REGLES OFFICIELLES DE BEACH VOLLEYBALL

2025-2028

Approuvées par le 39e Congrès Mondial FIVB de 2024

Règles officielles de Beach Volleyball 2025-2028

Publiées par la FIVB en 2025 – www.fivb.com

Conception, mise en page et illustrations : © FIVB 2025

REGLES OFFICIELLES DE BEACH VOLLEYBALL

2025-2028

Approuvées par le 39e Congrès Mondial FIVB de 2024

A appliquer pour toutes les compétitions à partir du 1er janvier 2025

TABLE DES MATIERES

CARACTERISTIQUES DU JEU

PARTIE 1 : PHILISOPHIE DES REGLES ET ARBITRAGE

PARTIE 2 - SECTION 1 : LE JEU

CHAPITRE 1 : INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

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

CHAPITRE 2 : PARTICIPANTS

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

CHAPITRE 3 : FORMULE DE JEU

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

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

CHAPITRE 4 : ACTIONS DE JEU

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

14.6 FAUTES AU CONTRE

CHAPITRE 5 : INTERRUPTIONS, RETARDS ET INTERVALLES

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

CHAPITRE 6 : CONDUITE DES PARTICIPANTS

19. CONDUITE EXIGEE
    19.1 CONDUITE SPORTIVE
    19.2 FAIR PLAY
20. COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS
    20.1 COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR
    20.2 COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAINANT DES SANCTIONS
    20.3 ECHELLE DE SANCTION
    20.4 CONDUITE INCORRECTE AVANT ET ENTRE LES SETS
    20.5 RESUME DES COMPORTEMENTS INCORRECTS ET CARTONS UTILISES

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

CHAPITRE 7 : LES ARBITRES

21. EQUIPE ARBITRALE ET PROCEDURES
    21.1 COMPOSITION
    21.2 PROCEDURES
22. PREMIER ARBITRE
    22.1 EMPLACEMENT
    22.2 AUTORITE
    22.3 RESPONSABILITES
23. DEUXIEME ARBITRE
    23.1 EMPLACEMENT
    23.2 AUTORITE

23.3 RESPONSABILITES
24. ARBITRE CHALLENGE
24.1 EMPLACEMENT
24.2 RESPONSABILITES
25. ARBITRE DE RESERVE
25.1 EMPLACEMENT
25.2 RESPONSABILITES
26. MARQUEUR
26.1 EMPLACEMENT
26.2 RESPONSABILITES
27. MARQUEUR ASSISTANT
27.1 EMPLACEMENT
27.2 RESPONSABILITES
28. JUGES DE LIGNE
28.1 EMPLACEMENT
28.2 RESPONSABILITES
29. GESTES OFFICIELS
29.1 GESTES DES ARBITRES
29.2 GESTES DES JUGES DE LIGNE

PARTIE 2 - SECTION 3 : FIGURES

D1 L'AIRE DE JEU
D2 LE TERRAIN DE JEU
D3 DESSIN DU FILET
D4a BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE CAMP ADVERSE
D4b BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LA ZONE LIBRE ADVERSE
D5 ECRAN
D6 BLOC EFFECTIF
D7 DISSUASIONS ET SANCTIONS
D7a ECHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT ET CONSEQUENCES
D7b ECHELLE DES SANCTIONS POUR RETARD ET CONSEQUENCES
D8 EMPLACEMENT DE L'EQUIPE ARBITRALE ET DE LEURS ASSISTANTS
D9 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES
D10 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

PARTIE 3 : DEFINITIONS

INDEX

CARACTERISTIQUES DU JEU

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

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

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

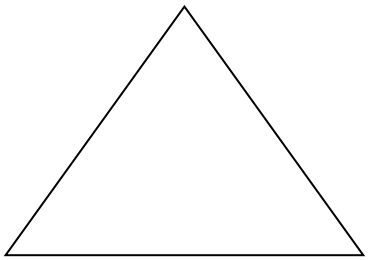
PARTIE 1

PHILOSOPHIE DES REGLES ET ARBITRAGE

INTRODUCTION

A tous points de vue, le Beach Volleyball est l'un des sports les plus réussis et populaires au monde - il compte plus de téléspectateurs, plus d'adeptes sur les médias sociaux, un nombre plus important (et croissant) de joueurs inscrits et divertissants que presque n'importe quel autre sport, et une image dynamique, propre et colorée, combinant, en particulier aux niveaux compétitifs, un festin visuel et sonore pour satisfaire tous les palais.

En d'autres termes, il est **rapide**, **excitant** et l'action est **explosive**. Pourtant, le Beach Volleyball comprend plusieurs éléments cruciaux se chevauchant dont les **interactions** complémentaires le rendent unique parmi les sports d'échange de ballon, et lui confèrent un charme particulier qui le différencie des autres formes de sport.



LE BEACH VOLLEYBALL FIVB EST UN SPORT DE COMPETITION

La compétition exploite les forces latentes. Elle produit le meilleur de la compétence, de l'esprit, de la créativité et de l'esthétique. Les règles sont structurées pour permettre **toutes** ces qualités. Les premiers protagonistes sur le sable de Californie pourraient toujours reconnaitre leur sport. Pourtant, ces dernières années, la FIVB a fait de grands progrès pour adapter le jeu à un public moderne.

À cet égard, le Beach Volleyball a conservé certains éléments distinctifs et essentiels au fil des années. Certains de ces éléments sont partagés avec d'autres sports de filet, de ballon ou de raquette : - Service - Rotation (servir à tour de rôle) - Attaque - Défense - joueurs pouvant jouer n'importe où sur le terrain.

Mais le sport a évolué. Aujourd'hui, il est plus explosif et plus spectaculaire. Il est rapide et fluide ; il y a des joueurs athlétiques faisant des choses sensationnelles sur le terrain sur des sites bondés. De plus, le Beach Volleyball est unique en son genre parmi les jeux de filet en insistant sur le fait que le ballon

est constamment en vol - un ballon volant - et en permettant à chaque équipe un certain degré de passes internes avant que le ballon ne doive être renvoyé aux adversaires, créant ainsi un partage équitable du ballon afin de produire des opportunités égales de marquer des points. Ces dernières années, la FIVB a investi massivement dans l'utilisation de la technologie, avec son système de challenge vidéo qui assure l'équité des efforts des athlètes, et encourage les philosophies qui promeuvent le jeu fluide pour divertir le public, à la fois sur le lieu de compétition et sur écran. Les compétiteurs utilisent ce cadre pour contester les techniques, les tactiques et la puissance. Ce cadre permet également aux joueurs de s'exprimer librement pour enthousiasmer les spectateurs et les téléspectateurs, et créer un spectacle sportif inégalé.

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

LE TEXTE DES REGLES

Ce texte s'adresse à un large public du Beach Volleyball - joueurs, entraîneurs, arbitres, spectateurs, commentateurs, et autres - car la compréhension des règles permet un jeu meilleur et une plus grande satisfaction personnelle - les entraîneurs peuvent créer une meilleure structure d'équipe et de meilleures tactiques, en donnant aux joueurs toute latitude pour déployer leurs talents. En outre, la compréhension de la relation entre les règles écrites et les actions réelles sur le terrain permet aux officiels de prendre de meilleures décisions.

Le Beach Volleyball est à la fois un sport récréatif et un sport de compétition. Le sport récréatif fait appel à l'esprit humain et favorise le "fun" et une vie saine. La compétition permet aux gens de montrer le meilleur de leurs capacités, de leur créativité, de leur liberté d'expression et de leur esprit de combat. Les règles sont conçues et structurées pour permettre à toutes ces facettes de s'épanouir.

Cette introduction s'est d'abord concentrée sur le Beach Volleyball en tant que sport de compétition, avant de s'attacher à identifier les principales qualités requises pour un arbitrage réussi.

L'ARBITRE DANS CE CADRE

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

Le fait de se placer au milieu des deux terrains de jeu est un symbole d'équilibre, qui encourage les joueurs à faire confiance aux actions de l'arbitre. Cependant, l'arbitre doit être un facilitateur plutôt qu'un contrôleur, un chef d'orchestre plutôt qu'un dictateur, un promoteur efficace plutôt qu'un punisseur "efficace".

En comprenant la raison pour laquelle une règle a été écrite et en étant clair sur son objectif dans le cadre du "spectacle", l'arbitre devient une partie importante de la production globale réussie, tout en restant largement en arrière-plan et en n'intervenant que lorsque cela est nécessaire. Nous pouvons dire qu'un bon arbitre utilisera les règles pour faire de la compétition une expérience enrichissante pour toutes les personnes concernées.

Pour ceux qui ont lu jusqu'ici, considérez les règles qui suivent comme l'état actuel du développement d'un grand sport, mais gardez à l'esprit pourquoi ces quelques paragraphes précédents peuvent être d'une importance égale pour vous dans votre propre position au sein du sport. Alors ….

Soyez concernés !

Gardez le ballon en vol !

Comprenez le sport !

PARTIE 2

SECTION 1 : LE JEU

CHAPITRE 1

NSTALLATIONS ET EQUIPEMENT

Voir règles

1 AIRE DE JEU

L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. Elle doit être rectangulaire et symétrique. 1.1, D1

1.1 DIMENSIONS

1.1.1 Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 16 x 8 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur tous les côtés. D2
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.

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

1.2 SURFACE DE JEU

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

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

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

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

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

1.3 LIGNES DU TERRAIN D2

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

1.3.2 Lignes de délimitation

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

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

1.4 ZONES ET AIRES

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

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

1.5 CONDITIONS METEOROLOGIQUES

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

1.6 ECLAIRAGE

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

2 FILET ET POTEAUX D3

2.1 HAUTEUR DU FILET

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

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

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

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

2.2 STRUCTURE

Le filet mesure 8,5 m de long et 1 m de large (+/- 3 cm) lorsqu'il est accroché tendu, verticalement au-dessus de l'axe central du terrain de jeu. D3

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

A l'intérieur de la bande supérieure, il y a un câble flexible, et à l'intérieur de la bande inférieure, il y a un cordon pour attacher le filet aux poteaux et maintenir

ainsi le haut et le bas tendus. Il est autorisé d'avoir de la publicité sur les bandes horizontales du filet.

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

2.3 BANDES DE COTE

14.1.1, D3

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

2.4 ANTENNES

Une antenne est une tige flexible de 1,8 m de long et de 10 mm de diamètre, faite en fibre de verre ou d'un matériau similaire.
Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté.
Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet.
Les 80 cm supérieurs de chaque antenne dépassent le filet, et sont caractérisés par des bandes de couleurs contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.
Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage.

2.5 POTEAUX

D2, D3

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

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

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

2.6 EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE

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

3 BALLONS

3.1 NORMES

3.2

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

Couleur : Couleur claire uniforme ou combinaison de couleurs
Circonférence : 66 à 68 cm

Poids : 260 to 280 g
Pression intérieure : 0.175 à 0.225 kg/cm^2 (171 à 221 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, type, couleur, etc.

Les Compétitions FIVB Mondiales et Officielles doivent être jouées avec des ballons approuvés par la FIVB, sauf accord de la FIVB. 3.1, 23.2.8

3.3 SYSTEME DES QUATRE BALLONS

Lors des compétitions FIVB Mondiales et Officielles, quatre ballons doivent être utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs sont postés, un à chaque angle de la zone libre et un derrière chaque arbitre. D8

CHAPITRE 2
PARTICIPANTS

Voir règles

4 EQUIPES

4.1 COMPOSITION DES EQUIPES

4.1.1 Une équipe est composée exclusivement de deux joueurs/joueuses.

4.1.2 Seuls les deux joueurs/joueuses inscrits sur la feuille de match ont le droit de participer à la rencontre.

4.1.3 Un des joueurs/joueuses est le/la capitaine de l'équipe, qui doit être indiqué sur la feuille de match.

4.1.4 **Lors des compétitions FIVB Mondiales et Officielles, il est interdit aux joueurs/joueuses de recevoir une aide extérieure ou du coaching pendant un match. (Exceptions : voir les règlements spécifiques pour les compétitions d'âge et les phases 1 et 2 de la coupe continentale).**

4.2 EMPLACEMENT DES EQUIPES

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

4.3 EQUIPEMENT

L'équipement d'un(e) joueur/joueuse se compose d'un short ou d'un maillot de bain. Un maillot de corps ou une "brassière" est facultatif sauf si les règles du tournoi le spécifient. Les joueurs/joueuses peuvent porter une casquette / un couvre-chef. 4.1.1

4.3.1 **Dans les compétitions FIVB Mondiales et Officielles, les joueurs/joueuses d'une même équipe doivent porter une tenue de même couleur et de même modèle, selon les règles du tournoi. Les tenues doivent être propres.**

4.3.2 Les joueurs/joueuses doivent jouer pieds nus sauf sur autorisation des arbitres.

4.3.3 Les maillots des joueurs/joueuses (ou les shorts si les joueurs sont autorisés à jouer torse nu) doivent être numérotés 1 et 2.

4.3.3.1 Le numéro doit être placé sur la poitrine (ou sur le devant du short).

4.3.3.2 Le numéro doit être de couleur contrastée de celle du maillot et d'une hauteur minimum de 10 cm. La largeur de la bande formant le numéro doit être d'au moins 1,5 cm.

4.4 CHANGEMENT D'EQUIPEMENT

Si les deux équipes se présentent avec des maillots de même couleur, un tirage au sort devra être effectué afin de déterminer quelle équipe doit en changer.

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

4.4.1 à jouer en chaussettes et/ou avec des chaussures,

4.4.2 à changer les maillots mouillés entre les sets à condition que les nouveaux répondent aux règlements du tournoi et de la FIVB. 4.3.3

4.4.3 A la demande d'un joueur/d'une joueuse, le premier arbitre peut donner l'autorisation de jouer avec un maillot de corps et un pantalon de survêtement.

4.5 OBJETS INTERDITS

4.5.1 Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner une blessure ou procurer un avantage artificiel à un(e) joueur/joueuse.

4.5.2 Les joueurs/joueuses peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leur propre risque.

4.5.3 Des dispositifs de compression (dispositifs de protection contre les blessures) peuvent être portés pour la protection ou le soutien.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Séniors, ces équipements ou les sous-vêtements visibles doivent être de la même couleur qu'une partie de l'uniforme.

Le noir, le blanc ou les couleurs neutres peuvent également être utilisés à condition que la couleur soit identique pour tous les joueurs qui en portent.

5 RESPONSABLES D'EQUIPE

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

5.1 CAPITAINE

5.1.1 AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe :
a) signe la feuille de match.
b) représente son équipe au tirage au sort.

5.1.2 Pendant le match, seul le capitaine est autorisé à parler aux arbitres quand le ballon est hors jeu dans les trois cas suivants : 8.2

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

5.1.2.2 pour demander l'autorisation de :
a) changer de tenue ou d'équipement,
b) vérifier le numéro du serveur,
c) vérifier le filet, le ballon, la surface etc.,
d) de réaligner une ligne de terrain

5.1.2.3 de demander des temps-morts. 15.2.1, 15.4.1

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

5.1.3 A LA FIN DU MATCH

5.1.3.1 Les deux joueurs/joueuses remercient les arbitres et leurs adversaires. Le capitaine signe la feuille de match pour ratifier le résultat ;

5.1.3.2 Si le capitaine a préalablement demandé un Protocole de Réclamation par la voie du premier arbitre, et que celui-ci n'a pas été résolu avec succès au moment des faits, il/elle a le droit de le confirmer comme une réclamation écrite formelle, enregistrée sur la feuille de match à la fin du match. 5.1.2.1

CHAPITRE 3
FORMULE DE JEU

Voir Règles

6 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 En réussissant à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse ; D9 (14)

6.1.1.2 lorsque l'équipe adverse commet une faute ;

6.1.1.3 lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité ;

6.1.2 Faute
Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux règles (ou en violant celles-ci de quelque manière que ce soit). Les arbitres jugent les fautes et décident des conséquences 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 des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué. D9 (23)

6.1.3 **Echange de jeu et échange de jeu terminé**

Un **échange de jeu** est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu. Un **échange de jeu terminé** est la succession d'actions de jeu dont le résultat est l'attribution d'un point. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 22.3.2.2

Cela comprend :

- **L'octroi d'une pénalité**
- **La perte du service si celui-ci est exécuté après le temps limite**

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

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

6.2 POUR GAGNER UN SET

Un set (à l'exception du 3e set décisif) est gagné par l'équipe qui marque la première 21 points avec une avance d'au moins deux points. En cas d'égalité 20-20, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (22-20, 23-21, etc.). D9 (9)

6.3 POUR GAGNER LE MATCH

6.3.1 Le match est gagné par l'équipe qui remporte deux sets. D9 (9)

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

6.4 FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE

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

6.4.2 Une équipe qui ne se présente pas à l'heure sur le terrain est déclarée forfait. 6.4.1

6.4.3 Une équipe déclarée INCOMPLETE pour un set ou pour le match, perd le set ou le match. On attribue à l'équipe adverse les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis. 6.2, 6.3, 7.3.1

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

7 STRUCTURE DE JEU

7.1 TIRAGE AU SORT

Avant l'échauffement officiel, le 1er arbitre effectue le tirage au sort pour décider du premier service et des côtes de terrain pour le premier set.
Pour le second set, le perdant du tirage au sort du premier set, aura le choix entre a) ou b)

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

7.1.2 Le gagnant du tirage au sort choisit :
SOIT
7.1.2.1 le droit de servir ou de recevoir le service
SOIT
7.1.2.2 le côté du terrain de jeu
Le perdant obtient le choix restant.

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

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

7.2 SEANCE D'ECHAUFFEMENT OFFICIEL

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

7.3 FORMATION D'EQUIPE

7.3.1 Les deux membres de chaque équipe doivent toujours être en jeu. 4.1.1

7.4 POSITIONS

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

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

7.5 FAUTE DE POSITION

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

7.6 ORDRE AU SERVICE

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

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

7.7 FAUTE D'ORDRE AU SERVICE

7.7.1 Une faute d'ordre au service est commise lorsque le service n'est pas effectué suivant l'ordre de service. L'équipe est sanctionnée d'un point, avec le service pour l'adversaire. D9 (13)

7.7.2 Le marqueur doit indiquer correctement l'ordre au service et corriger tout mauvais serveur avant le coup de sifflet de service.

CHAPITRE 4
ACTIONS DE JEU

Voir Règles

8 SITUATIONS DE JEU

8.1 BALLON EN JEU

Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service, autorisée par le 1er arbitre. 12, 12.3

8.2 BALLON HORS JEU

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

8.3 BALLON "DEDANS"

Le ballon est "dedans" quand à tout moment du contact avec la surface de jeu, une partie du ballon touche le terrain de jeu, incluant le contact avec les lignes de délimitation. D9 (14), D10 (1)

8.4 BALLON "DEHORS"

Le ballon est "dehors" quand il :

8.4.1 tombe au sol entièrement en dehors des lignes de délimitation (sans les toucher) ; 1.3.2, D9 (15), D10 (2)

8.4.2 touche un objet hors du terrain, ou une personne extérieure au jeu ; D9 (15), D10 (4)

8.4.3 touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté ; 2.3, D3, D4a, D9 (15), D10 (4)

8.4.4 traverse le plan vertical du filet, totalement ou même en partie, à l'extérieur de l'espace de passage, sur service, ou lors de la deuxième ou de la troisième touche d'équipe (exception : Règle 10.1.2). 2.3, 10.1.2.2, D4a, D9 (15), D10 (4)

8.4.5 franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet. D4a, D9 (22)

9 JOUER LE BALLON

Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf Règle 10.1.2). 10.1.2

Le ballon peut, toutefois, être renvoyé d'au-delà de sa propre zone libre et par-dessus la table de marque dans son entièreté.

9.1 TOUCHES D'EQUIPE

Une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur en jeu.
Chaque équipe a le droit à un maximum de trois touches pour retourner le ballon par-dessus le filet. Si plus de touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des "QUATRE TOUCHES".

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

9.1.1 CONTACTS CONSECUTIFS

Un(e) joueur/joueuse ne peut toucher le ballon deux fois consécutivement (exceptions, Voir Règles : 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 et 14.4.2). 9.2.2.1, 14.2, 14.4.2, D9 (17)

9.1.2 CONTACTS SIMULTANES

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

9.1.2.1 Lorsque deux coéquipiers/coéquipières touchent le ballon simultanément, il est compté deux touches (excepté au contre). 14.2
Si le ballon joué par deux coéquipiers n'est touché que par un seul, il n'est compté qu'une touche.
Une collision entre joueurs/joueuses ne constitue pas une faute.

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

9.1.2.3 Si des contacts simultanés du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entrainent un contact prolongé avec le ballon, même si le contact se termine au-dessus du terrain de l'adversaire, le jeu continue. 9.1.2.2

9.1.2.4 Si le ballon touche l'antenne après des contacts simultanés par deux adversaires au-dessus du filet, l'échange doit être rejoué.

9.1.3 TOUCHE ASSISTEE

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

9.2 CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE

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. 9.3.3

9.2.2.1 Contacts simultanés : 9.2.1
Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément

9.2.2.2 Contacts consécutifs : 9.3.4
Lors de la première touche d'équipe, à moins que le ballon ne soit joué en touche haute avec les doigts, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une même action. Si une première touche d'équipe est effectuée en touche haute avec les doigts, le ballon ne peut toucher les doigts/mains consécutivement, même si les contacts se produisent au cours d'une même action.

9.2.2.3 Cependant, au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un(e) ou plusieurs joueurs/joueuses, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une même action. 14.2

9.2.2.4 Contacts prolongés :
Lors d'une action défensive sur un ballon frappé en puissance, le contact avec le ballon peut être prolongé momentanément même en cas de touche haute avec les doigts.

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, D9 (18)

9.3.2 TOUCHE ASSISTEE : un joueur/une joueuse prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou tout objet/structure pour toucher le ballon. 9.1.3

9.3.3 TENU : le ballon est tenu et/ou lancé, il ne rebondit pas après la touche (Exceptions : 9.2.2.1,9.2.2.2). 9.1.1, 9.2.2.2, D9 (17)

9.3.4 Un(e) joueur/joueuse touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps.

10 BALLON AU FILET

10.1 BALLON TRAVERSANT LE PLAN DU FILET

10.1.1 Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage. L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée : D4a

10.1.1.1 en-dessous, par la partie supérieure du filet ;

10.1.1.2 sur les côtés, par les antennes et leur prolongement imaginaire ;

10.1.1.3 au-dessus, par le plafond ou la structure (le cas échéant) ;

10.1.2 Le ballon, provenant de la première touche d'équipe, qui a traversé le plan du filet jusqu'à la zone libre de l'adversaire, totalement ou partiellement à travers l'espace extérieur, peut être rejoué, dans le cadre des touches d'équipe, à condition que : 9.1, D4b

10.1.2.1 Le ballon, lorsqu'il est ramené, traverse le plan du filet totalement ou partiellement à travers l'espace extérieur du même côté du terrain - si ce n'est pas le cas, il devient un ballon « dehors ». L'équipe adverse ne peut pas empêcher une telle action. 11.4.3, D4b

10.1.2.2 Le ballon, envoyé dans la zone libre de l'adversaire totalement ou partiellement à travers l'espace extérieur, qui provient de la deuxième ou troisième touche d'équipe, ne peut pas être rejoué et sera jugé comme balle « DEHORS » au moment où il traverse le plan du filet. D4b

10.1.3 Le ballon qui se dirige vers le terrain de l'adversaire par l'espace inférieur est en jeu jusqu'au moment où il a complètement franchi le plan vertical du filet. D4a

10.1.4 Un(e) joueur/joueuse peut cependant pénétrer dans le terrain adverse pour jouer le ballon avant qu'il ne passe à l'extérieur de l'espace de passage, ou avant que celui-ci n'ait entièrement franchi l'espace inférieur sous le filet. 10.1.3, 11.2.1

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 d'équipe. 9.1

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

11 JOUEUR AU FILET

11.1 FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET

11.1.1 Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire, avant sa frappe d'attaque. 14.1, 14.3

11.1.2 Pendant une frappe d'attaque, le/la joueur/joueuse est autorisé(e) à passer sa main de l'autre côté du filet, à condition que le contact initial ait eu lieu dans son propre espace de jeu, et que le ballon ne soit pas tenu ou lancé.

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

Un(e) joueur/joueuse peut pénétrer dans l'espace, terrain et/ou zone libre adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire. 10.1.4

11.3 CONTACT AVEC LE FILET

11.3.1 Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute. 11.4.3, 22.3.2.3.c, 23.3.2.2, D3

L'action de jouer le ballon comprend (entre autres) l'impulsion, la frappe (ou sa tentative) et la reprise de contact avec le sol sans danger, prêt pour une nouvelle action.

11.3.2 Les joueurs/joueuses peuvent toucher les poteaux, câbles, ou tout autre objet à l'extérieur des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gêne pas le jeu (à l'exception de la règle 9.1.3).

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

11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET

11.4.1 Un(e) joueur/joueuse touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant la frappe d'attaque de l'adversaire. D9 (20)

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

11.4.3 Un(e) joueur/joueuse interfère sur le jeu de l'adversaire (entre autres) : 11.3.1, D3

- en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne elle-même durant son action de jouer le ballon
- en utilisant le filet entre les antennes comme appui ou pour se stabiliser
- en se créant un avantage injuste sur l'adversaire, en touchant le filet
- en réalisant une action qui empêche la tentative légitime d'un adversaire de jouer le ballon
- en attrapant ou en tenant le filet

Tout joueur proche du ballon, et qui essaie de le jouer, est considéré être dans l'action de jouer le ballon, même s'il n'y a aucun contact avec le ballon.

Cependant, toucher le filet en dehors des antennes n'est pas considéré comme une faute (à l'exception de la règle 9.1.3).

12 SERVICE

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

12.1 PREMIER SERVICE D'UN SET

Le premier service d'un set est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort. 6.3.2, 7.1

12.2 ORDRE AU SERVICE

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

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

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

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

12.3 AUTORISATION DU SERVICE

Le 1er arbitre autorise l'exécution du service, après avoir vérifié que les deux équipes sont prêtes à jouer, et que le serveur est derrière la ligne de fond, avec le ballon. D9 (1)

12.4 EXECUTION DU SERVICE

12.4.1 Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras, après avoir été lancé en l'air ou lâché de la/des main(s). D9 (10)

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

12.4.3 Le serveur peut se déplacer librement dans la zone de service. Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion lors d'un service sauté, le serveur ne doit ni toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone de service. Son pied ne peut aller sous la ligne. 1.4.2, D9 (22), D10 (4)

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

12.4.4 Le serveur doit frapper le ballon dans les 5 secondes après le coup de sifflet d'engagement du 1er arbitre. D9 (11)

12.4.5 Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé. D9 (23)

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

12.4.7 Aucune autre tentative de service ne sera accordée.

12.5 ECRAN

D9 (12)

12.5.1 Un(e) joueur/joueuse de l'équipe au service ne doit pas, par un écran individuel, empêcher les adversaires de voir la frappe de service ET la trajectoire du ballon. D5

12.5.2 Un(e) joueur/joueuse de l'équipe au service fait écran s'il agite les bras, saute ou bouge latéralement, lorsque le service est effectué, afin que la frappe du service et la trajectoire du ballon soient cachées jusqu'à ce que le ballon atteigne le plan vertical du filet. Si l'une ou l'autre est visible pour l'équipe en réception, alors il ne s'agit pas d'un écran. D5

12.5.3 Il est interdit à tout joueur de l'équipe au service de lever les mains au-dessus de la tête pendant le service, jusqu'à ce que la balle ait franchi le filet.

Le 1er arbitre est autorisé à avertir (conseiller) une équipe par l'intermédiaire du capitaine de jeu, s'il soupçonne qu'elle fait délibérément écran. 12.4, 12.5.2, D5, D9, (12)

12.6 FAUTES EFFECTUEES PENDANT LE SERVICE

12.6.1 Fautes de service :

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

12.6.1.1 enfreint l'ordre du service, 12.2, D9 (13)

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 si le ballon :

12.6.2.1 touche un(e) joueur/joueuse de l'équipe au service ou ne traverse pas le plan vertical du filet complètement au travers de l'espace de passage ; D9 (19)

12.6.2.2 tombe "dehors" ; 8.4, D9 (15)

12.6.2.3 passe au-dessus d'un écran. D5

13 FRAPPE D'ATTAQUE

13.1 CARACTERISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE

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

13.1.2 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.

13.1.3 Tout(e) joueur/joueuse peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact avec le ballon se produise dans son propre espace de jeu (sauf Règle 13.2.4, 13.2.5 ci-dessous). 13.2.4, 13.2.5

13.2 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

13.2.1 Un(e) joueur/joueuse frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse. 13.1.2, D9 (20)

13.2.2 Un(e) joueur/joueuse envoie le ballon "dehors". 8.4, D9 (15)

13.2.3 Un(e) joueur/joueuse effectue une attaque main ouverte avec les doigts, ou s'il utilise le bout des doigts alors qu'ils ne sont pas ensemble et rigides. D9 (21)

13.2.4 Un(e) joueur/joueuse effectue une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet. D9 (21)

13.2.5 Un(e) joueur/joueuse effectue une frappe d'attaque en utilisant une passe en touche haute, n'ayant pas une trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules, sauf lorsqu'il/elle tente de faire une passe à son/sa partenaire. D9 (21)

14 CONTRE

14.1 CONTRER

14.1.1 Le contre est l'action des joueurs/joueuses placé(e)s près du filet pour intercepter le ballon provenant de l'adversaire, en dépassant le haut du filet, sans tenir compte de la hauteur du contact du ballon. Au moment du contact avec le ballon, une partie du corps doit être plus haute que le sommet du filet.

14.1.2 Tentative de contre
Une tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon.

14.1.3 Contre effectif
Un contre est effectif quand le ballon est touché par un contreur. D6

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

14.2 TOUCHE DE CONTRE

Des touches consécutives (rapides et continues) peuvent être réalisées par un/une ou plusieurs joueurs/joueuses au contre à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action. Ils ne comptent que pour une touche d'équipe. Ces contacts peuvent se produire avec n'importe quelle partie du corps. 9.1.1, 9.2.3

14.3 CONTRER DANS L'ESPACE ADVERSE

Lors du contre, le joueur/la joueuse peut passer ses mains et ses bras de l'autre côté du filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Ainsi, il n'est pas permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet avant qu'un adversaire ait exécuté une frappe d'attaque. 13.1.1

14.4 CONTRE ET TOUCHES D'EQUIPE

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

14.4.2 La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel(le) joueur/joueuse, y compris celui/celle qui a touché le ballon au contre.

14.5 CONTRER LE SERVICE

Contrer le service adverse est interdit. D9 (12)

14.6 FAUTES AU CONTRE

14.6.1 Le joueur/La joueuse au contre touche le ballon dans l'espace ADVERSE avant la frappe d'attaque de l'adversaire. 14.3, D9 (20)

14.6.2 Contrer le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur de l'antenne.

14.6.3 Un(e) joueur/joueuse contre le service adverse. D9 (12)

14.6.4 Le contre envoie le ballon "dehors". D9 (24)

CHAPITRE 5
INTERRUPTIONS, RETARDS ET INTERVALLES

Voir Règles

15 INTERRUPTIONS

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

Les seules **interruptions de jeu** réglementaires sont les TEMPS-MORTS. D9 (4)

15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

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

15.2 SEQUENCE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

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

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

15.2.3 Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu réglementaire après avoir eu une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement pour retard pendant la même interruption (c'est-à-dire avant la fin du prochain échange terminé).

15.3 DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

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

15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES

15.4.1 Les demandes de temps-mort sont effectuées en faisant le geste correspondant, quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de service. Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes. D9 (4)

15.4.2 **Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, lors des sets 1 et 2, un "Temps-Mort Technique" supplémentaire de 30 secondes est automatiquement appliqué, quand la somme des points marqués par les deux équipes est égale à 21. La durée des temps-morts et des temps-morts techniques peut être ajustée si la FIVB approuve cette demande sur la base d'une requête de l'organisateur.**

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

15.4.4 Pendant toutes les interruptions réglementaires (Temps-morts techniques inclus) et les intervalles entre sets, les joueurs doivent aller dans leurs aires respectives. 15.5, 16.1

15.5 DEMANDES NON FONDEES

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

15.5.1 pendant un échange, ou au moment, ou après le coup de sifflet de service, 6.1.3

15.5.2 par un membre de l'équipe non autorisé,

15.5.3 après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts. 15.1

15.5.4 La première demande non fondée d'une équipe dans le match qui n'affecte pas ou ne retarde pas le jeu doit être rejetée, mais elle doit être enregistrée sur la feuille de match sans aucune autre conséquence. 16.1.2, 26.2.2.4, 26.2.2.6

15.5.4 Toute nouvelle demande non fondée durant le même match par la même équipe constitue un retard. D9 (25)

16 RETARDS DE JEU

16.1 TYPES DE RETARDS

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

16.1.1 prolonger les temps-morts, après avoir reçu l'ordre de reprendre le jeu ;

16.1.2 répéter une demande non fondée ; 15.5

16.1.3 retarder le jeu (le temps maximum entre la fin d'un échange et le coup de sifflet de service dans des conditions normales de jeu est de 12 secondes) ;

16.1.4 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.

16.2.1.2 Toutes les sanctions pour retard sont enregistrées sur la feuille de match.

16.2.2 Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD". D9 (25), D7b

16.2.3 Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constituent une faute et sont sanctionnés par une "PENALISATION POUR RETARD " : un point et le service pour l'adversaire. D9 (25), D7b

16.2.4 Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les sets sont appliquées lors du set suivant.

17 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

17.1 BLESSURE / MALADIE

17.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement interrompre le jeu et hors jeu autoriser le personnel médical à entrer sur le terrain.
L'échange est ensuite rejoué.

17.1.2 Un(e) joueur/joueuse blessé(e) peut bénéficier d'un temps de récupération de cinq minutes maximum. L'arbitre doit autoriser le personnel médical correctement accrédité, à entrer sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse. Seul le 1er arbitre peut autoriser un(e) joueur/joueuse à quitter l'aire de jeu sans pénalité. Lorsque les soins sont terminés, ou lorsqu'aucun soin ne peut être administré, le match doit reprendre. Le 1er arbitre siffle et demande au joueur/à la joueuse de reprendre. A cet instant, seul le joueur/la joueuse peut juger si il/elle est en état de jouer.

Si le joueur/la joueuse n'a pas récupéré ou ne peut pas reprendre le jeu à l'expiration de la période de récupération, son équipe est déclarée incomplète. 6.4.3, 7.3.1

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

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

17.2 INCIDENT EXTERIEUR

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

17.3 INTERRUPTIONS PROLONGEES

17.3.1 Lorsque des circonstances imprévues interrompent le match, le 1er arbitre, les organisateurs et le comité de contrôle s'il y en a un, décident des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.

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

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

18 INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE CAMP

18.1 INTERVALLES

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

Durant cette période, les équipes changent de côté (si demandé) et l'ordre au service des équipes est inscrit sur la feuille de match. D9 (3)

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

18.2 CHANGEMENTS DE CAMP

18.2.1 Les équipes changent de camp tous les 7 points (set 1 et 2), tous les 5 points (set 3). D9 (3)

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

Le score au changement de camp restera le même.

CHAPITRE 6
CONDUITE DES PARTICIPANTS

Voir Règles

19 CONDUITE EXIGEE

19.1 CONDUITE SPORTIVE

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

19.1.2 Les participants doivent accepter avec esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter. 5.1.2.1

En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés seulement via le capitaine.

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

19.2 FAIR PLAY

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

19.2.2 La communication entre les membres de l'équipe pendant le match est autorisée. ~~5.2.3.4~~

20 COMPORTEMENT INCORRECT ET SES SANCTIONS

20.1 COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR

Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au premier arbitre d'éviter que les équipes s'approchent du niveau de sanction. 5.1.2, 21.3
Cela se fait en deux étapes :
Etape 1 : en donnant un avertissement verbal via le capitaine ;
Etape 2 : en montrant un CARTON JAUNE à un membre d'équipe. Cet avertissement formel ne constitue pas une sanction, mais le symbole que le membre d'équipe (et par extension l'équipe elle-même) a atteint le niveau de sanction pour le match. Ceci est enregistré sur la feuille de match sans autre conséquence immédiate. D9 (5)

20.2 COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAINANT DES SANCTIONS

Le comportement incorrect d'un membre d'une équipe envers les officiels, les adversaires, son/sa partenaire ou le public, est classé selon trois catégories, suivant la gravité de l'infraction. 4.1.1

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

20.2.2 Conduite injurieuse : gestes ou propos insultants ou diffamatoires, y compris toute action exprimant le mépris.

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

20.3 ECHELLE DE SANCTION

Selon le jugement du premier arbitre et suivant la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et à enregistrer sur la feuille de match sont : **Pénalisation, Expulsion ou Disqualification**. D7a

20.3.1 Pénalisation

En cas de conduite grossière ou répétition unique de conduite grossière dans le même set par le même joueur. Dans ces deux premiers cas, l'équipe est sanctionnée d'un point et du service pour l'adversaire. Une troisième conduite grossière par un joueur dans le même set est sanctionnée par une expulsion. Cependant, le même joueur peut être sanctionné pour conduite grossière dans les sets suivants. D9 (6)

20.3.2 Expulsion

La première conduite injurieuse est sanctionnée par une expulsion. Le joueur/La joueuse sanctionné(e) par une expulsion doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le set. 6.4.3, 7.3.1, D9 (7)

20.3.3 Disqualification

La première attaque physique ou agression implicite ou menace est sanctionnée par une disqualification. Le joueur/La joueuse sanctionné(e) par une disqualification doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le match. 6.4.3, 7.3.1, D9 (8)

Une CONDUITE INCORRECTE est sanctionnée comme indiqué dans l'échelle des sanctions. D7a

20.4 COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS

Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon l'échelle des sanctions, et la sanction est appliquée au set suivant. D7a

20.5 RESUME DES COMPORTEMENTS INCORRECTS ET CARTONS UTILISES D9 (5, 6, 7, 8)

Avertissement : pas de sanction - Etape 1 : Avertissement verbal
- Etape 2 : Carton jaune 20.1

Pénalisation : sanction - Montrer le carton rouge 20.3.1, D7a

Expulsion : sanction - Montrer les cartons jaune et rouge ensemble 20.3.2, D7a

Disqualification : sanction - Montrer les cartons jaune et rouge séparément 20.3.3, D7a

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

CHAPITRE 7
LES ARBITRES

Voir Règles

21 CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES

21.1 COMPOSITION

L'équipe arbitrale pour un match est composée des officiels suivants :

- le premier arbitre, 22
- le second arbitre, 23
- l'arbitre challenge (le cas échéant), 24
- l'arbitre de réserve (le cas échéant), 25
- le marqueur, 26
- quatre (deux) juges de ligne. 28

Leur emplacement est indiqué par la figure 8.

Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, un marqueur assistant est obligatoire. 27

21.2 PROCEDURES

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

21.2.1.1 le premier arbitre donne le signal du service qui commence l'échange de jeu. D9 (1)

21.2.1.2 le premier et le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute ait été commise et qu'ils en aient identifié la nature.

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

21.2.3 Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant **la fin** de l'échange, ils doivent indiquer à l'aide des gestes officiels : 21.2.1.2, 29.1

21.2.3.1 Si la faute est sifflée par le 1er arbitre, il/elle indiquera dans cet ordre : D9 (2)

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

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

a) la nature de la faute,
b) le joueur/la joueuse fautif/fautive (si nécessaire),
c) l'équipe qui va servir en suivant le geste du premier arbitre D9 (2)

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

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

a) la nature de la faute,
b) les joueurs/les joueuses fautifs/fautives (si nécessaire)

L'équipe suivante au service est alors indiquée par le 1er arbitre. D9 (2)

22 PREMIER ARBITRE

22.1 EMPLACEMENT

Le premier arbitre remplit ses fonctions debout sur un podium d'arbitre situé à l'une des extrémités du filet, à l'opposé du marqueur. Son/Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au-dessus du filet. D1, D8

22.2 AUTORITE

22.2.1 Le premier arbitre dirige le match du début à la fin. Il/Elle a autorité sur tous les membres de l'équipe arbitrale et les membres des équipes.

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

Il/Elle peut même remplacer un membre de l'équipe arbitrale qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

22.2.2 Il/Elle contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons, et des niveleurs de sable.

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

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

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

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

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

22.2.6 En fonction des circonstances menant à une éventuelle blessure/maladie d'un joueur, le 1er arbitre autorise l'assistance médicale et lance le temps de récupération. 17.1.2

22.3 RESPONSABILITES

22.3.1 Avant le match, le 1er arbitre :

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

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

22.3.1.3 contrôle l'échauffement des équipes.

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

22.3.2.1 à donner des avertissements aux équipes ;

22.3.2.2 à sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu ;

22.3.2.3 à décider :

a) des fautes du serveur et des écrans de l'équipe au service ; D5
b) des fautes de touches du ballon ;
c) des fautes au-dessus du filet, et du contact fautif du joueur/de la joueuse avec le filet, prioritairement (mais pas uniquement) du côté de l'attaquant ;
d) du franchissement complet de l'espace inférieur situé sous le filet par le ballon ; D9 (22)
e) le ballon de service et la 2e touche passant au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain.

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

23 DEUXIEME ARBITRE

23.1 EMPLACEMENT

Le 2nd arbitre remplit ses fonctions debout, en dehors du terrain près du poteau situé du côté opposé et en face du 1er arbitre. D1, D8

23.2 AUTORITE

23.2.1 Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais il/elle a aussi son propre champ de compétence. 23.3

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

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

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

23.2.4 Il/Elle rapporte au 1er arbitre tout comportement incorrect.

23.2.5 Il/Elle autorise les temps-morts et les changements de côté, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées. D9 (3, 4)

23.2.6 Il/Elle contrôle le nombre de temps-morts utilisé par chaque équipe et le signale au 1er arbitre et aux joueurs/joueuses concerné(e)s à la fin de leur temps-mort.

23.2.7 Dans le cas où le 1er arbitre autorise l'assistance médicale à un joueur, il/elle l'assiste dans le processus, y compris la gestion du temps de récupération. 17.1.2

23.2.8 Il/Elle vérifie pendant le match si les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.

23.2.9 Il/Elle effectue le tirage au sort entre le 2e et le 3e set, si le 1er arbitre ne peut pas le faire. Il/elle doit alors transmettre toutes les informations pertinentes au marqueur.

23.3 RESPONSABILITES

23.3.1 Au début de chaque set, et si nécessaire, le 2nd arbitre contrôle le travail du marqueur et vérifie que le bon serveur est en possession du ballon.

23.3.2 Pendant le match, le 2nd arbitre décide, siffle et signale :

23.3.2.1 l'interférence due à la pénétration dans le terrain et l'espace adverse sous le filet ; 11.2, D9 (22)

23.3.2.2 le contact fautif d'un joueur avec le filet, prioritairement (mais pas uniquement) du côté du contre, et avec l'antenne de son côté du terrain ; 11.3.1

23.3.2.3 le contact du ballon avec un objet extérieur ; 8.4.2, 8.4.3 D9 (15), D10 (4)

23.3.2.4 le ballon franchissant le filet totalement ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage en direction du camp adverse, ou son contact avec l'antenne située de son côté du terrain de jeu, y compris lors d'un service ; 8.4.3, 8.4.4, D3, D4a, D9 (15)

23.3.2.5 le contact du ballon avec le sable lorsque le 1er arbitre n'est pas en position de voir ce contact ;

23.3.2.6 le ballon récupéré complètement du côté de l'adversaire sous le filet ; D9 (22)

23.3.2.7 le ballon de service et la 2e touche passant au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain.

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

24 ARBITRE CHALLENGE

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, si le Système de Challenge Vidéo (VCS) est utilisé, un arbitre challenge est obligatoire.

24.1 EMPLACEMENT

L'arbitre challenge exerce ses fonctions dans la cabine challenge, à un endroit distinct déterminé par le délégué technique de la FIVB.

24.2 RESPONSABILITES

24.2.1 Il/elle supervise le processus du challenge et s'assure que celui-ci se déroule conformément au règlement du challenge en vigueur.

24.2.2 L'arbitre Challenge doit porter un uniforme officiel d'arbitre dans l'exercice de ses fonctions.

24.2.3 Après le processus du challenge, il informe le 1er arbitre de la nature de la faute. 21.2.3.1 D9 (2)

24.2.4 A la fin du match, il/elle signe la feuille de match.

25 ARBITRE DE RESERVE

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un arbitre de réserve est obligatoire pour tous les matchs TV, et à chaque fois que le Système de Challenge Vidéo est utilisé.

25.1 EMPLACEMENT

L'arbitre de réserve exerce ses fonctions en se plaçant à un endroit distinct déterminé par la disposition du terrain de la FIVB.

25.2 RESPONSABILITES

L'arbitre de réserve est tenu de :

25.2.1 Porter un uniforme officiel d'arbitre dans l'exercice de ses fonctions.

25.2.2 Remplacer le 2nd arbitre en cas d'absence ou d'incapacité de celui-ci/celle-ci à poursuivre son travail ou si le 2nd arbitre est devenu le 1er arbitre. 23.2.1

25.2.3 Aider le 2nd arbitre à maintenir la zone libre. D9

25.2.4 Apporter au 2nd arbitre quatre ballons de match, immédiatement après la présentation des joueurs. 3.3

25.2.5 Donner au 2nd arbitre un ballon de match après qu'il ait fini de contrôler le joueur au service.

25.2.6 Assister le 1er arbitre pour guider le travail des niveleurs de sable. 22.2.2

25.2.7 Dans le cas où le Système de Challenge Vidéo (VCS) est utilisé, il/elle supervise le marqueur en remplissant le processus du système de challenge sur la feuille de marque électronique. 24

26 MARQUEUR

26.1 EMPLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé et en face au 1er arbitre. D1, D8

26.2 RESPONSABILITES

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

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

26.2.1 Avant le match et un set, le marqueur :

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

26.2.1.2 enregistre l'ordre au service de chaque équipe.

26.2.2 Pendant le match, le marqueur :

26.2.2.1 enregistre les points marqués ;

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

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

26.2.2.4 signale aux arbitres une demande de temps-mort non fondée ; 15.5

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

26.2.2.6 enregistre toutes les sanctions et les demandes non fondées ;

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

26.2.2.8 contrôle l'intervalle entre les sets.

26.2.3 A la fin du match, le marqueur :

26.2.3.1 inscrit le résultat final ;

26.2.3.2 en cas de réclamation, avec l'autorisation préalable du 1er arbitre, écrit ou permet au capitaine concerné d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident contesté ; 5.1.2.1, 5.1.3.2

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

27 MARQUEUR ASSISTANT

27.1 EMPLACEMENT D1, D8

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

27.2 RESPONSABILITES

Il/Elle aide le marqueur dans ses fonctions administratives.

Si le marqueur ne peut pas continuer son travail, le marqueur assistant remplace le marqueur.

27.2.1 Avant le match et un set, le marqueur assistant :

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

27.2.2 Pendant le match, le marqueur assistant :

27.2.2.1 indique l'ordre au service de chaque équipe en montrant une plaquette numérotée 1 ou 2 correspondant au joueur/à la joueuse qui va servir et

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

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

27.2.2.4 vérifie que les tableaux d'affichage coïncident ;

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

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

27.2.3 A la fin du match, le marqueur assistant :

27.2.3.1 signe la feuille de match.

28 JUGES DE LIGNE

28.1 EMPLACEMENT

Si seulement deux juges de ligne sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles du terrain situés à droite de chaque arbitre, et de 1 à 2 m du coin. D1, D8

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

Pour les compétitions FIVB mondiales et officielles, si quatre juges de ligne sont utilisés, ils se tiennent debout dans la zone libre de 1 à 3 m de chaque angle du terrain, dans le prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.

28.2 RESPONSABILITES

28.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant des fanions (40 x 40 cm), pour signaler : D10

28.2.1.1 le ballon "dedans" (in) et "dehors" (out) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s). (Note : Le responsable du signal est, en priorité, le juge de ligne le plus proche de la trajectoire du ballon) ; 8.3, 8.4

28.2.1.2 les ballons "dehors" touchés par l'équipe recevant le ballon ; D10 (1, 2)

28.2.1.3 le ballon qui touche une antenne, le ballon de service et la 2e touche d'équipe qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, etc. ; 8.4, D10 (3)

28.2.1.4 tout joueur (en dehors du serveur) qui empièterait sur l'extérieur de son camp au moment de la frappe de service ; 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D4a, D10 (4)

28.2.1.5 les fautes de pied du serveur ; 7.4, 12.4.3, D10 (4)

28.2.1.6 tout contact avec les 80 cm supérieurs de l'antenne située de son côté du terrain, par tout joueur pendant l'action de jouer le ballon ou interférant avec le jeu ; 12.4.3, D10 (4)

28.2.1.7 le ballon traversant le filet à l'extérieur de l'espace de passage dans le camp adverse ou touchant l'antenne de son côté. 11.3.1, 11.4.4, D3, D10 (4)

28.2.1.8 les touches au contre pendant l'échange. 10.1.1, D4a, D10 (4)

28.2.2 A la demande du premier arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste.

29 GESTES OFFICIELS

29.1 GESTES DES ARBITRES

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 soutenu pendant un instant et s'il est fait d'une seule main cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou de l'équipe qui a fait la demande. D9

29.2 GESTES DES JUGES DE LIGNE

Les juges de ligne doivent indiquer au moyen du signal de drapeau officiel la nature de la faute commise, et le maintenir un moment. D10

PARTIE 2

SECTION 3 : FIGURES

FIGURE 1 : L'AIRE DE JEU

Règles concernées : 1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1

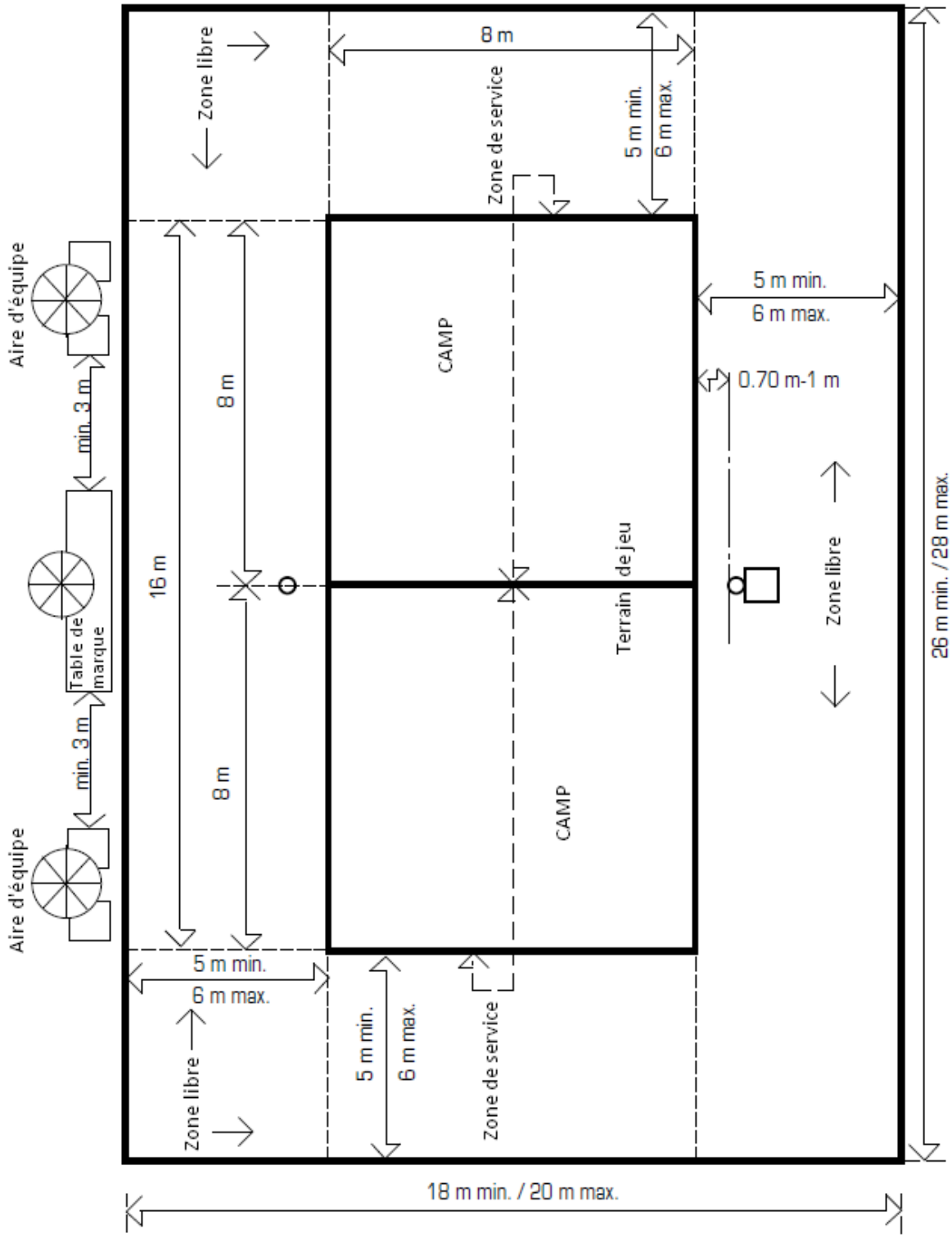


FIGURE 2 : LE TERRAIN DE JEU

Règles concernées : 1.1, 1.3, 2.5

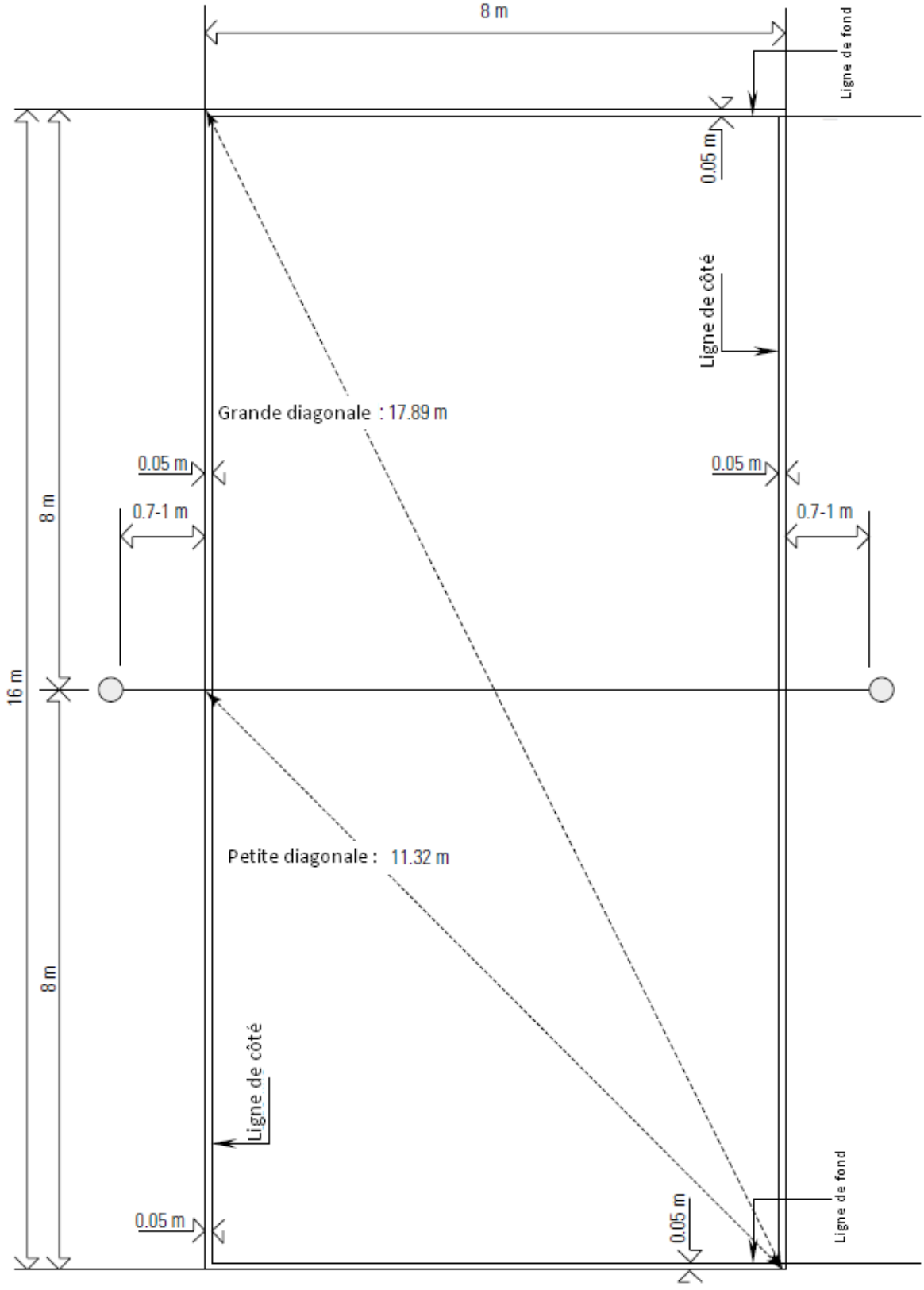
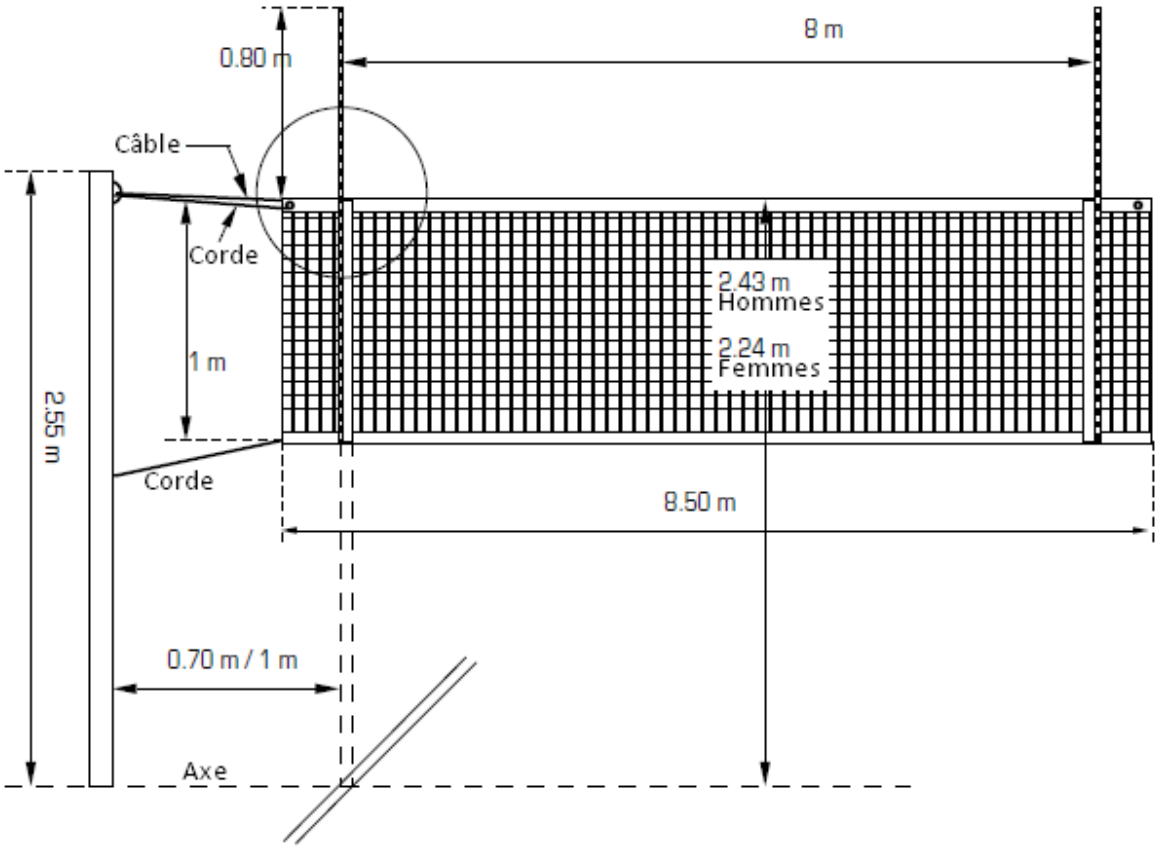


FIGURE 3 : DESSIN DU FILET

Règles concernées : 2, 8.4.3



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

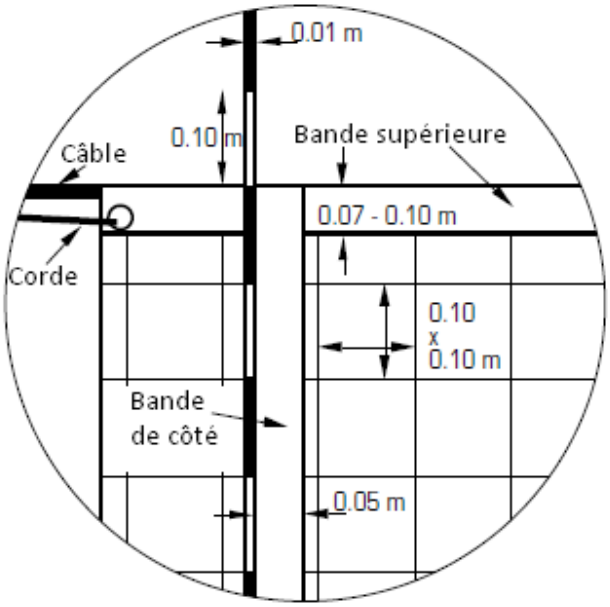
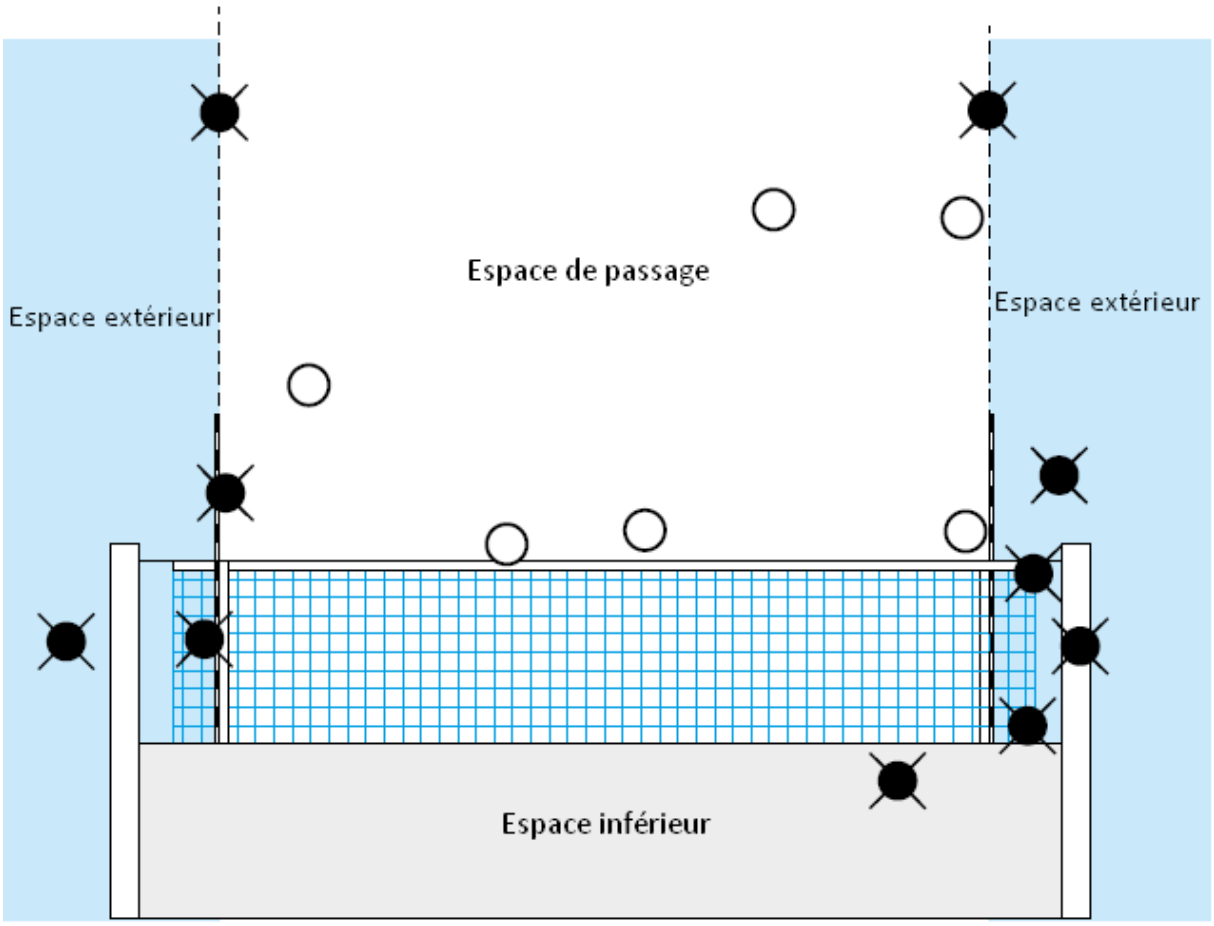


FIGURE 4a : BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE CAMP ADVERSE

Règles concernées : 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.3, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7



= Faute

= Passage correct

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

Règles concernées : 10.1.2, 10.1.2.1, 10.1.2.2

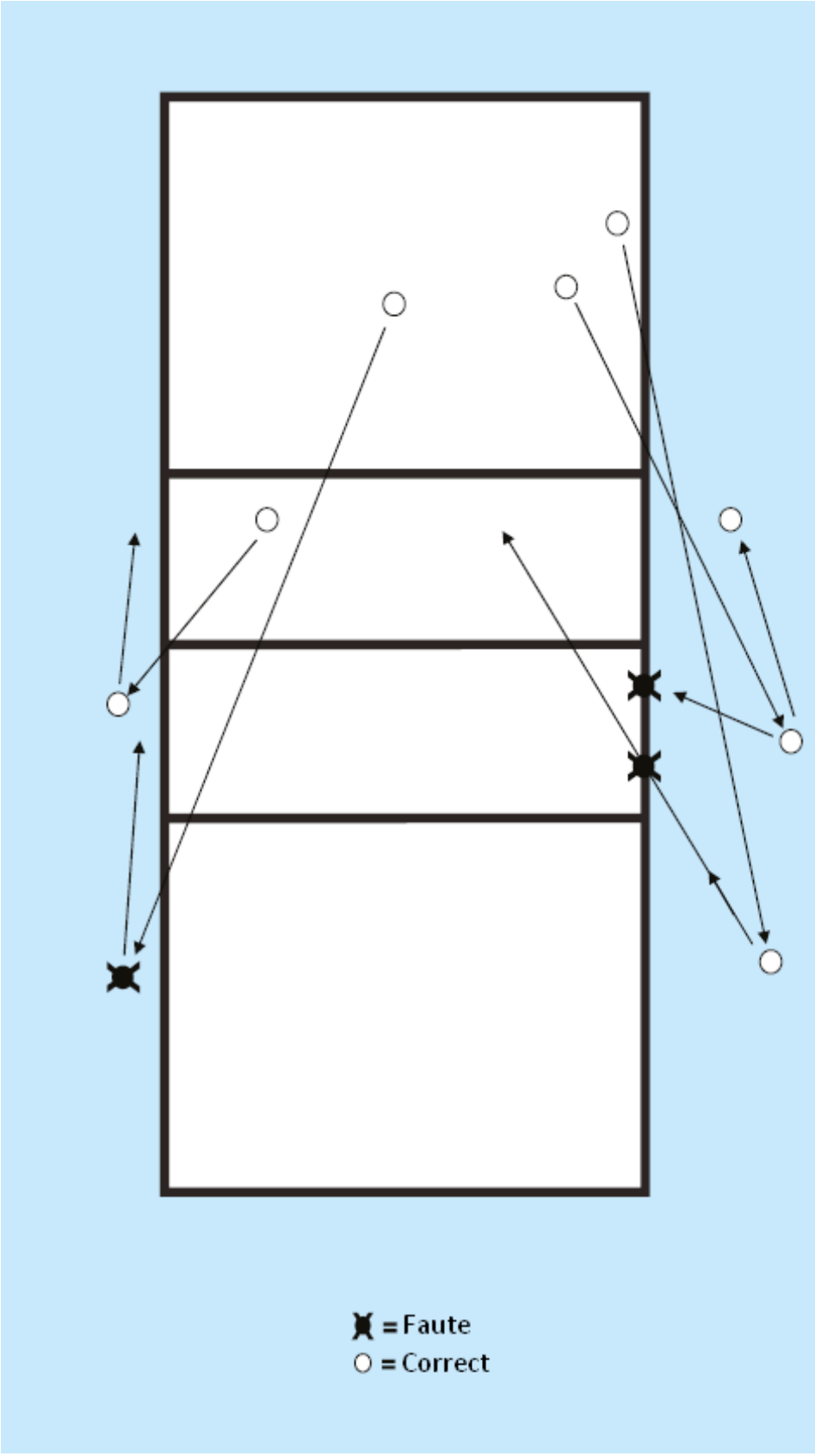


FIGURE 5 : ECRAN

Règles concernées : 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

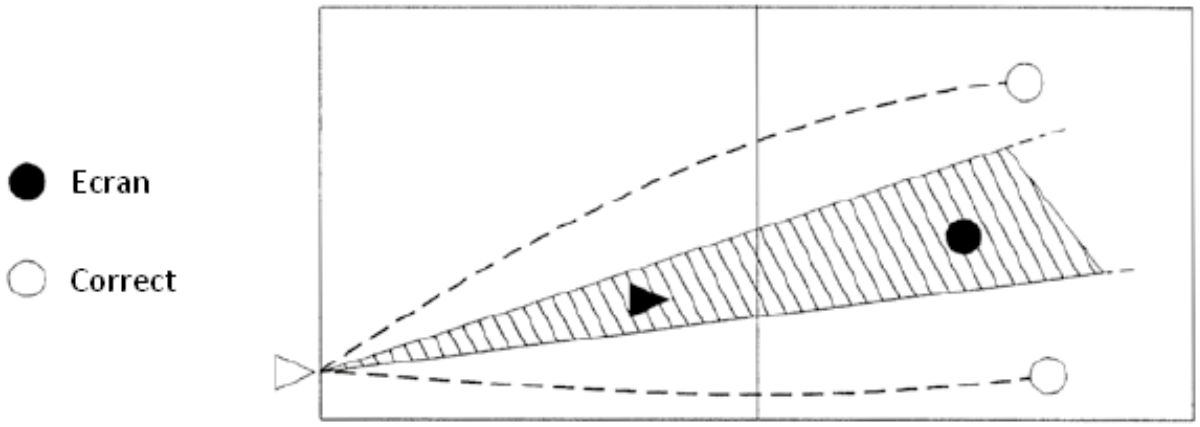
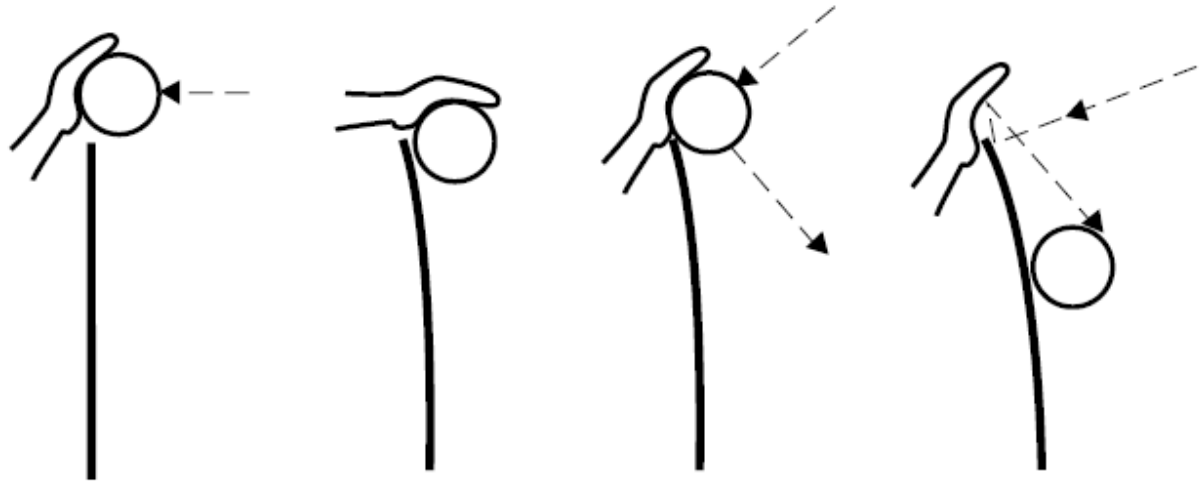


FIGURE 6 : CONTRE EFFECTIF

Règles concernées : 14.1.3



Ballon au-dessus du filet

Ballon en-dessous du bord supérieur du filet

Le ballon touche le filet

Le ballon rebondit sur le filet

FIGURE 7 : DISSUASIONS ET SANCTIONS

7a : ECHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règles concernées : 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIES	OCCURRENCE	FAUTIF	SANCTION	CARTONS	CONSEQUENCE
Comportement incorrect mineur	**Etape 1**	Tout membre	Non considéré comme une sanction	Aucun	Uniquement préventif
	Etape 2			Jaune	
	Toute répétition		Considéré comme une conduite grossière	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
Conduite grossière (même set)	Première	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	Seconde	Même membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	Troisième	Même membre	Expulsion	Jaune et rouge ensemble	Equipe déclarée incomplète pour le set
Conduite grossière (nouveau set)	Première	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
Conduite injurieuse	Première	Tout membre	Expulsion	Jaune et rouge ensemble	Equipe déclarée incomplète pour le set
	Seconde	Même membre	Disqualification	Jaune et rouge séparément	Equipe déclarée incomplète pour le match
Agression	Première	Tout membre	Disqualification	Jaune et rouge séparément	Equipe déclarée incomplète pour le match

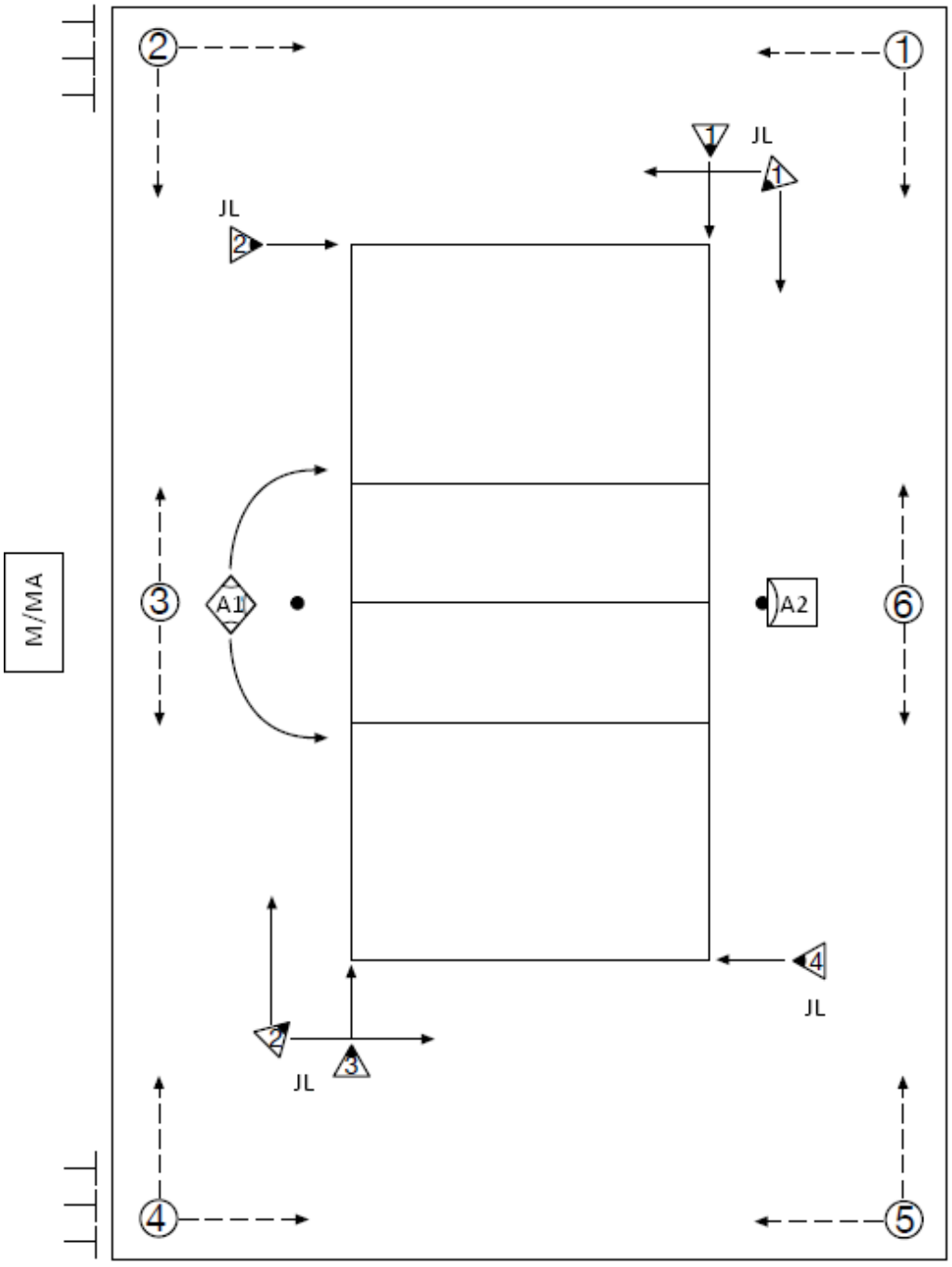
7b : ECHELLE DES SANCTIONS POUR RETARD ET CONSEQUENCES

Règles concernées : 16.2.2, 16.2.3

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

FIGURE 8 : EMPLACEMENT DE L'EQUIPE ARBITRALE ET DE LEURS ASSISTANTS

Règles concernées : 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



A1 = Premier arbitre

A2 = Deuxième arbitre

M/MA = Marqueur / Marqueur assistant

= Juges de ligne (numéros 1-4 ou 1-2)

= Ramasseurs de balle (numéros 1-6)

= Niveleurs de sable

FIGURE 9 : GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Légende : P S Arbitre(s) faisant le geste selon ses responsabilités normales

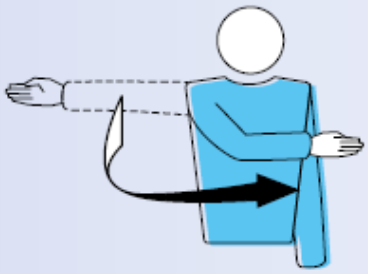
P S Arbitre(s) faisant le geste dans des situations spéciales

1 AUTORISATION DE SERVIR

Règles concernées : 12.3, 21.2.1.1

Déplacer la main pour indiquer la direction du service

P

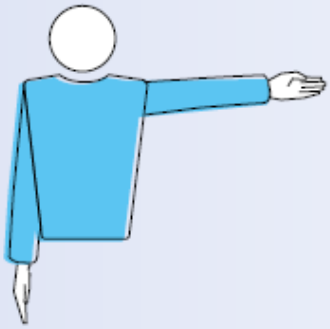


2 EQUIPE AU SERVICE

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

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

P S

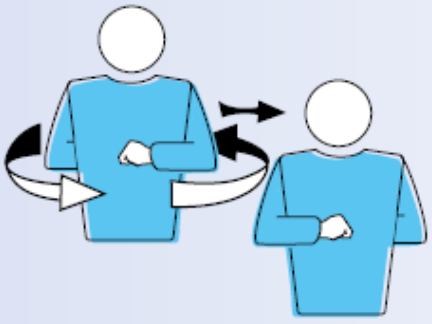


3 CHANGEMENT DE CAMP

Règles concernées : 18.2, 23.2.5

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

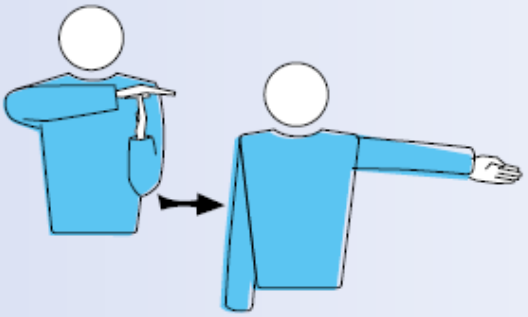
P



4 TEMPS-MORT

Règles concernées : 15, 23.2.5

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



5 AVERTISSEMENT POUR COMPORTMENT INCORRECT

Règles concernées : 20.1, 20.5

Montrer un carton jaune pour avertissement

6 PENALISATION POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Règles concernées : 20.3.1, 20.5

Montrer un carton rouge pour pénalisation

7 EXPULSION

Règles concernées : 20.3.2, 20.5

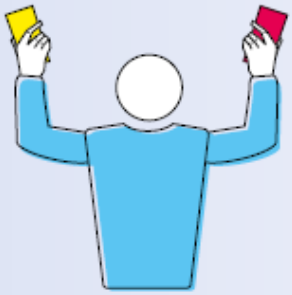
Montrer les deux cartons ensemble pour expulsion

8 DISQUALIFICATION

Règles concernées : 20.3.3, 20.5

Montrer les cartons rouge et jaune séparément pour disqualification

P



9 FIN DE SET (OU DE MATCH)

Règles concernées : 6.2, 6.3

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

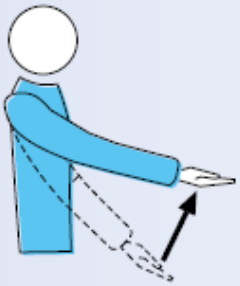
P

10 BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

Règle concernée : 12.4.1

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

P



11 RETARD AU SERVICE

Règle concernée : 12.4.4

Lever cinq doigts écartés

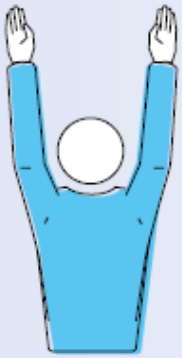
P

12 FAUTE DE CONTRE OU ECRAN

Règles concernées : 12.5, 14.5, 14.6.3

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant

P



13 FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Règles concernées : 7.7.1, 12.6.1.1

Faire un mouvement circulaire avec l'index

P S

14 BALLON "DEDANS" (IN)

Règles concernées : 6.1.1.1, 8.3

Etendre le bras et les doigts vers le sol

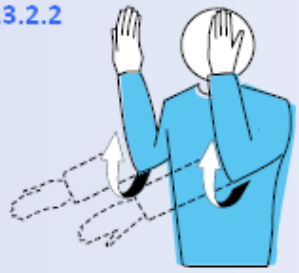
P S

15 BALLON "DEHORS" (OUT)

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

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

P S



16 BALLON TENU

Règles concernées : 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

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

P

17 DOUBLE CONTACT

Règles concernées : 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Lever deux doigts écartés

P S

18 QUATRE TOUCHES

Règle concernée : 9.3.1

Lever quatre doigts écartés

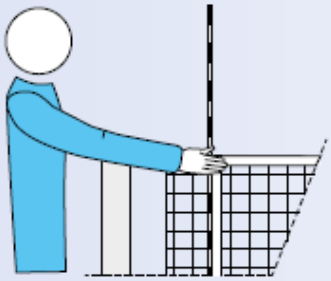
P

19 FILET TOUCHÉ PAR UN JOUEUR - BALLON DE SERVICE TOUCHANT LE FILET ENTRE LES ANTENNES ET NE PASSANT PAS LE PLAN VERTICAL DU FILET

Règle concernée : 12.6.2.1

Indiquer le côté approprié du filet
avec la main correspondante

P S

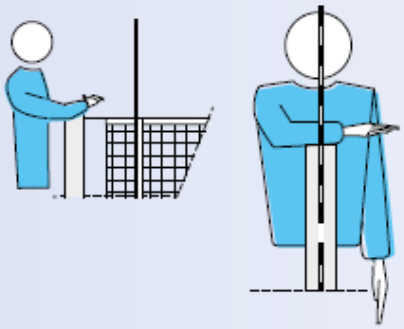


20 FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET

Règles concernées : 11.4.1, 13.2.1

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

P

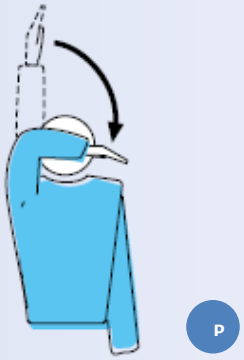


21 FAUTE D'ATTAQUE

- d'un joueur/une joueuse qui effectue une attaque avec les doigts main ouverte, ou qui utilise le bout des doigts alors qu'ils ne sont pas ensemble et rigides.
- d'un joueur/une joueuse qui effectue une attaque sur le service adverse, lorsque le ballon est entièrement au-dessus du haut du filet.
- d'un joueur/une joueuse qui effectue une frappe d'attaque en utilisant une passe en touche haute, n'ayant pas une trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules, sauf lorsqu'il/elle tente de faire une passe à son/sa partenaire

Règles concernées : 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

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



P

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

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

Pointer le terrain sous le filet ou la ligne correspondante

P S

23 DOUBLE FAUTE ET ÉCHANGE A REJOUER

Règles concernées : 6.1.2.2, 12.4.5

Lever verticalement les deux pouces

P S

24 BALLON TOUCHÉ

Règle concernée : 14.6.4

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

P

25 AVERTISSEMENT POUR RETARD / PÉNALISATION POUR RETARD

Règles concernées : 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

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

P

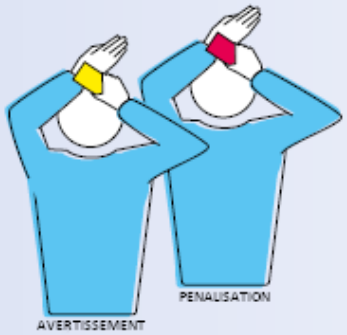


FIGURE 10 : GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

1 BALLON "DEDANS" (IN)

Règles concernées : 8.3, 28.2.1.1

Abaisser le fanion

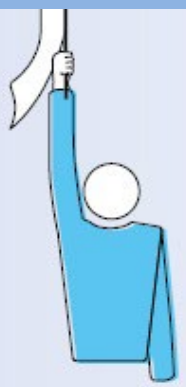
JL

2 BALLON "DEHORS" (OUT)

Règles concernées : 8.4.1, 28.2.1.1

Lever le fanion

JL



3 BALLON TOUCHÉ

Règle concernée : 28.2.1.2

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

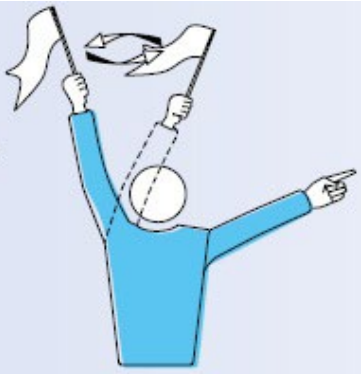
JL

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

Règles concernées : 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.5, 28.2.1.6, 28.2.1.7

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

JL



5 JUGEMENT IMPOSSIBLE

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

JL

PARTIE 3

DEFINITIONS

PROTOCOLE

La série d'événements précédant le début du match, y compris le tirage au sort, la séance d'échauffement, la présentation des équipes et des arbitres, décrits dans le Manuel de compétition spécifique.

AIRE DE COMPETITION/CONTRÔLE

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

ZONES

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

ESPACE INFERIEUR

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

ESPACE DE PASSAGE

L'espace de passage est défini par :
- la bande horizontale en haut du filet
- les antennes et leur extension
- le plafond

Le ballon doit atteindre le terrain de l'adversaire par l'espace de passage.

ESPACE EXTERIEUR

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

SAUF ACCORD DE LA FIVB

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

STANDARDS FIVB

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

FAUTE

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

PREMIERE TOUCHE D'EQUIPE

Il y a trois cas où l'action de jeu est considérée comme la première touche d'une équipe :
- Réception de service
- Réception d'une attaque de l'équipe adverse

- Jouer le ballon provenant d'un bloc de l'adversaire.

RALLY POINT

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

TEMPS-MORT TECHNIQUE

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

INTERVALLE

Le temps entre les sets. Le changement de camp dans le troisième (décisif) set n'est pas considéré comme un intervalle.

INTERFERENCE

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

OBJET EXTERIEUR

Il s'agit d'un objet ou d'une personne qui, en étant hors du terrain de jeu ou proche des limites de l'espace de jeu libre, provoque une interruption de la trajectoire du ballon.
Par exemple : les projecteurs, la chaise de l'arbitre, un équipement TV, la table de marque, les poteaux. Les objets extérieurs ne comprennent pas les antennes car elles sont considérées comme faisant partie du filet.

RAMASSEURS DE BALLONS

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

NIVELEURS DE SABLE (RATISSEURS)

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