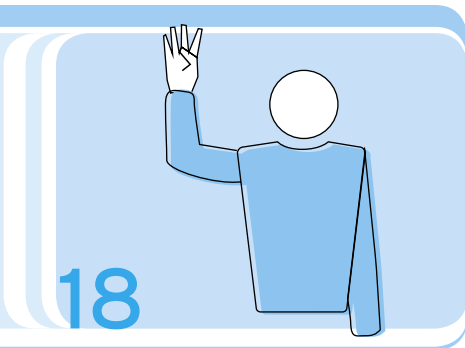
R.9.3.4

F

FOUR HITS | QUATRE TOUCHES

Raise four fingers,
spread open.

Lever quatre
doigts écartés.



R. 9.3.1

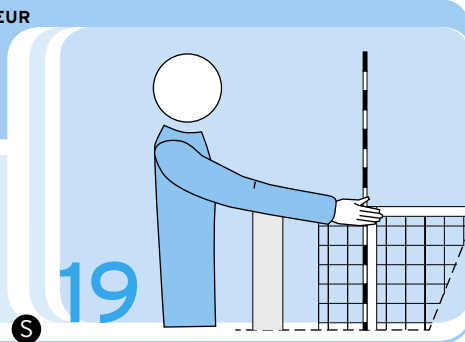
F

NET TOUCHED BY PLAYER | FILET TOUCHÉ PAR UN JOUEUR

**SERVED BALL FAILS TO PASS TO THE OPPONENT
THROUGH CROSSING SPACE | LE BALLON N'A PAS
FRANCHI LE FILET DANS L'ESPACE AUTORISÉ**

Indicate the
respective side
of the net.

Montrer le côté
correspondant
du filet.



R. 11.4.4 • R 12.6.2.1

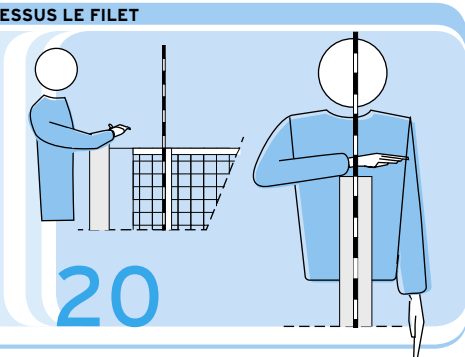
F

S

REACHING BEYOND THE NET | FRANCHISSEMENT PAR-DESSUS LE FILET

Place a hand
above the net,
palm facing
downwards.

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



R. 11.4.1

F

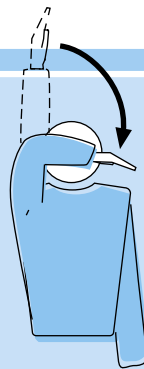
ATTACK HIT FAULT | FAUTE D'ATTAQUE

Make a downward motion with the forearm, hand open

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

by a back-row player, by a libero or on the opponent's service/
de un arrière, un libéro ou sur le service adverse:
R. 13.3.3 • R. 13.3.4 • R. 13.3.5

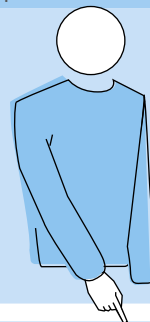
on an overhand finger pass by the libero in his/her front zone or
its extension / sur passe en touche haute avec les doigts par un
libéro dans sa zone d'attaque
R. 13.3.6

F**21****PENETRATION INTO THE OPPONENTS COURT OR BALL CROSSING THE LOWER SPACE | PÉNÉTRATION DANS LE CAMP ADVERSE OU BALLON FRANCHISSANT L'ESPACE SOUS LE FILET**

Point to the center line.

Montrer du doigt la ligne centrale

R. 8.4.5 • R. 11.2.1 • R 11.2.2 • R 11.2.2.2

F**S****22****DOUBLE FAULT AND REPLAY | DOUBLE FAUTE ET ÉCHANGE À REJOUER**

Raise both thumbs vertically.

Lever verticalement les deux pouces.

R. 6.1.2.2 • R. 9.1.2.3

F**23****BALL TOUCHED | BALLON TOUCHÉ**

Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically.

Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale

F**S****24**

DELAY WARNING / DELAY PENALTY | AVERISSEMENT POUR RETARD DE JEU

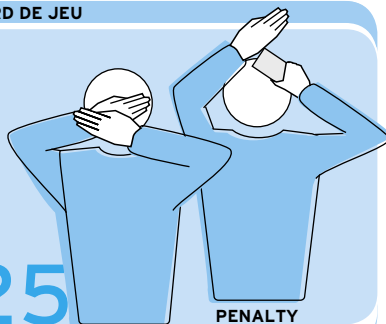
Cover the wrist with open hand, palm facing referee (warning) or point to the wrist with yellow card (penalty).

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

Delay warning/Avertissement pour retard de jeu: R. 17.2.2
Delay penalty/Pénalisation pour retard de jeu: R. 17.2.3

F

25



PENALTY

WARNING

LINE-JUDGES OFFICIAL FLAG SIGNALS Gestes officiels des juges de ligne



BALL "IN" | BALL "DEDANS" (IN)

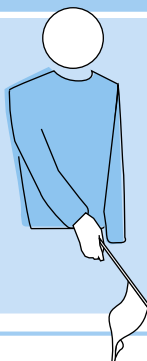
Point down with flag.

Abaisser le fanion.

R. 8.3

L

1



BALL "OUT" | BALL "DEHORS" (OUT)

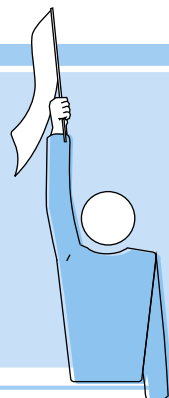
Raise flag vertically.

Lever le fanion.

R. 8.4.1

L

2

**BALL TOUCHED | BALL TOUCHÉ**

Raise flag and touch the top with the palm of the free hand.

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

R. 27.2.1.2

L

3

**BALL OUT OR FOOT FAULT BY ANY PLAYER DURING SERVICE | BALLON HORS JEU OU FAUTE DE PIED D'UN JOUEUR AU SERVICE.**

Wave flag over the head and point to the antenna or the respective line

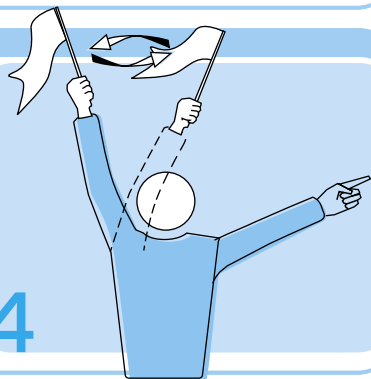
Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne concernée.

R. 8.4.2 • R. 8.4.3 • R. 8.4.4 • R. 12.4.3

R. 27.2.1.4 • R. 27.2.1.6

L

4

**JUDGEMENT IMPOSSIBLE | JUGEMENT IMPOSSIBLE**

Raise and cross both arms and hands in front of the chest.

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

L

5



PART 3

Definitions

<p>Competition Control Area:</p> <p>Aire de contrôle de la compétition :</p>	<p>The Competition Control Area is a corridor around the playing court and free zone, which includes all spaces up to the outer barriers or delimitation fence. (see diagram /fig 1a).</p>	<p>L'aire de contrôle de la compétition est un couloir autour du terrain de jeu et de la zone libre, qui inclut tous les espaces jusqu'aux barrières extérieures ou de délimitation. (Voir diagramme/fig. 1a).</p>
<p>Zones :</p>	<p>These are sections within the playing area (i.e. playing court and free zone) as defined for a specific purpose (or with special restrictions) within the rule text. These include Front Zone, Service Zone, Substitution Zone, Free Zone, Back Zone, and Libero Replacement Zone.</p>	<p>Ce sont les sections dans l'aire de jeu (c à d le terrain de jeu et la zone libre) ainsi définie dans le présent règlement. Elles comprennent les zones d'attaque, de service, de substitution, libre, arrière et de remplacement du libéro.</p>
<p>Areas:</p> <p>Aires :</p>	<p>These are sections of the floor OUTSIDE the free zone, identified by the rules as having a specific function. These include Warm up Area and Penalty Area</p>	<p>Ce sont les sections du terrain EN DEHORS de la zone libre, qui ont une fonction spécifique telle que zone d'échauffement et zone de pénalité.</p>
<p>Lower Space:</p> <p>Espace inférieur :</p>	<p>This is the space defined at its upper part by the bottom of the net and the cord joining it to the posts, at the sides by the posts, and at the bottom by the playing surface.</p>	<p>Cet espace est défini dans sa partie supérieure entre la partie inférieure du filet et de la corde le reliant, sur les côtés, aux poteaux et dans sa partie inférieure par la surface de jeu.</p>
<p>Crossing Space:</p> <p>Espace de passage :</p>	<p>The crossing space is defined by:</p> <ul style="list-style-type: none"> - the horizontal band at the top of the net; - the antennae and their extension; - the ceiling. <p>The ball must cross to the opponent's COURT through the crossing space.</p>	<p>L'espace de passage est défini par :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La bande horizontale en haut du filet ; - Les antennes et ses extrémités ; - Le plafond. <p>La balle doit passer dans le CAMP adverse par ce passage.</p>
<p>External Space:</p> <p>Espace extérieure :</p>	<p>The external space is in the vertical plane of the net outside of the crossing and lower spaces.</p>	<p>L'espace extérieur est le plan vertical du filet en dehors des espaces de passage et inférieur.</p>
<p>Substitution Zone:</p> <p>Zone de substitution :</p>	<p>This is the part of the free zone through which substitutions are carried out.</p>	<p>La zone de substitution est une partie de la zone libre dans laquelle s'effectuent les substitutions.</p>
<p>Unless by agreement of FIVB:</p> <p>A moins de recevoir l'accord de la FIVB:</p>	<p>This statement recognizes that while there are regulations on the standards and specification of equipment and facilities, there are occasions when special arrangements can be made by FIVB in order to promote the game of volleyball or to test new conditions.</p>	<p>Ceci signifie que les règlements standards concernant les équipements et les facilités peuvent être modifiés lors d'occasions particulières par la FIVB afin de promouvoir le Volleyball ou de tester de nouvelles conditions.</p>

FIVB Standards: Standards de la FIVB :	<i>The technical specifications or limits as defined by FIVB to the manufacturers of equipment.</i>	<i>Les spécificités techniques ou limites telles que définies par la FIVB aux fabricants d'équipement.</i>
Penalty Area: Zone de pénalité :	In each half of the competition control area, there is a Penalty Area located behind the prolongation of the end line, outside the free zone and should to be placed a minimum of 1.5 metres behind the rear edge of the team bench.	La zone de pénalité est située dans chaque partie de l'aire de contrôle de la compétition, derrière la ligne de prolongement en dehors de la zone libre et doit être placée au minimum à 1.5 mètre derrière le banc de l'équipe.
Fault: Faute :	(i) A playing action contrary to the rules. (ii) A rule violation other than a playing action.	i) Une action de jeu contraire aux règles. ii) Une violation des règles autre qu'une action de jeu.
Dribbling: Dribble :	Dribbling means bouncing the ball (usually as a preparation to tossing and serving). Other preparatory actions could include (amongst others) moving the ball from hand to hand.	On dribble lorsque l'on fait rebondir le ballon (habituellement lors de préparation d'un lancer ou d'un service). D'autres actions de préparation peuvent inclure (entre autre) le déplacement le ballon d'une main à l'autre.
Technical Time Out: Temps mort technique :	This special mandatory time out is, in addition to time outs, to allow the promotion of volleyball by analysis of the play and to allow additional commercial opportunities. Technical Time Outs are mandatory for FIVB World and Official competitions.	Ce temps mort spécial permet, en plus des autres temps morts, la promotion du Volleyball par l'analyse du jeu ainsi que la diffusion de publicité. Les temps morts techniques sont obligatoires lors des compétitions officielles et de la FIVB.
Ball Retrievers: Ramasseurs de ballon :	These are personnel whose job it is to maintain the flow of the game by rolling the ball to the server between rallies.	C'est le personnel chargé de maintenir la fluidité du jeu en faisant rouler le ballon jusqu'au serveur entre les échanges.
Rally Point: Point d'échange :	This is the system of scoring a point whenever a rally is won.	Un point est marqué chaque fois qu'un échange est gagné.
Interval: Intervalle :	The time between sets. The change of courts in the fifth (deciding) set is not to be regarded as an interval.	Temps entre les sets : Le changement de court au cinquième set (décisif) ne doit pas être vu comme un intervalle.
Caution: Avertissement :	A mild verbal reprimand given by the 1st referee to a game captain, concerning a late Libero replacement.	c'est une réprimande verbale faite par le premier arbitre au Capitaine de jeu, à propos d'un remplacement tardif du Libéro.

