



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be



RÈGLEMENT INTERNATIONAL 2017-2021

VOLLEY-BALL ASSIS

VERSION FRANCAISE

VERSION SEPTEMBRE 2020



En collaboration avec



RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS

Ligue Handisport Francophone

Avenue du Centenaire, 69 - 6061 Charleroi

Tel: +32 (0)71.10.67.50

Email: info@handisport.be

www.handisport.be



Fédération Volley Wallonie-Bruxelles

Rue de Namur 84 - 5000 Beez

Tél : +32 (0)81/26.09.02

Email : fvwb@fvwb.be

<https://site.volleyaif.be/>



Ce règlement est approuvé par le sous-comité technique du conseil d'administration de la World ParaVolley et doit être appliqué pour toutes les compétitions mondiales, internationales, nationales et toutes les rencontres de championnat après le 1er juin 2017.

Ce document est une traduction de la LHF. En cas de litige, c'est la version anglaise qui fait foi.

TABLE DES MATIÈRES

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS	2
TABLE DES MATIÈRES	3
CARACTÉRISTIQUES DE JEU	5
PARTIE 1 : PHILOSOPHIE DU RÈGLEMENT ET DE L'ARBITRAGE	6
1. INTRODUCTION	6
2. LE VOLLEY-BALL COMME SPORT DE COMPÉTITION	6
3. L'ARBITRE DANS CE CADRE	8
PARTIE 2 : RÈGLEMENT	9
SECTION I - LE SPORT	9
CHAPITRE 1 - INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT	9
1. ZONE DE JEU	9
2. FILET ET POTEAUX	11
3. BALLE	13
CHAPITRE 2 - PARTICIPANTS	14
4. ÉQUIPES	14
5. RESPONSABLES D'ÉQUIPE	17
CHAPITRE 3 - FORMULE DE JEU	19
6. MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH	19
7. STRUCTURE DE JEU	20
CHAPITRE 4 - ACTIONS DE JEU	25
8. SITUATIONS DE JEU	25
9. JOUER LA BALLE	26
10. BALLE AU FILET	28
11. JOUEURS AU FILET	28
12. SERVICE	30
13. FRAPPE D'ATTAQUE	32
14. CONTRE	33
CHAPITRE 5 - INTERRUPTIONS, INTERVALLES ET RETARDS	36
15. INTERRUPTIONS DE JEU RÉGLEMENTAIRES	36
16. RETARDS DE JEU	40
17. INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES	40
18. INTERVALLES ET CHANGEMENT DE CAMPS	41
CHAPITRE 6 - LE LIBÉRO	43
19. LE LIBÉRO	43
CHAPITRE 7 - CODE DE CONDUITE DES PARTICIPANTS	47
20. EXIGENCES DE CONDUITE	47
21. MAUVAISE CONDUITE ET SANCTIONS	47
SECTION II - LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITÉS ET SIGNES DE LA MAIN OFFICIELS	50
CHAPITRE 8 - LES ARBITRES	50
22. CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES	50
23. PREMIER ARBITRE	51
24. SECOND ARBITRE	53
25. MARQUEUR	55

26. MARQUEUR ADJOINT _____	56
27. JUGES DE LIGNE _____	57
28. SIGNES OFFICIELS _____	58
SECTION III - SCHÉMAS _____	59
PARTIE 3 : DÉFINITIONS _____	80

CARACTÉRISTIQUES DE JEU

Le volley-ball assis est un sport joué par deux équipes sur un terrain séparé par un filet. Il existe différentes versions de ce sport qui peut s'adapter à des publics spécifiques afin d'offrir la possibilité à tout le monde de le pratiquer.

Le but du jeu est d'envoyer la balle au-dessus du filet afin que celle-ci touche le sol du terrain adverse, en évitant que l'adversaire ne fasse la même chose. L'équipe a le droit à maximum trois touches de balles avant de renvoyer cette dernière chez l'adversaire (le contact du contre n'est pas considéré comme une touche).

Le ballon est mis en jeu par un service frappé au-dessus du filet vers le camp adverse. L'échange se poursuit jusqu'à ce que le ballon tombe au sol dans le terrain de jeu, en dehors des limites du terrain ou encore si une des équipes ne parvient pas à le renvoyer correctement.

En volley-ball assis, l'équipe gagnante d'un échange marque un point (Rally Point System). Lorsque l'équipe en réception gagne un échange, elle marque un point et a le droit de servir ; dans ce cas, ses joueurs se déplacent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

La philosophie du règlement et de l'arbitrage de la *Word ParaVolley*, telle que décrite dans les pages suivantes, est en accord avec celle de la FIVB.

PARTIE 1 : PHILOSOPHIE DU RÈGLEMENT ET DE L'ARBITRAGE

1. INTRODUCTION

Le volley-ball assis est l'un des sports compétitifs et récréatifs les plus réussis et populaires au monde. Il s'agit également d'un des seuls handisports pour lesquels les athlètes ne dépendent pas de technologie et d'équipements. Il est *rapide, passionnant et l'action est explosive*.

Au cours des dernières années, la FIVB et la *World ParaVolley* ont fait de grands progrès dans l'adaptation du jeu pour attirer un public moderne.

Ce texte est destiné à un large public de volley-ball assis - joueurs, entraîneurs, arbitres, spectateurs ou commentateurs, pour les raisons suivantes :

- La compréhension des règles permet de mieux jouer- les entraîneurs peuvent créer une meilleure structure et des tactiques pour leurs équipes, donnant libre cours aux joueurs d'afficher leurs compétences;
- La compréhension de la relation entre les règles permet aux officiels de prendre de meilleures décisions.

La première partie de ce règlement se concentre sur le volley-ball assis comme sport de compétition, puis, dans la seconde partie, les principales qualités requises pour un arbitrage optimal seront étudiées.

2. LE VOLLEY-BALL COMME SPORT DE COMPÉTITION

La compétition fait appel à des forces latentes. Elle montre le meilleur des capacités, de l'esprit, de la créativité et de l'esthétique. Les règles sont organisées de manière à favoriser toutes ces qualités.

À quelques exceptions près, le volleyball permet à tous les joueurs de jouer à la fois au filet (en attaque) et à l'arrière du terrain (pour défendre ou servir).

William Morgan, le créateur du jeu, pourrait encore reconnaître la discipline tant le volley-ball a conservé certains éléments distinctifs et essentiels au fil des ans. Certains éléments techniques de la discipline sont similaires à d'autres sports avec filet/ balle / raquette :

- Service ;
- Rotation des joueurs (service à tour de rôle) ;
- Attaque ;
- Défense.

Le volley-ball assis est cependant unique parmi les jeux ayant la présence d'un filet car la balle est constamment en vol et permet à chaque équipe un certain nombre de passes en interne avant de pouvoir renvoyer le ballon vers les adversaires.

L'introduction d'un joueur défensif spécialiste (le Libéro) a augmenté le temps d'échange et de jeu de multi-phases. Les modifications de la règle du service ont transformé l'acte de servir, qui était au préalable simplement un moyen de mettre le ballon dans le camp adverse, en une réelle arme offensive.

Le concept de rotation est établi pour permettre aux athlètes de passer par toutes les positions de jeu. Les règles sur les positions des joueurs doivent permettre aux équipes de disposer de flexibilité, de créer et développer des tactiques intéressantes.

Les compétiteurs utilisent ce cadre pour faire valoir leurs techniques, leurs tactiques et leur puissance. Celui-ci favorise en outre une liberté d'expression des joueurs enthousiasmant les spectateurs et les téléspectateurs.

L'image du volley-ball ne cesse de se bonifier.

Il ne fait aucun doute que plus le sport évoluera, plus il sera meilleur, fort et rapide.

3. L'ARBITRE DANS CE CADRE

L'essence d'un bon arbitre réside dans les notions d'équité et de cohérence :

- pour être juste envers chaque participant
- pour que les spectateurs le considèrent impartial,

Une énorme part de confiance est requise – l'arbitre doit être digne de confiance pour permettre aux joueurs de s'amuser :

- en étant *précis* dans son *jugement* ;
- en *comprenant la raison de l'existence d'une règle* ;
- en étant un *organisateur efficace* ;
- en assurant la fluidité du match et en le *dirigeant* jusqu'à son terme ;
- en *éduquant* : pénaliser l'injustice et réprimander l'impolitesse au moyen des règles ;
- en *valorisant* le sport : *permettre* aux éléments *spectaculaires* du sport de briller et aux meilleurs joueurs de faire ce qu'ils font le mieux, à savoir *divertir* le public.

Enfin, un bon arbitre applique les règles afin de rendre la compétition enrichissante pour *toutes* les parties concernées.

À ceux qui ont lu jusqu'à présent : considérez le règlement ci-dessous comme l'état actuel de l'évolution d'un grand sport. Gardez cependant à l'esprit la raison pour laquelle les quelques paragraphes précédents peuvent être tout aussi importants dans votre attitude par rapport au volley-ball.

PARTIE 2 : RÈGLEMENT

SECTION I - LE SPORT

CHAPITRE 1 - INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1. ZONE DE JEU

La zone de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. Elle doit être rectangulaire et symétrique.

1.1. DIMENSIONS

Le terrain de jeu est un rectangle de 10 x 6 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur chaque côté.

L'espace de jeu libre est l'espace libre de tout obstacle situé au-dessus de la zone de jeu. Il doit au moins s'élever à 7 m de la surface de jeu.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, la zone libre doit au moins mesurer 4 m à partir des lignes latérales et 6 m à partir des lignes de fond. L'espace de jeu libre doit au moins d'élever à 10 m de la surface de jeu.

1.2. SURFACE DE JEU

1.2.1. La surface doit être plane, horizontale et uniforme. Elle ne doit présenter aucun risque de blessure pour les joueurs. Il est interdit de jouer sur des surfaces rugueuses ou glissantes.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, seule une surface en bois ou synthétique est autorisée. Toute surface doit être préalablement homologuée par la *World ParaVolley*.

1.2.2. La surface de jeu des terrains couverts doit être de couleur claire.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, les lignes doivent être blanches. Le terrain de jeu et la zone libre doivent être obligatoirement d'autres couleurs, différentes les unes des autres.

1.2.3. Pour les terrains extérieurs, une pente d'écoulement de 5 mm/mètre est autorisée. Les lignes constituées de matériaux solides sont interdites.

1.3. LIGNES DU TERRAIN

1.3.1. Toutes les lignes ont une largeur de 5 cm. Celles-ci doivent être de couleur claire se distinguant de la couleur du sol et des autres lignes.

1.3.2. Lignes de délimitation

Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Celles-ci sont tracées à l'intérieur du terrain de jeu.

1.3.3. Ligne centrale

L'axe de la ligne centrale divise le terrain en deux camps égaux de 6 x 5 m. Cependant, la largeur totale de la ligne appartient aux deux camps de manière égale. Cette ligne s'étend sous le filet d'une ligne de côté à l'autre.

1.3.4. Ligne d'attaque

La ligne d'attaque de chaque camp est tracée à 2 m de l'axe de la ligne centrale. Elle délimite la zone avant.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, cette ligne se prolonge au-delà des lignes de côté sur une longueur de 1,75 m par une ligne composée de 5 traits (longs de 15 cm, larges de 5 cm et espacés de 20 cm). La « ligne de délimitation des entraîneurs » (ligne pointillée s'étendant de la ligne d'attaque à la ligne du fond) se compose de traits longs de 15 cm et espacés de 20 cm. Elle délimite la zone d'opération des entraîneurs.

1.4. ZONES ET AIRES

1.4.1. Zone avant

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

Cette zone s'étend au-delà des lignes de côté, jusqu'à l'extrémité de la zone libre.

1.4.2. Zone de service

La zone de service est une zone de 6 m de large située derrière chaque ligne de fond. Elle est délimitée latéralement par deux traits de 15 cm. Ceux-ci sont tracés 20 cm derrière la ligne de fond, et prolongent les lignes de côté. Ils sont inclus dans la largeur de la zone de service.

La largeur de la zone de service s'étend jusqu'à l'extrémité de la zone libre.

1.4.3. Zone de remplacement

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

1.4.4. Zone de remplacement du Libéro

La zone de remplacement du Libéro est une partie de la zone libre située du côté des bancs d'équipe. Elle est délimitée par l'extension de la ligne d'attaque jusqu'à la ligne de fond.

1.4.5. Aire d'échauffement

Sauf indication contraire du délégué technique, les aires d'échauffement (environ 3 x 3 m) sont situées du côté des bancs de touche, en dehors de la zone libre, pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux.

1.4.6. Aire de pénalité

Les aires de pénalité, d'environ 1 x 1 m et 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.

1.5. TEMPÉRATURE

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

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, la température ne peut être supérieure à 25 °C (77 °F) ou inférieure à 16 °C (61 °F).

1.6. ÉCLAIRAGE

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, l'éclairage de la zone de jeu doit être de 1000 à 1500 lux. Celui-ci doit être mesuré à 1 m au-dessus de la surface de jeu.

2. FILET ET POTEAUX

2.1. HAUTEUR DU FILET

2.1.1. Le filet, placé sur la ligne centrale, a une hauteur de 1,15 m pour les hommes et de 1,05 m pour les femmes.

2.1.2. Sa hauteur est mesurée au centre du terrain. La hauteur du filet au dessus des deux lignes de côté doit être exactement identique et ne peut excéder la taille officielle de plus de 2 cm.

2.2. STRUCTURE

Le filet mesure 0,8 m de large et 6,5 m à 7 m de long (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales). Il est composé de mailles carrées et noires de 10 cm de côté.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, la longueur du filet doit être de 7 mètres.

À sa partie supérieure, une bande de toile blanche, rabattue de chaque côté du filet sur 7 cm de large, est cousue sur toute la longueur. Chaque extrémité de la bande comporte un trou,

à travers lequel passe une cordelette, qui fixe la bande aux poteaux pour maintenir le haut du filet tendu.

À l'intérieur de la bande, un câble flexible fixe le filet aux poteaux et maintient sa partie supérieure tendue.

Au bas du filet est cousue une autre bande horizontale de 5 cm de large, similaire à la bande supérieure, à travers laquelle est enfilée une corde. Cette corde permet d'attacher le filet aux poteaux et de maintenir sa partie inférieure tendue.

2.3. BANDES LATÉRALES

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

Elles mesurent 5 cm de large et 0,8 m de long, et sont considérées comme faisant partie du filet.

2.4. ANTENNES

Une antenne est une tige flexible de 1,60 m de long et de 10 mm de diamètre. Elle est composée de fibre de verre ou d'un matériau similaire.

Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande latérale. Les deux antennes sont placées de part et d'autre du filet.

Les 80 cm supérieurs de chaque antenne s'étendent au-dessus du filet et sont marqués par des bandes de 10 cm de couleur contrastante, de préférence le rouge et le blanc.

Elles sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de jeu.

2.5. POTEAUX

2.5.1. Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 0,50 m à 1 m de chaque ligne de côté. Ils ont une hauteur maximale de 1,25 m et sont de préférence ajustables.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, les poteaux supportant le filet sont placés 1 m en dehors des lignes de côté et doivent être rembourrés. Ceux-ci doivent être enfoncés dans le sol, à moins que la *World ParaVolley* ait homologué des poteaux autonomes ou lestés pour l'évènement.

2.5.2. Les poteaux doivent être arrondis, lisses, et fixés au sol sans câbles. Tout dispositif dangereux ou gênant est interdit.

2.6. ÉQUIPEMENT SUPPLÉMENTAIRE

Tout équipement supplémentaire est défini par le règlement de la *World ParaVolley*.

3. BALLE

3.1. NORMES

La balle doit être sphérique avec une enveloppe en cuir souple naturel ou synthétique comportant à l'intérieur une vessie composée de caoutchouc ou d'une matière similaire.

Elle peut avoir une couleur claire uniforme ou une combinaison de couleurs.

Le matériau en cuir synthétique et les combinaisons de couleurs des balles utilisés lors des compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que lors des championnats régionaux, doivent être conformes aux normes de la *World ParaVolley*.

Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 cm et son poids entre 260 et 280 g.
Sa pression intérieure doit être comprise entre 0,300 et 0,325 kg/cm² (4,26 à 4,61 psi) (294,3 à 318,82 mbar ou hPa).

3.2. UNIFORMITÉ DES BALLEES

Toutes les balles utilisées lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques (circonférence, poids, pression, type, couleur, etc.).

Les compétitions mondiales, internationales, nationales et les rencontres de championnat doivent être jouées avec des balles approuvées par la *World ParaVolley*, sauf accord de la *World ParaVolley*.

3.3. SYSTÈME DES CINQ BALLEES

Lors des compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley* et des championnats régionaux, cinq ballons doivent être utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs sont positionnés comme suit : un à chaque coin de la zone libre et un derrière chaque arbitre.

CHAPITRE 2 - PARTICIPANTS

4. ÉQUIPES

4.1. COMPOSITION DES ÉQUIPES

Une équipe peut être composée d'un maximum de 12 joueurs classés au niveau international avec un statut de catégorie sportive "Confirmé" ou "Révision", dont un maximum de deux joueurs classés comme "déficience minimale" (*MD/VS2), un entraîneur, un maximum de deux entraîneurs assistants, un thérapeute d'équipe et un médecin.

***Note:** À partir du 1er janvier 2018, en vertu des nouvelles règles de classification de *World ParaVolley*, qui doivent être conformes aux règlements du CIP, les termes D et MD deviendront respectivement VS1 et VS2.

En règle générale, seuls les joueurs figurant sur la feuille de match peuvent entrer dans la zone de compétition/contrôle et prendre part à l'échauffement officiel et à la rencontre.

Le chef ou le journaliste d'équipe ne peut pas s'asseoir sur ou derrière le banc dans la zone de contrôle.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, le médecin et le thérapeute de l'équipe doivent faire partie de la délégation officielle et être accrédités au préalable par le département médical de la *World ParaVolley*.

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

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

4.2. EMPLACEMENT DE L'ÉQUIPE

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

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

4.2.2. Seuls les membres de l'équipe figurant sur la feuille de match sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement officielle.

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;

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

4.2.4. Lors des pauses entre les sets, les joueurs peuvent s'échauffer avec des balles dans leur propre zone libre. Au cours de la pause prolongée entre les 2èmes et 3èmes sets (le cas échéant), les joueurs peuvent également utiliser leur propre partie de terrain, si cette dernière n'est pas occupée pour des raisons d'animation.

4.3. ÉQUIPEMENT

L'équipement d'un joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes (uniforme) et de chaussures de sport. Les joueurs sont autorisés à jouer sans chaussures.

Les joueurs sont autorisés à porter des vêtements de compression moulants sous leur short d'équipe à condition :

- i) qu'ils ne soient pas plus longs que leur short,
- ii) qu'ils soient de la même couleur que le short, ou blancs ou noirs ou de couleur neutre, et
- iii) que les membres de l'équipe jouant en short utilisent le même type/combinaison.

Un vêtement de compression, sans rembourrage, peut être porté sous un pantalon long. Les membres de l'équipe jouant en pantalon long doivent utiliser le même type/combinaison.

Les joueurs ne sont pas autorisés à s'asseoir sur un matériau épais ou à porter des shorts ou des pantalons épais spécialement conçus.

4.3.1. La couleur et le modèle des maillots, des shorts, des pantalons longs, des vêtements de compression et des chaussettes doivent être uniformes au sein de l'équipe (sauf pour le Libéro). Les uniformes doivent être propres.

4.3.2. Les chaussures doivent être légères et souples. Elles doivent en outre comporter des semelles en caoutchouc ou en matériau composite, et ne peuvent pas avoir de talons.

Le port de chaussures avec une semelle noire est interdit pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley* et pour les championnats régionaux.

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

4.3.3.1. Les numéros doivent être placés sur le maillot au centre de la poitrine et du dos. La couleur et la vivacité des numéros doivent contraster avec celles 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.

4.3.4. Le maillot du capitaine d'équipe doit comporter une bande de 8 x 2 cm soulignant le numéro sur la poitrine.

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).

4.4. CHANGEMENT D'ÉQUIPEMENT

Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs à :

4.4.1. jouer sans chaussures

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, il est interdit de jouer à pieds nus (sans chaussettes).

4.4.2. 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.

4.4.3. à jouer en survêtement par temps froid, à condition que sa couleur et son modèle soient identiques pour toute l'équipe (à l'exception du Libéro) et qu'il soit numéroté selon la règle 4.3.3.

4.5. OBJETS INTERDITS

4.5.1. Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel injuste à un joueur. Des bandages peuvent être portés, mais tout ce qui peut être dangereux est interdit.

4.5.2. Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leurs propres risques.

4.5.3. Des coussins de compression (objets rembourrés destinés à éviter les blessures, par exemple des genouillères et des coudières) peuvent être portés à titre de protection ou de soutien. Ces dispositifs doivent être de la même couleur que la partie correspondante de l'uniforme. Le noir, le blanc ou des couleurs neutres peuvent également être utilisés, mais de la même manière pour toute l'équipe.

5. RESPONSABLES D'ÉQUIPE

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

Le Libéro ne peut pas être le capitaine d'équipe.

5.1. CAPITAINE

5.1.1. *Avant la rencontre*, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort.

5.1.2. Lorsqu'il est sur le terrain *pendant la rencontre*, 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 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 en jeu ou que le set se termine.

Lorsque le ballon est hors jeu, seul le capitaine de jeu est autorisé à s'adresser aux arbitres pour :

5.1.2.1. demander une explication sur l'application ou l'interprétation du règlement et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Si l'explication du premier arbitre ne le convient pas, il peut décider de contester la décision. Il doit alors immédiatement indiquer au premier arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer une réclamation officielle sur la feuille de match au terme de la rencontre;

5.1.2.2. demander l'autorisation afin de :

- a) changer l'entièreté ou une partie de l'équipement,
- b) vérifier les positions des équipes,
- c) contrôler le sol, le filet, la balle, etc...;

5.1.3. *Au terme de la rencontre*, le capitaine d'équipe :

5.1.3.1. remercie les arbitres et signe la feuille de match pour ratifier le résultat ;

5.1.3.2. peut confirmer et enregistrer sur la feuille de match une contestation officielle concernant l'application ou l'interprétation du règlement par l'arbitre, si celle-ci a été communiquée en temps voulu au premier arbitre.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, toute contestation doit être écrite en anglais.

5.2. ENTRAÎNEUR

5.2.1. Tout le long du match, l'entraîneur dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain. Il décide de la composition de départ, des remplaçants et des temps morts. Dans ces fonctions, son officiel de contact est le deuxième arbitre.

5.2.2. *Avant la rencontre*, l'entraîneur inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match, avant de signer cette dernière.

5.2.3. *Pendant la rencontre*, l'entraîneur :

5.2.3.1. remet avant chaque set la fiche de position dûment remplie et signée au deuxième arbitre ou au marqueur

5.2.3.2. s'assied sur le banc le plus proche du marqueur. Il peut cependant le quitter.

5.2.3.3. demande les temps-morts et les remplacements ;

5.2.3.4. peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. L'entraîneur peut donner ces instructions en se tenant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de son équipe, depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, sans perturber ni retarder le match.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, l'entraîneur est tenu d'exercer sa fonction derrière la ligne de délimitation de l'entraîneur pendant toute la durée du match.

5.3. ENTRAÎNEUR ADJOINT

5.3.1. Le coach adjoint prend place sur le banc de touche sans droit d'intervention.

5.3.2. Si l'entraîneur doit quitter son équipe pour une raison quelconque (y compris s'il est sanctionné, mais à l'exclusion de s'il entre sur le terrain en tant que joueur), l'entraîneur adjoint peut assumer les fonctions de l'entraîneur pendant la durée de son absence, à la demande du capitaine en jeu et avec l'autorisation de l'arbitre.

CHAPITRE 3 - FORMULE DE JEU

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

6.1. MARQUER UN POINT

6.1.1. Point

Une équipe marque un point :

6.1.1.1. lorsqu'elle parvient à envoyer la balle sur le sol du camp adverse ;

6.1.1.2. lorsque l'équipe adverse commet une faute ;

6.1.1.3. lorsque l'équipe adverse écope d'une pénalité

6.1.2. Faute

Une équipe commet une faute lorsqu'une de ses actions enfreint le règlement (ou en l'enfreignant d'une autre manière). Les arbitres jugent les fautes et pénalisent selon le règlement :

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 deux équipes, il y a DOUBLE FAUTE et l'échange est rejoué.

6.1.3. Échange et échange terminé

Un *échange* est la séquence d'actions de jeu lancée lors du service et terminée lorsque la balle est hors jeu. Un *échange terminé* est une séquence d'actions de jeu qui aboutit à l'attribution d'un point.

Sont inclus :

- l'attribution d'une pénalité
- perte de service lorsqu'un service est effectué après le temps imparti

6.1.3.1. Lorsque l'équipe au service remporte un échange, celle-ci marque un point et continue à servir.

6.1.3.2. Lorsque l'équipe au retour remporte un échange, celle-ci marque un point et doit effectuer le prochain service.

6.2. REMPORTEUR UN SET

Un set (hormis le 5^{ème} set décisif) est remporté par l'équipe qui marque 25 points en premier lieu, avec une avance minimale de deux points. À 24-24, le set suit son cours jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit creusé (26-24 ; 27,25 ;...).

6.3. REMPORTEUR LE MATCH

6.3.1. Le match est remporté par l'équipe gagnant trois sets.

6.3.2. Lorsque chaque équipe a remporté deux sets, le set décisif (5^{ème}) se joue jusqu'à l'obtention de 15 points, avec une avance minimale de deux points.

6.4. DÉFAUT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE

6.4.1. Si une équipe refuse de jouer après avoir été convoquée, elle est déclarée en défaut et perd le match par forfait avec le résultat 0-3 pour le match et 0-25 pour chaque set.

6.4.2. Une équipe qui, sans raison valable, ne figure pas sur le terrain de jeu à temps est déclarée forfait avec le même résultat que la règle précédente.

6.4.3. Si une équipe est déclarée INCOMPLÈTE pour un set ou pour le match, elle perd le set ou le match. L'équipe adverse remporte les points, ou les points et les sets nécessaires pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets accumulés.

7. STRUCTURE DE JEU

7.1. TIRAGE AU SORT

Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider quelle équipe sera la première à servir et les côtés de chaque équipe dans le premier set.

Si un set décisif est joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.

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

7.1.2. Le vainqueur du tirage au sort choisit :

7.1.2.1. Le droit de servir ou de recevoir le service

OU

7.1.2.2. Le côté du terrain,

Le perdant prend le choix restant.

7.1.3. Dans le cas d'échauffements consécutifs, l'équipe qui a le premier service prend le premier tour au filet.

7.2. SESSION D'ÉCHAUFFEMENT OFFICIELLE

7.2.1. Avant le match, si les équipes ont déjà eu un terrain d'entraînement à leur disposition, celles-ci ont droit de s'échauffer ensemble au filet pendant 6 minutes ; elles peuvent sinon bénéficier de 10 minutes d'échauffement.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, les équipes ont droit à une période d'échauffement de 10 minutes ensemble au filet.

7.2.2. Si chaque capitaine demande un échauffement séparé (consécutif) au filet, les équipes peuvent le faire pendant 3 ou 5 minutes chacune (voir règle ci-dessus).

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, les équipes ont le droit de s'échauffer séparément au filet pendant 5 minutes.

7.2.3. Dans le cas d'échauffements consécutifs, l'équipe qui débute au service s'échauffe en premier au filet.

7.3. ÉQUIPE DE DÉPART

7.3.1. Les six joueurs sur le terrain peuvent inclure un maximum d'un joueur avec un « handicap minimal » (*MD/VS2), y compris le Libéro.

*Note : À partir du 1er janvier 2018, en vertu des nouvelles règles de classification de *World ParaVolley*, qui doivent être conformes aux règlements du CIP, les termes D et MD deviendront respectivement VS1 et VS2.

L'équipe de départ indique l'ordre de rotation des 6 joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être maintenu pendant tout le set.

7.3.2. Avant le début de chaque set, l'entraîneur doit présenter la composition d'équipe de départ correspondant à l'équipe inscrite sur la feuille de match traditionnelle ou électronique. La feuille est soumise, dûment remplie et signée, au second arbitre ou au marqueur (ou directement envoyée électroniquement au marqueur électronique).

7.3.3. Les joueurs qui ne sont pas dans l'équipe de départ sont les remplaçants de l'équipe pour ce set (sauf pour le Libéro).

7.3.4. Une fois que la feuille de match avec l'équipe de départ a été transmise au second arbitre ou au marqueur, plus aucun changement ne peut être autorisé sans un changement régulier.

7.3.5. Les écarts entre les positions des joueurs sur le terrain et sur la feuille de match sont traités comme suit :

7.3.5.1. Quand une telle différence est constatée avant le début du set, les positions des joueurs doivent être rectifiées en fonction de ce qui est inscrit sur la feuille de match - il n'y aura pas de sanction ;

7.3.5.2. Lorsqu'il s'avère, avant le début du set, qu'un joueur sur le terrain ne figure pas sur la feuille de match pour ce set, ce joueur doit être changé pour se conformer à la feuille de match - il n'y aura pas de sanction ;

7.3.5.3. Cependant, si l'entraîneur souhaite garder un tel joueur non enregistré sur le terrain, il doit demander la substitution régulière, par l'utilisation du signal de la main, qui sera ensuite enregistré sur la feuille de marque.

En cas de divergence entre les positions des joueurs et la feuille de rotation, découverte plus tard, l'équipe fautive doit revenir aux positions correctes. Les points marqués par les adversaires restent valables et en plus ils reçoivent un point et le service suivant. Tous les points marqués par l'équipe du moment de la faute jusqu'à sa découverte sont annulés.

7.3.5.4. Quand un joueur se trouve sur le terrain, mais qu'il n'est pas inscrit sur la liste des joueurs de la feuille de match, les points de l'adversaire restent valables, et en plus, il gagne un point et le service. L'équipe fautive perd tous les points et /ou les sets (0-25) si nécessaire, acquis à partir du moment où le joueur non enregistré est entré sur le terrain, et devra soumettre une feuille de match révisée et envoyer un joueur nouvellement inscrit sur le terrain, dans la position du joueur non enregistré.

7.4. POSITIONS

Au moment où la balle est frappée par le serveur, chaque équipe doit être positionnée dans son propre camp dans l'ordre de rotation (à l'exception du serveur).

7.4.1. Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :

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

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

7.4.2. Positions relatives entre les joueurs :

7.4.2.1. Chaque joueur de la ligne arrière doit être positionné plus loin de la ligne médiane que le joueur de première ligne correspondant ;

7.4.2.2. Les joueurs de première ligne et les joueurs de fond, respectivement, doivent être placés latéralement dans l'ordre indiqué à la règle 7.4.1.

7.4.3. Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées selon les positions de leurs fesses en contact avec le sol comme suit :

7.4.3.1. Chaque joueur de première ligne doit avoir au moins une partie de ses fesses plus près de la ligne médiane que les fesses du joueur arrière correspondant ;

7.4.3.2. Chaque joueur évoluant à droite (gauche) doit avoir au moins une partie de ses fesses plus proches de la ligne de côté droite (gauche) que les fesses du joueur central dans cette rangée.

7.4.4. Après la frappe de service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper une position quelconque sur leur partie de terrain et dans la zone libre.

7.5. FAUTES DE POSITION

7.5.1. L'équipe commet une faute de position si un joueur n'est pas dans sa position correcte au moment où la balle est frappée par le serveur. Lorsqu'un joueur est sur le terrain suite à un remplacement illégal et que le jeu reprend, une faute de position avec les conséquences d'une substitution illégale est comptée.

7.5.2. Si le serveur commet une faute de service au moment du service, la faute du serveur est comptée avant une faute de position.

7.5.3. Si le service devient fautif après la frappe de service, la faute de position sera comptée.

7.5.4. Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :

7.5.4.1. L'équipe est sanctionnée par un point et le service revient à l'adversaire ;

7.5.4.2. Les positions des joueurs sont rectifiées.

7.6. ROTATION

7.6.1. L'ordre de rotation est déterminé par l'équipe de départ et contrôlé par l'ordre de service et les positions des joueurs au cours du set.

7.6.2. Lorsque l'équipe en réception a acquis le droit de servir, ses joueurs tournent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre : le joueur en position 2 se déplace en position 1 pour servir, le joueur en position 1 se déplace à la position 6, etc.

7.7. FAUTES DE ROTATION

7.7.1. Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas engagé en suivant l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes :

7.7.1.1. Le marqueur arrête le jeu à l'aide du buzzer ; l'adversaire gagne un point et le service suivant.

Si la faute de rotation n'est déterminée qu'à la fin de l'échange ayant commencé par une faute de rotation, un seul point est attribué à l'adversaire, quel que soit le résultat de l'échange joué.

7.7.1.2. L'ordre de rotation de l'équipe fautive doit être rectifié.

En outre, le marqueur doit déterminer le moment exact où la faute a été commise et tous les points marqués ensuite par l'équipe fautive doivent être annulés. Les points de l'adversaire restent valables. Si ce moment ne peut être déterminé, aucune annulation de point(s) n'a lieu, et l'attribution d'un point et du service à l'adversaire constitue l'unique sanction.

CHAPITRE 4 - ACTIONS DE JEU

8. SITUATIONS DE JEU

8.1. BALLON EN JEU

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

8.2. BALLON HORS-JEU

Le ballon est considéré hors du jeu au moment de la faute sifflée par l'un des arbitres ou, en l'absence d'une faute, au moment du coup de sifflet.

8.3. BALLON DANS LE TERRAIN (« IN »)

Le ballon est considéré dans le terrain (« IN ») quand il touche le sol du terrain de jeu, y compris les lignes de démarcation.

8.4. BALLON DEHORS (« OUT »)

Le ballon est dehors (« OUT ») lorsque :

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

8.4.2. Il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne en dehors du terrain de jeu ;

8.4.3. Il touche les mires, câbles, poteaux ou le filet à l'extérieur des bandes ;

8.4.4. Il traverse le plan vertical du filet partiellement ou totalement, en dehors de l'espace de passage, sauf dans le cas de la règle 10.1.2. ;

8.4.5. Il traverse complètement l'espace inférieur sous le filet.

9. JOUER LA BALLE

Chaque équipe doit jouer dans sa propre zone de jeu (à l'exception de la règle 10.1.2.). Le ballon peut cependant être récupéré au-delà de la zone libre.

9.1. TOUCHES D'ÉQUIPE

Une touche est définie comme tout contact par un joueur avec le ballon pendant le set/match. L'équipe a droit à un maximum de trois touches (en plus du contre), pour renvoyer la balle. S'il y a des touches additionnelles, l'équipe commet la faute "QUATRE TOUCHES".

9.1.1. *Contacts consécutifs*

Un joueur ne peut pas toucher la balle deux fois de suite (à l'exception des règles 9.2.3, 14.2 et 14.4.2).

9.1.2. *Contacts simultanés*

Deux ou trois joueurs peuvent toucher le ballon au même moment.

9.1.2.1. Lorsque deux (ou trois) coéquipiers touchent le ballon simultanément, deux (ou trois) touches sont comptées (à l'exception du contre). S'ils tentent d'atteindre le ballon, mais que seulement l'un d'entre eux le touche, une touche est comptée. Une collision entre joueurs 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 autres coups. Si une telle balle sort des limites de jeu, l'erreur est commise par l'équipe du côté opposé du ballon sorti.

9.1.2.3. Si les touches simultanées de deux adversaires au-dessus du filet entraînent une « CAPTURE », il y a « DOUBLE FAUTE » et l'échange est rejoué.

Cependant, une courte capture du ballon est autorisée lorsque le contact prolongé ne cesse pas la continuité du jeu.

9.1.3. *Touche assistée*

Dans la zone de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un joueur de son équipe, ou toute structure / objet afin de frapper la balle.

Cependant, un joueur qui est sur le point de commettre une faute (toucher le filet, etc) peut être arrêté ou freiné par un coéquipier.

9.2. CARACTÉRISTIQUES D'UNE TOUCHE DE BALLE

9.2.1. Le ballon peut toucher toutes les parties du corps.

9.2.2. La balle ne doit pas être attrapée et /ou jetée. Elle peut rebondir dans toute direction.

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

Exceptions :

9.2.3.1. Lors d'un contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs joueurs à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action ;

9.2.3.2. À la première touche de l'équipe, le ballon peut toucher différentes parties du corps consécutivement, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action.

9.3. FAUTES EN JOUANT LE BALLON

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

9.3.2. COUP ASSISTÉ : un joueur prend appui sur un coéquipier ou toute structure / objet afin de frapper la balle dans la zone de jeu.

9.3.3. TENU : la balle est tenue et / ou lancée, et ne rebondit pas après la frappe.

9.3.4. DOUBLE CONTACT : un joueur frappe la balle deux fois de suite ou la balle touche plusieurs parties de son corps successivement.

9.3.5. SOULEVER : la partie du corps du joueur s'étendant de ses fesses à ses épaules perd le contact avec le sol au cours d'une action de jeu. Exception : règle 9.4.1.

9.4. CONTACT AVEC LE SOL

9.4.1. En tout temps pendant les actions de jeu, les joueurs doivent toucher le sol avec leur partie du corps comprise entre les fesses et les épaules. Cependant, une perte de contact avec le sol est autorisée dans la zone arrière lors d'une action défensive si le contact est effectué lorsque la balle n'est pas complètement au-dessus du haut du filet.

9.4.2. Se lever, soulever le corps ou marcher est interdit.

10. BALLES AU FILET

10.1. BALLON FRANCHISSANT LE FILET

10.1.1. Le ballon envoyé vers le terrain de l'adversaire doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage. L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet délimitée comme suit :

10.1.1.1. en bas, par la partie supérieure du filet ;

10.1.1.2. Sur les côtés, par les mires, ainsi que leur prolongement imaginaire ;

10.1.1.3. en haut, par le plafond.

10.1.2. Le ballon qui a traversé le plan du filet vers la zone libre de l'adversaire, totalement ou en partie au travers de l'espace extérieur de traversée, peut être joué et ramené dans le jeu, à condition que :

10.1.2.1. Le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur ;

10.1.2.2. la balle renvoyée traverse le plan du filet totalement ou en partie à travers l'espace extérieur sur le même côté du terrain ;

L'équipe adverse ne peut empêcher une telle action.

10.1.3. Le ballon se dirigeant 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.

10.2. BALLON TOUCHANT LE FILET

La balle peut toucher le filet en le traversant.

10.3. BALLON DANS LE FILET

10.3.1. Un ballon envoyé dans le filet peut être récupéré dans les limites des trois touches de l'équipe.

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

11. JOUEURS AU FILET

11.1. ALLER AU-DELÀ DU FILET

11.1.1. Lors d'un contre, un joueur peut toucher le ballon au-delà du filet, à condition qu'il ne gêne pas le jeu de l'adversaire avant ou pendant la frappe d'attaque de ce dernier.

11.1.2. Après une attaque, un joueur est autorisé à passer sa main au-delà du filet, à condition que le contact ait été établi au sein de son propre espace de jeu.

11.2. PÉNÉTRATION SOUS LE FILET

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

11.2.2. Il est permis de toucher le terrain de l'adversaire au-delà de la ligne médiane avec toute partie du corps à condition que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.

11.2.3. Un joueur peut entrer dans le camp adverse après que le ballon soit hors de jeu.

11.2.4. Les joueurs peuvent pénétrer dans la zone libre de l'adversaire à condition qu'ils ne perturbent pas le jeu de l'adversaire.

11.3. CONTACT AVEC LE FILET

11.3.1. Le contact d'un joueur avec le filet ne constitue pas une faute, à moins que celui-ci interfère avec le jeu.

11.3.2. Les joueurs peuvent toucher les poteaux, cordes, ou tout autre objet en dehors des mires, y compris le filet lui-même, à condition que cela ne gêne pas le jeu.

11.3.3. Lorsque la balle est envoyée dans le filet et qu'elle touche un adversaire, aucune faute n'est commise.

11.4. FAUTES DE JOUEURS 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.

11.4.2. Un joueur interfère avec le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace de l'adversaire sous le filet.

11.4.3. Un joueur pénètre dans le camp de l'adversaire et vient interférer avec son jeu.

11.4.4. Un joueur interfère avec le jeu de l'adversaire en (entre autres) :

- Touchant la bande supérieure du filet entre les antennes ou la mire au cours de son action de jeu,
- En prenant appui sur le filet en même temps que la frappe de la balle, Ou
- En établissant un avantage sur l'adversaire en touchant le filet, Ou
- En entreprenant une action qui entrave la tentative légitime d'un adversaire de jouer le ballon.
- En attrapant/en se cramponnant au filet

Tout joueur proche de la balle au moment où elle est jouée, et qui essaie aussi de la jouer, est considéré dans l'action de jouer la balle, même si aucun contact n'est établi avec elle.

Toutefois, le fait de toucher le filet à l'extérieur de l'antenne ne constitue pas de faute (à l'exception de la règle 4.6).

12. SERVICE

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

12.1. PREMIER SERVICE D'UN SET

12.1.1. Le premier service du premier set, ainsi que celui du 5^{ème} set décisif, est exécuté par l'équipe désignée par le tirage au sort.

12.1.2. Les autres sets commenceront par le service de l'équipe qui n'a pas servi en premier dans le set précédent.

12.2. ORDRE DU SERVICE

12.2.1. Les joueurs doivent suivre l'ordre de service enregistré sur la feuille de rotation.

12.2.2. Après le premier service d'un set, le joueur au service est déterminé comme suit :

12.2.2.1 Lorsque l'équipe au service gagne l'échange, le joueur (ou son remplaçant) qui a servi avant, sert de nouveau ;

12.2.2.2. Lorsque l'équipe de réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir. Le joueur qui se déplace de la position de l'avant-droit à la position arrière droite servira (sens des aiguilles d'une montre).

12.3. AUTORISATION DU SERVICE

Le premier arbitre autorise le service, après avoir vérifié que les deux équipes sont prêtes à jouer et que le serveur est en possession de la balle.

12.4. EXÉCUTION DU SERVICE

12.4.1. Le ballon doit être frappé avec une main ou toute partie du bras après avoir été jeté ou libéré de la main (ou des mains).

12.4.2. Un seul lancé de balle est autorisé. Dribbler ou se déplacer avec la balle dans les mains est autorisé avant de la lancer.

12.4.3. Au moment de la frappe de service, les fesses du serveur ne doivent pas toucher le terrain (la ligne de fond incluse) ou le sol en dehors de la zone de service. Le(s) pied(s) du serveur, la(les) jambe(s) ou la(les) main(s) peuvent toucher le terrain et / ou la zone libre en dehors de la zone de service.

Après la frappe, le serveur peut se déplacer en dehors de la zone de service, ou à l'intérieur du terrain.

12.4.4. Le serveur doit frapper la balle dans les 8 secondes après le coup de sifflet du premier arbitre pour le service.

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

12.5. ÉCRAN (BLOQUER LA VUE DE L'ADVERSAIRE)

12.5.1. Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas empêcher leur adversaire, grâce à un écran individuel ou collectif, de voir le serveur et la trajectoire de vol de la balle.

12.5.2. Un joueur ou groupe de joueurs de l'équipe au service fait écran en agitant les bras ou en se déplaçant latéralement, pendant l'exécution du service, ou en s'asseyant en groupe, et ce faisant cache à la fois le serveur et la trajectoire de la balle jusqu'à ce que la balle atteigne le plan vertical du filet.

12.6. FAUTES COMMISES PENDANT LE SERVICE

12.6.1. Fautes au service

Les fautes suivantes entraînent un changement de service, même si l'adversaire est hors de position. Le serveur :

12.6.1.1. viole l'ordre de service ;

12.6.1.2. n'exécute pas le service correctement ;

12.6.1.3. soulève ses fesses.

12.6.2 *Fautes après la frappe de service*

Après que le ballon ait été correctement frappé, le service devient une faute (à moins qu'un joueur ne soit pas à sa place) lorsque le ballon :

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

12.6.2.2. sort ;

12.6.2.3. passe au-dessus d'un écran.

12.7. FAUTES DE SERVICE ET DE POSITION

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

12.7.2. En revanche, si l'exécution du service a été correcte, mais que le service devient ensuite fautif (ballon sort, survole un écran, etc.), la faute de position a eu lieu en premier et est donc sanctionnée.

13. FRAPPE D'ATTAQUE

13.1. CARACTÉRISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE

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

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

13.1.3. Une frappe d'attaque est terminée au moment où le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou est touché par un adversaire.

13.1.4. Il est permis d'attaquer le service d'un adversaire.

13.2. RESTRICTIONS D'UNE FRAPPE D'ATTAQUE

13.2.1. Un joueur de première ligne peut effectuer une attaque à une hauteur quelconque, à condition que le contact avec la balle ait été fait dans le propre espace de jeu du joueur.

13.2.2 Un joueur arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur derrière la zone avant :

13.2.2.1. Lors de l'attaque, les fesses du joueur ne doivent avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque ;

13.2.2.2. après sa frappe, le joueur peut déplacer ses fesses dans la zone avant.

13.2.3. Un joueur arrière peut également effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, une partie du ballon est située sous la partie supérieure du filet.

13.3. FAUTES LORS D'UNE FRAPPE D'ATTAQUE

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

13.3.2. Un joueur frappe la balle «out».

13.3.3. Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant lorsque, au moment de la frappe, la balle est entièrement au-dessus de la partie supérieure du filet.

13.3.4. Un joueur lève ses fesses au moment où il frappe le ballon.

13.3.5. Un Libéro effectue une attaque lorsque, au moment de la frappe, la balle est entièrement au-dessus de la partie supérieure du filet.

13.3.6 Un joueur effectue une attaque entièrement au-dessus de la partie supérieure du filet lorsque le ballon provient d'une passe haute effectuée par un Libéro dans sa zone avant.

14. CONTRE

14.1. RÉALISATION D'UN CONTRE

14.1.1. Le contre est l'action des joueurs près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet, quelle que soit la

hauteur du contact avec la balle. Seuls les joueurs de première ligne sont autorisés à réaliser un contre, mais, au moment du contact avec le ballon, une partie du corps doit être au-dessus de la partie supérieure 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

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

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 contacts consécutifs (rapides et continus) avec le ballon peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action.

14.3. CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

En contrant, le joueur peut placer sa / ses mains et ses bras au-delà du filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Ainsi, il est interdit de toucher le ballon au-delà du filet jusqu'à ce qu'un adversaire ait exécuté une frappe d'attaque.

14.4. CONTRE ET TOUCHE D'ÉQUIPE

14.4.1. Un contact de contre ne compte pas comme une touche d'équipe. Par conséquent, après un contact de contre, une équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.

14.4.2. La première touche après le contre peut être exécutée par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon pendant le contre.

14.5. CONTRE DU SERVICE

Il est permis de contrer le service de son adversaire.

14.6. FAUTES DE CONTRE

14.6.1 Le contreur touche le ballon dans l'espace de *l'adversaire* avant ou en même temps que la frappe d'attaque de l'adversaire.

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

Le contreur lève ses fesses lorsqu'il joue le ballon ou participe à un contre.

14.6.3. Le contreur lève ses fesses lorsqu'il joue le ballon ou participe à un contre.

14.6.4 Le ballon est envoyé "out" suite au contre.

14.6.5. Contrer le ballon dans l'espace de l'adversaire à l'extérieur de la mire.

14.6.6. Un Libéro tente un contre individuel ou collectif.

CHAPITRE 5 - INTERRUPTIONS, INTERVALLES ET RETARDS

15. INTERRUPTIONS DE JEU RÉGLEMENTAIRES

Une interruption est le temps défini entre un échange terminé et le premier coup de sifflet de l'arbitre pour le prochain service.

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

15.1. NOMBRE D'INTERRUPTIONS RÉGLEMENTAIRES

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

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, la *World ParaVolley* peut réduire d'une unité le nombre de temps morts d'équipe et/ou techniques conformément aux accords de sponsoring, de marketing et de diffusion.

15.2. SÉQUENCE D'INTERRUPTIONS DE JEU RÉGLEMENTAIRES

15.2.1. Une demande d'un ou deux temps morts et une demande de remplacement par chaque équipe peuvent se suivre, au sein d'une même interruption.

15.2.2. Cependant, une équipe n'est pas autorisée à faire des demandes consécutives pour un remplacement pendant la même interruption. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés en même temps dans la même requête.

15.2.3. Un échange doit avoir été joué entre deux demandes de remplacements séparés d'une même équipe (Exception : changement forcé en raison d'une blessure ou d'une expulsion/disqualification, règles 15.5.2, 15.7, 15.8).

15.3. DEMANDE D'INTERRUPTIONS RÉGLEMENTAIRES

15.3.1. Des interruptions de jeu réglementaires peuvent uniquement être demandées par l'entraîneur ou, en son absence, par le capitaine de jeu.

15.3.2. Un remplacement est autorisé avant le début d'un set et doit être enregistré comme un remplacement régulier dans ce dernier.

15.4. TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES

15.4.1. Les demandes de temps mort doivent être faites en utilisant le signal de la main correspondant, lorsque le ballon est hors du jeu et avant le coup de sifflet pour le service.

Tous les temps morts demandés durent 30 secondes.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, il est obligatoire d'utiliser le buzzer, puis le signal de la main pour demander un temps mort.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, dans les sets 1-4, deux temps morts techniques supplémentaires de 60 secondes sont appliqués automatiquement dès que l'équipe en tête atteint les 8^{ème} et le 16^{ème} points. Dans le set décisif (5^{ème} set), il n'y a pas de "temps morts techniques" ; seuls deux temps morts d'une durée de 30 secondes peuvent être demandés par chaque équipe.

15.4.2. Pendant tous les temps morts (y compris les temps morts techniques), les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc.

15.5. REMPLACEMENTS

15.5.1. Un remplacement est l'acte par lequel un joueur (autre que le Libéro ou son remplaçant), après avoir été enregistré par le marqueur, entre en jeu pour occuper la position d'un autre joueur, qui doit quitter le terrain à ce moment-là.

15.5.2. Lorsque le remplacement est imposé pour cause de blessure d'un joueur en jeu, celui-ci peut être accompagné du signe de la main correspondant réalisé par l'entraîneur (ou le capitaine de jeu).

15.6. LIMITATION DES REMPLACEMENTS

15.6.1. Un joueur de l'équipe de départ peut quitter le jeu et le réintégrer une seule fois par set, et seulement à sa position originale dans l'équipe de départ.

15.6.2. Un joueur remplaçant peut entrer en jeu à la place d'un joueur de l'équipe de départ, mais une seule fois par set, et il ne peut être remplacé que par ce même joueur.

15.6.3. Un remplacement donnant lieu à une violation de l'équipe des règles sur la classification est illégal.

15.7. REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL

Un joueur (sauf le Libéro) qui ne peut pas continuer à jouer pour cause de blessure ou de maladie, devrait être remplacé légalement. Si c'est impossible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la règle 5.6. Cependant, suite au remplacement exceptionnel, la composition de l'équipe doit toujours se conformer à la règle 3.7.1.

Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure/maladie, à l'exception du Libéro, du second Libéro ou de leur remplaçant, peut remplacer le joueur blessé. Le joueur blessé/malade remplacé n'est pas autorisé à revenir dans le match.

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

15.8. REMPLACEMENT SUITE À UNE DISQUALIFICATION OU UNE EXPULSION

Un joueur EXPULSÉ ou DISQUALIFIÉ doit être remplacé par un remplacement régulier. Si cela est impossible, l'équipe est déclarée INCOMPLÈTE.

15.9. REMPLACEMENT ILLÉGAL

15.9.1. Un remplacement est illégal s'il dépasse les limites indiquées dans les règles 7.3.1. et 15.6. (à l'exception de la règle 15.7.), ou si un joueur non enregistré est impliqué.

15.9.2. Quand une équipe a effectué un remplacement illégal et que le jeu a repris, la procédure suivante est d'application, dans l'ordre :

15.9.2.1. L'équipe est pénalisée d'un point et le service est donné aux adversaires ;

15.9.2.2. Le remplacement doit être corrigé ;

15.9.2.3. Les points marqués par l'équipe fautive depuis que la faute a été commise sont annulés. Les points de l'adversaire restent valables.

15.10. PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

15.10.1 Les remplacements doivent être effectués dans la zone de remplacement ;

15.10.2. Un remplacement doit seulement durer le temps nécessaire pour enregistrer le remplacement sur la feuille de match, et permettre l'entrée et la sortie des joueurs.

15.10.3a La demande réelle de remplacement est comptée dès l'entrée du joueur à remplacer dans la zone de remplacement, prêt à jouer, pendant une interruption. L'entraîneur n'a pas besoin de faire un signe de remplacement, sauf si le remplacement est réalisé pour une blessure ou avant le début du set.

15.10.3b Si le joueur n'est pas prêt, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard.

15.10.3c La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le second arbitre, respectivement grâce au buzzer et au sifflet. Le second arbitre autorise le remplacement.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter le remplacement (y compris lors de l'utilisation d'appareils électroniques).

15.10.4. Si une équipe à l'intention de réaliser plus d'un remplacement simultanément, tous les remplaçants doivent entrer dans la zone de remplacement en même temps pour être considérés dans la même demande. Dans ce cas, les remplacements doivent être réalisés par paires de joueurs, l'une à la suite de l'autre. Si un ou plusieurs remplacements sont illégaux, ceux-ci sont rejetés et soumis à une sanction de retard, tandis que les remplacements légaux sont octroyés.

15.11. DEMANDES INAPPROPRIÉES

15.11.1. Il est inapproprié de demander une interruption de jeu :

15.11.1.1. lors d'un échange ou pendant ou après le coup de sifflet de mise en jeu ;

15.11.1.2. par un membre de l'équipe non-autorisé ;

15.11.1.3. pour un deuxième remplacement d'une même équipe pendant la même interruption, sauf dans le cas de blessure / maladie d'un joueur en jeu ;

15.11.1.4. après avoir épuisé le nombre autorisé de temps morts et de remplacements.

15.11.2 La première demande abusive d'une équipe dans le match n'affectant ou ne retardant pas le jeu doit être rejetée, mais doit être enregistrée sur la feuille de match sans autres conséquences.

15.11.3. Toute demande infondée supplémentaire lors du match par la même équipe constitue un retard.

16. RETARDS DE JEU

16.1. TYPES DE RETARD

Une action inadéquate d'une équipe reportant la reprise du jeu est un retard et comprend, entre autres, les actions suivantes :

16.1.1. retard des interruptions de jeu réglementaires ;

16.1.2. prolongation des interruptions, après que l'arbitre ait demandé de reprendre le jeu ;

16.1.3 demande d'un remplacement illégal ;

16.1.4. répétition d'une demande infondée ;

16.1.5. retard du jeu par un membre de l'équipe.

16.2. SANCTIONS DE RETARD

16.2.1. "Avertissement de retard" et "pénalité de retard" sont des sanctions d'équipe.

16.2.1.1. Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pendant tout le match.

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

16.2.2. Le premier retard dans le match par un membre de l'équipe est sanctionné par un « AVERTISSEMENT DE RETARD ».

16.2.3. Le second retard et les suivants de tout type, commis par un membre de la même équipe dans le même match, constituent une faute et sont sanctionnés par une « PÉNALITÉ DE RETARD » : un point et le service à l'adversaire.

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

17. INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

17.1. MALADIE / BLESSURE

17.1. Si un accident grave se produit lorsque la balle est en jeu, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement et permettre à une assistance médicale d'entrer sur le terrain. L'échange est ensuite rejoué.

17.1.2. Si un joueur blessé/malade ne peut être remplacé, légalement ou exceptionnellement, le joueur reçoit un temps de récupération de 3 minutes, mais pas plus d'une fois pour le même joueur dans le match.

Si le joueur ne récupère pas, son équipe est déclarée incomplète.

17.2. INCIDENT EXTÉRIEUR

S'il y a une interférence externe pendant le jeu, le jeu doit être interrompu et l'échange est rejoué.

17.3. INTERRUPTIONS PROLONGÉES

17.3.1. Si des circonstances imprévues interrompent le match, le premier arbitre, l'organisateur et le comité de contrôle, s'il y en a un, décide des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.

17.3.2. En cas d'une ou plusieurs interruptions, ne dépassant pas 4 heures au total :

17.3.2.1. Si le match reprend sur le même terrain de jeu, le set interrompu reprendra normalement avec le même score, les mêmes joueurs (sauf ceux expulsés ou disqualifiés) et les mêmes positions. Les sets déjà joués conserveront leur score ;

17.3.2.2. Si le match reprend sur un autre terrain de jeu, le set interrompu est annulé et rejoué avec les mêmes membres d'équipe (sauf ceux expulsés ou disqualifiés) et les mêmes compositions d'équipe ; et l'enregistrement de toute sanction sera maintenu. Les sets déjà joués conserveront leur score.

17.3.3. Si une ou plusieurs interruptions se produisent, de plus de 4 heures au total, l'ensemble du match doit être rejoué.

18. INTERVALLES ET CHANGEMENT DE CAMPS

18.1. INTERVALLES

Un intervalle est le temps d'arrêt entre deux sets. Chaque intervalle dure trois minutes. Au cours de cette période de temps, le changement de camps et les enregistrements des équipes sur la feuille de match sont effectués.

L'intervalle entre le deuxième et le troisième set peut être prolongé jusqu'à 10 minutes

par l'organisme compétent à la demande de l'organisateur.

18.2. CHANGEMENT DE CAMPS

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

18.2.2. Dans le set décisif, une fois qu'une équipe a atteint 8 points, les équipes changent de camp et les positions des joueurs demeurent inchangées.

Si le changement ne se fait pas une fois que l'équipe qui mène atteint 8 points, le changement aura lieu dès que l'erreur sera constatée. Le score au moment où le changement est effectué reste le même.

CHAPITRE 6 - LE LIBÉRO

19. LE LIBÉRO

19.1. DÉSIGNATION DU LIBÉRO

19.1.1. Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs jusqu'à deux joueurs défensifs spécialisés, les Libéros.

19.1.2. Tous les Libéros doivent être enregistrés sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet.

19.1.3. Le Libéro sur le terrain est le Libéro officiel de l'équipe. S'il y a un autre Libéro, il / elle est le / la deuxième Libéro pour l'équipe.

Un seul Libéro peut être sur le terrain à tout moment.

19.2. ÉQUIPEMENT

Le Libéro doit porter un uniforme (ou veste du Libéro) qui a une couleur dominante différente de la couleur du reste de l'équipe. L'uniforme doit clairement contraster avec le reste de l'équipe. Les uniformes des Libéros doivent être numérotés comme le reste de l'équipe.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, le Libéro redésigné doit, si possible, porter le même style et la même couleur de maillot que celui du Libéro original, mais il doit garder son propre numéro.

19.3. ACTIONS IMPLIQUANT LE LIBÉRO

19.3.1. *Les actions de jeu*

19.3.1.1. Le Libéro peut remplacer tout joueur dans une position de la ligne arrière.

19.3.1.2. Il est limité à effectuer des actions en tant que joueur de ligne arrière et ne peut pas effectuer d'attaque sur tout le terrain (y compris dans la zone arrière et la zone libre) si, au moment du contact, le ballon est complètement au-dessus de la partie supérieure du filet.

19.3.1.3. Il ne peut pas servir, contrer ou tenter de contrer.

19.3.1.4. Un joueur ne peut effectuer une attaque au-dessus de la partie supérieure du filet si la balle provient d'une passe haute effectuée par un Libéro dans sa zone avant. Le ballon peut être attaqué librement si le Libéro effectue la même action à l'extérieur de sa zone avant.

19.3.2. Remplacements du Libéro

19.3.2.1. Les remplacements de Libéro ne sont pas comptés comme des remplacements traditionnels.

Ils sont illimités, mais un échange doit avoir lieu entre deux changements impliquant un Libéro (sauf si une pénalité provoque une rotation du Libéro à la position 4, ou si le Libéro en action devient incapable de jouer, ce qui rend l'échange inachevé).

19.3.2.2. Le remplaçant traditionnel peut remplacer et être remplacé par chaque Libéro. Le Libéro ne peut être changé que par le remplaçant traditionnel pour cette position ou par le deuxième Libéro.

19.3.2.3. Au début de chaque set, le Libéro ne peut pas entrer sur le terrain avant que le second arbitre n'ait vérifié la composition d'équipe et autorisé un remplacement du Libéro avec un joueur titulaire.

19.3.2.4. D'autres remplacements de Libéro doivent uniquement avoir lieu lorsque le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet de service.

19.3.2.5. Un remplacement de Libéro effectué après le coup de sifflet de service mais avant la frappe de service ne doit pas être rejeté ; cependant, à la fin de l'échange, le capitaine de jeu doit être informé qu'il ne s'agit pas d'une procédure autorisée et que toute répétition sera sanctionnée pour retard.

19.3.2.6. Tout remplacement tardif doit donner lieu à l'interruption immédiate du jeu et à l'imposition d'une sanction pour retard. L'équipe qui servira ensuite sera déterminée par le niveau de la sanction pour retard.

19.3.2.7. Le Libéro et le joueur remplaçant ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la zone de remplacement du Libéro.

19.3.2.8. Les remplacements de Libéro doivent être enregistrés sur la feuille de contrôle du Libéro (si on en utilise une) ou sur la feuille de pointage électronique.

19.3.2.9. Un remplacement de Libéro illégal peut inclure (entre autres) :

- L'absence d'un échange réalisé entre les remplacements de Libéros,
- Le remplacement du Libéro par un joueur autre que le second Libéro ou le joueur de

remplacement régulier.

Un remplacement de Libéro illégal doit être considéré de la même manière qu'une substitution illégale :

- Si le remplacement de Libéro illégal est constaté avant le début de l'échange suivant, il est alors corrigé par les arbitres, et l'équipe est sanctionnée pour retard ;
- Si le remplacement de Libéro illégal est constaté après le service, les conséquences sont les mêmes que pour un remplacement illégal.

19.4. DÉSIGNATION D'UN NOUVEAU LIBÉRO

19.4.1. Le Libéro devient incapable de jouer s'il est blessé, malade, expulsé ou disqualifié.

Le Libéro peut être déclaré incapable de jouer pour toute raison par l'entraîneur ou, en l'absence de ce dernier, par le capitaine de jeu.

19.4.2. Équipe avec un seul Libéro

19.4.2.1. Lorsqu'un seul Libéro est disponible pour une équipe conformément à la règle 19.4.1, ou que l'équipe n'a qu'un seul Libéro inscrit, et que ce Libéro devient ou est déclaré incapable de jouer, l'entraîneur (ou le capitaine de jeu si aucun entraîneur n'est présent) peut redésigner comme Libéro pour le reste du match tout autre joueur (excepté celui ayant remplacé le libéro) qui n'est pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

19.4.2.2. Si le Libéro en action devient incapable de jouer, il / elle peut être remplacé par le joueur remplaçant régulier ou immédiatement et directement sur le terrain par un Libéro redésigné. Cependant, un Libéro qui fait l'objet d'une nouvelle désignation ne peut plus jouer pour le reste du match.

Si le Libéro n'est pas sur le terrain lorsqu'il est déclaré incapable de jouer, il peut également faire l'objet d'une nouvelle désignation. Le Libéro déclaré incapable de jouer ne peut plus jouer pour le reste du match.

19.4.2.3. L'entraîneur, ou le capitaine de jeu si aucun entraîneur n'est présent, interpelle le second arbitre et l'informe de la nouvelle désignation.

19.4.2.4. Si un Libéro redésigné devient ou est déclaré incapable de jouer, d'autres re-désignations sont autorisées.

19.4.2.5. Si l'entraîneur demande que le capitaine de l'équipe soit désigné comme Libéro, ce sera autorisé - mais le capitaine de l'équipe doit dans ce cas renoncer à tous les privilèges de capitaine.

19.4.2.6. Dans le cas d'un Libéro redésigné, le numéro du joueur redésigné comme Libéro doit être enregistré dans la section « remarques » de la feuille des scores et sur la feuille de contrôle du Libéro (ou feuille de marque électronique si utilisée).

19.4.3. Équipe avec deux Libéros

19.4.3.1. Quand une équipe a inscrit sur la feuille de pointage deux Libéros, mais qu'un des deux devient incapable de jouer, l'équipe a le droit de jouer avec un seul Libéro.

Aucune nouvelle désignation ne sera toutefois autorisée, à moins que le Libéro restant soit incapable de continuer à jouer pour le match.

19.5. RÉSUMÉ

19.5.1. Si le Libéro est expulsé ou disqualifié, il peut être remplacé(e) immédiatement par le second Libéro de l'équipe. Si l'équipe a un seul Libéro, elle a alors le droit de faire une nouvelle désignation.

CHAPITRE 7 - CODE DE CONDUITE DES PARTICIPANTS

20. EXIGENCES DE CONDUITE

20.1. CONDUITE SPORTIVE

20.1.1. Les participants doivent connaître le "Règlement officiel de volleyball assis" et le respecter.

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

En cas de doute, la clarification peut être demandée uniquement par le capitaine de jeu

20.1.3. 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.

20.2. FAIR-PLAY

20.2.1. Les participants doivent se comporter respectueusement et courtoisement dans l'esprit de FAIR-PLAY, non seulement envers les arbitres, mais aussi envers d'autres officiels, les adversaires, les coéquipiers et les spectateurs.

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

21. MAUVAISE CONDUITE ET SANCTIONS

21.1. MAUVAISES CONDUITES MINEURES

Les mauvaises conduites mineures ne sont pas soumises à des sanctions. Il revient au premier arbitre d'empêcher les équipes de se rapprocher du niveau de sanction.

Il procède en deux étapes :

- Étape 1 : en utilisant un avertissement verbal par l'intermédiaire du capitaine de jeu ;
- Étape 2 : en donnant un carton jaune au membre de(s) l'équipe(s) concernée(s). Cet avertissement formel n'est pas en soi une sanction, mais un symbole qui indique que le membre de l'équipe (et par extension l'équipe) a atteint le niveau de sanction pour le match. Il est enregistré sur la feuille de pointage mais n'a pas de conséquences immédiates.

21.2. CONDUITE INCORRECTE ENTRAINANT DES SANCTIONS

Le comportement incorrect d'un membre de l'équipe envers les officiels, ses adversaires, ses coéquipiers ou le public est classé en trois catégories en fonction de la gravité de l'infraction :

21.2.1. *Conduite grossière* : acte contraire aux bonnes mœurs ou aux principes moraux.

21.2.2. *Conduite injurieuse* : mots ou gestes diffamatoires ou insultants ou toute action exprimant le mépris.

21.2.3. *Agression* : attaque physique ou comportement agressif ou menaçant.

21.3. ÉCHELLE DE SANCTIONS

Selon le jugement du premier arbitre et la gravité de l'infraction, les sanctions à appliquer et à enregistrer sur la feuille de pointage sont : une *pénalité*, une *expulsion* ou une *disqualification*.

21.3.1. Pénalité

La première conduite grossière du match d'un membre de l'équipe est pénalisée par un point et donne le service aux adversaires.

21.3.2. Expulsion

21.3.2.1. Un membre de l'équipe qui est sanctionné d'expulsion ne peut pas jouer pour le restant du set, doit être remplacé légalement et immédiatement s'il se trouve sur le terrain, et doit rester assis dans la surface de pénalité, sans autre conséquence.

Un entraîneur expulsé perd son droit d'intervenir durant le set et doit rester assis dans la surface de pénalité.

21.3.2.2. La première conduite injurieuse d'un membre de l'équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autres conséquences.

21.3.2.3. La deuxième conduite grossière dans le même match par le même membre de l'équipe est sanctionnée d'expulsion, sans autres conséquences.

21.3.3. Disqualification

21.3.3.1. Un membre de l'équipe qui est sanctionné d'une disqualification doit être remplacé légalement et immédiatement s'il se trouve sur le terrain et doit quitter la zone de contrôle de la compétition pour le reste du match, sans autres conséquences.

21.3.3.2. La première attaque physique ou agression tacite ou menace d'agression est sanctionnée d'une disqualification, sans autres conséquences.

21.3.3.3. La deuxième conduite injurieuse dans le même match par le même membre de l'équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autres conséquences.

21.3.3.4. La troisième conduite grossière dans le même match par le même membre de l'équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autres conséquences.

21.4. APPLICATION DES SANCTIONS POUR MAUVAISE CONDUITE

21.4.1. Toutes les sanctions pour mauvaise conduite sont des sanctions individuelles, et restent en vigueur pendant tout le match. Elles sont enregistrées sur la feuille de marque.

21.4.2. La répétition des fautes commises par le même membre de l'équipe dans le même match est sanctionnée progressivement (le membre de l'équipe reçoit une sanction plus lourde pour chaque infraction successive).

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

21.5. MAUVAISE CONDUITE AVANT ET ENTRE LES SETS :

Toute mauvaise conduite avant ou entre les sets est sanctionnée selon la règle 7.5. et les sanctions sont appliquées lors du set suivant.

21.6. CARTES DE SANCTION

Avertissement : aucune sanction - Étape 1: avertissement verbal - Étape 2: carton jaune

Pénalité : sanction - Carton rouge

Expulsion : sanction - carton rouge + cartons jaunes conjointement

Disqualification : sanction - carton rouge + carton jaune séparément dans chaque main.

SECTION II - LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITÉS ET SIGNES DE LA MAIN OFFICIELS

CHAPITRE 8 - LES ARBITRES

22. CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

22.1. COMPOSITION

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

- le premier arbitre
- le second arbitre
- le marqueur
- quatre (ou deux) juges de ligne.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la WorldParaVolley, ainsi que pour les championnats régionaux, la présence d'un marqueur adjoint est obligatoire.

22.2. PROCÉDURES

22.2.1. Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match :

22.2.1.1. le premier arbitre donne le signal pour le service qui marque le début de l'échange ;

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.

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

22.2.3. 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 :

- 22.2.3.1. Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique, dans l'ordre :
- a) l'équipe qui va servir,
 - b) la nature de la faute,
 - c) le joueur fautif (si nécessaire).

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 selon le geste de la main du premier arbitre.

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

22.2.3.3. Dans le cas d'un coup d'attaque fautif exécuté par un joueur arrière ou le Libéro, les deux arbitres indiquent conformément aux points 22.2.3.1 et 22.2.3.2 ci-dessus.

22.2.3.4. Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent, dans l'ordre :

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

23. PREMIER ARBITRE

23.1. EMBLACEMENT

Le premier arbitre remplit ses fonctions en étant debout derrière le poteau à l'extrémité du filet, de l'autre côté du marqueur.

23.2. AUTORITÉ

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.

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 balles, des essuyeurs et des balayeurs.

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 dans les règles.

23.2.4. Le premier arbitre ne doit pas autoriser la discussion de ses décisions.

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.

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.

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

23.3. RESPONSABILITÉS

23.3.1. Avant le match, le premier arbitre :

23.3.1.1. inspecte les conditions de la zone de jeu, les ballons et les autres équipements, effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe,

23.3.1.2. contrôle l'échauffement des équipes.

23.3.2. Pendant le match, seul *le premier arbitre* est autorisé à :

23.3.2.1. donner un avertissement aux équipes,

23.3.2.2. sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu,

23.3.2.3. à décider:

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

b) des fautes de touche de balle, y compris le « lifting » ;

c) des fautes au-dessus du filet et le contact fautif entre le joueur et le filet, essentiellement du côté de l'attaquant.

d) des fautes de frappe d'attaque du Libéro et des joueurs de la ligne arrière ;

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

f) du franchissement *complet* de la balle de l'espace situé sous le filet.

g) du contre effectué par les joueurs de la ligne arrière ou de la tentative de contre par le Libéro.

h) la balle qui traverse le filet totalement ou partiellement en dehors de l'espace de traversée vers le terrain de l'adversaire ou qui entre en contact avec l'antenne de son côté du terrain de jeu

i) la balle servie et le 3ème coup passant au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain

23.3.3. Il vérifie et signe la feuille de match à la fin du match

24. SECOND ARBITRE

24.1. EMBLACEMENT

Le second arbitre exerce ses fonctions debout à l'extérieur du terrain de jeu, près du poteau, du côté opposé et face au premier arbitre.

24.2. AUTORITÉ

24.2.1. Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence. Le second arbitre peut remplacer le premier arbitre si celui-ci devient incapable d'assurer sa tâche.

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

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

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

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

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

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 5ème et 6ème remplacements.

24.2.8. En cas de blessure d'un joueur, le second arbitre autorise un remplacement

exceptionnel ou accorde un temps de récupération de 3 minutes.

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.

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

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux, les tâches reprises aux règles 24.2.5 et 24.2.10 sont réalisées par l'arbitre de réserve.

24.3. RESPONSABILITÉS

24.3.1. Au commencement de chaque set, au changement de camps dans le set décisif et à 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.

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 ;

24.3.2.2. les fautes de position de l'équipe en réception ;

24.3.2.3. le contact fautif du joueur avec la filet, principalement du côté du contreur et avec l'antenne dans sa partie de terrain ;

24.3.2.4. tout contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro, tout coup d'attaque fautif effectué par un joueur de la ligne arrière ou le Libéro ;

24.3.2.5. le contact du ballon avec un objet extérieur ;

24.3.2.6. le contact du ballon avec le sol lorsque le premier arbitre n'est pas en position de voir ce contact ;

24.3.2.7. la balle qui traverse le filet totalement ou partiellement en dehors de l'espace de traversée vers le terrain de l'adversaire ou qui entre en contact avec l'antenne de son côté du terrain de jeu ;

24.3.2.8. les fautes de « lifting », surtout celles de contreurs ;

24.3.2.9. la balle de mise en jeu et le troisième coup passent au-dessus ou à côté de l'antenne de son côté de terrain.

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

25. MARQUEUR

25.1. EMBLACEMENT

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

25.2. RESPONSABILITÉS

Il tient la feuille de match conformément aux règles en coopérant avec le second arbitre.

Il utilise un buzzer ou tout autre signal sonore pour indiquer des irrégularités ou 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, y compris les noms et numéros des Libéros, selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs ;

25.2.1.2. enregistre la formation de départ de chaque équipe à partir des fiches de position (ou vérifie les données envoyées par voie électronique). S'il ne reçoit pas à temps les fiches de position, il doit en informer immédiatement le second arbitre.

25.2.2. Pendant le match, le marqueur :

25.2.2.1. enregistre les points marqués ;

25.2.2.2. contrôle l'ordre de rotation au service de chaque équipe et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe du service ;

25.2.2.3. est habilité à reconnaître et annoncer des demandes de remplacement au moyen du buzzer, en contrôlant leur nombre ; il enregistre les remplacements et les temps morts et en informe le second arbitre ;

25.2.2.4. signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée ;

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

25.2.2.6. enregistre les avertissements pour mauvaise conduite, les sanctions et les demandes inappropriées.

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, les re-désignations, etc.

25.2.2.8. contrôle les intervalles entre les sets

25.2.3. À la fin du match, le marqueur :

25.2.3.1. inscrit le résultat final ;

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 ;

25.2.3.3. signe lui-même la feuille de match, avant de recueillir les signatures des capitaines et ensuite celles des arbitres.

26. MARQUEUR ADJOINT

26.1. EMBLACEMENT

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

26.2. RESPONSABILITÉS

Il enregistre les remplacements impliquant le Libéro.

Il aide le marqueur dans l'exercice de ses fonctions administratives.

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

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 toute faute de remplacement du Libéro, au moyen du buzzer

26.2.2.3. chronomètre les temps morts techniques,

26.2.2.4. utilise le tableau d'affichage manuel sur la table du marqueur,

26.2.2.5. vérifie que les tableaux d'affichage correspondent au score exact,

26.2.2.6. si nécessaire, remet à jour la feuille de réserve du match et la donne au marqueur.

26.2.3. À 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.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley* et les championnats régionaux utilisant une feuille de pointage électronique, le marqueur adjoint collabore avec le marqueur pour annoncer les remplacements, pour diriger le 2ème arbitre vers l'équipe qui demande une interruption, et pour identifier les remplaçants de Libéro.

27. JUGES DE LIGNE

27.1. EMBLACEMENT

Si seuls deux juges de ligne sont utilisés, ceux-ci se placent en diagonale, dans les angles du terrain 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 de son côté.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que lors des championnats régionaux, il est obligatoire de disposer de quatre juges de ligne. Ils se tiennent debout dans la zone libre à 1-2 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne placée sous leur responsabilité.

27.2. RESPONSABILITÉS

27.2.1. Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) 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) ;

27.2.1.2. les ballons “dehors” touchés par l’équipe recevante ;

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. ;

27.2.1.4. tout joueur (hormis le joueur au service) dont une partie des fesses ne touche pas le terrain au moment du service ;

27.2.1.5. les fautes « de fessier » du serveur ;

27.2.1.6. tout contact avec les 80 cm supérieurs de l’antenne située de leur côté du terrain effectué par tout joueur jouant la balle ou interférant avec le jeu ;

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,

27.2.2. À la demande du premier arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste

28. SIGNES OFFICIELS

28.1. SIGNES DE MAIN OFFICIELS DES ARBITRES

Les arbitres doivent faire le geste officiel pour indiquer les raisons de leur coup de sifflet (nature de la faute sifflée ou la raison 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. SIGNAUX DE DRAPEAU DES JUGES DE LIGNE

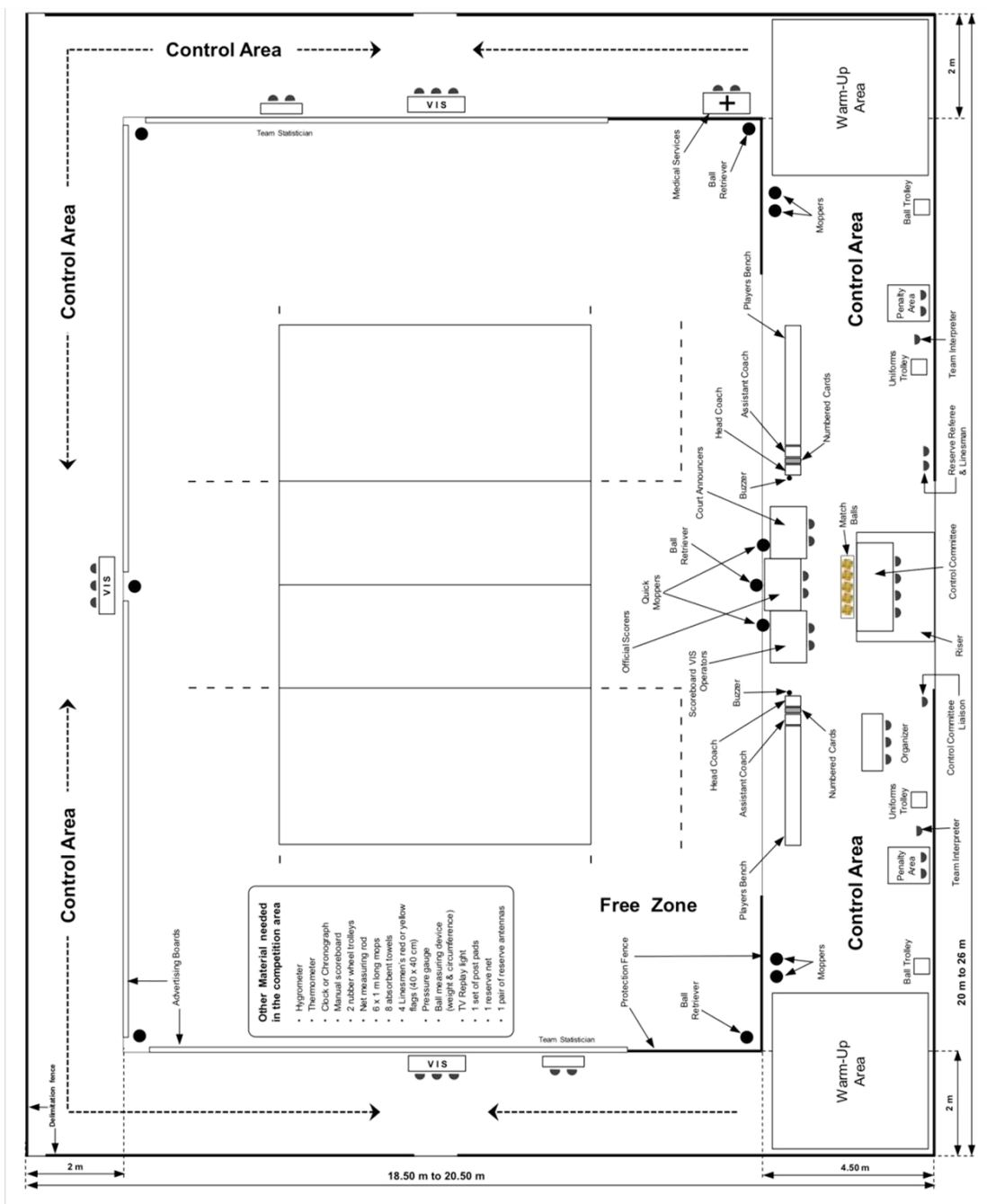
Les juges de ligne doivent indiquer la nature de la faute commise avec le signal de drapeau officiel, en le maintenant un moment.

SECTION III - SCHÉMAS

SCHÉMA 1a-1 : COMPÉTITION/ZONE DE CONTRÔLE (SANS MÉDIA)

RÈGLES CONCERNÉES : 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

R



SCHEMA 1A-2 : COMPETITION/ZONE DE CONTRÔLE (AVEC MÉDIA)

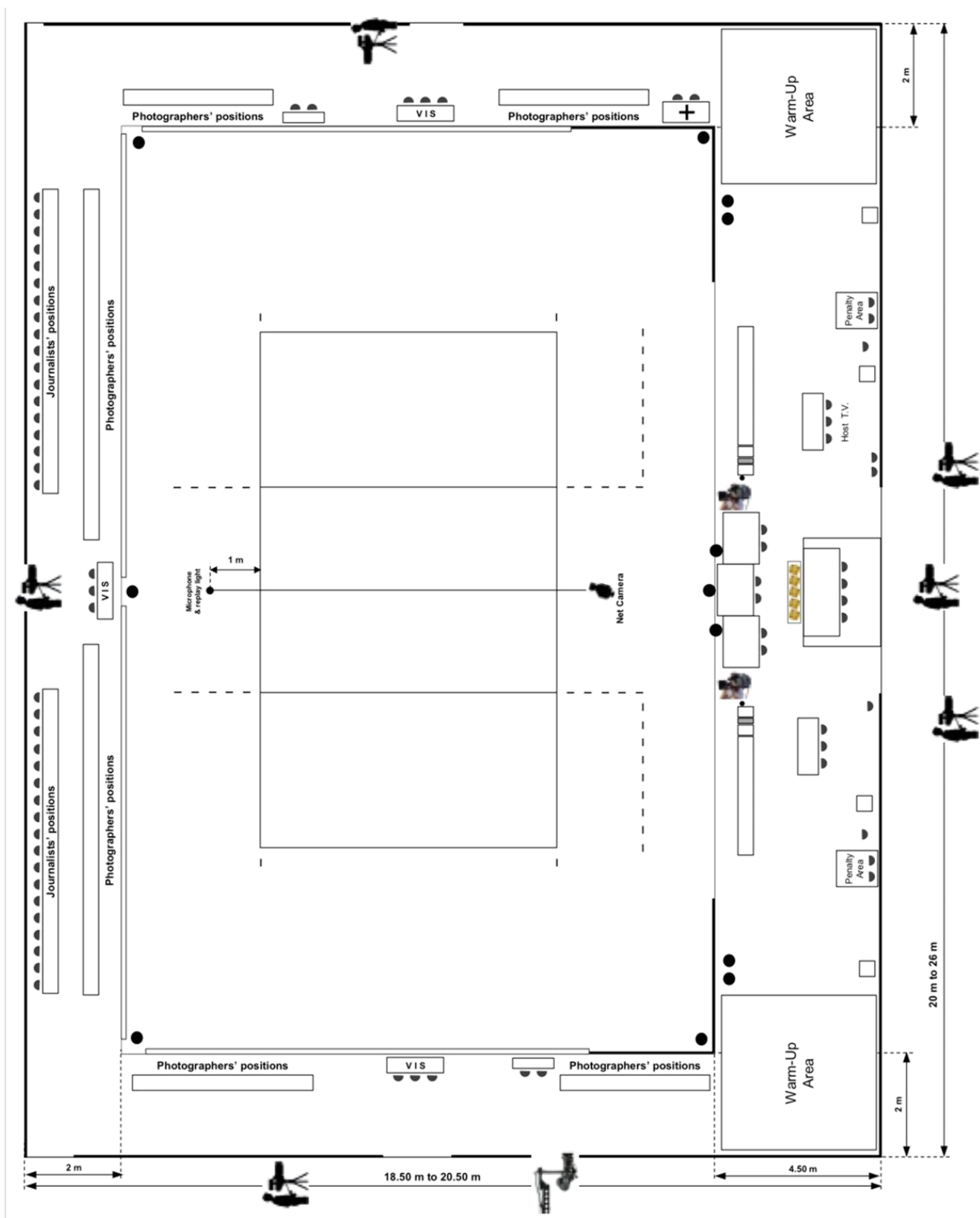


SCHÉMA 1b : LA ZONE DE JEU

RÈGLES CONCERNÉES : 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

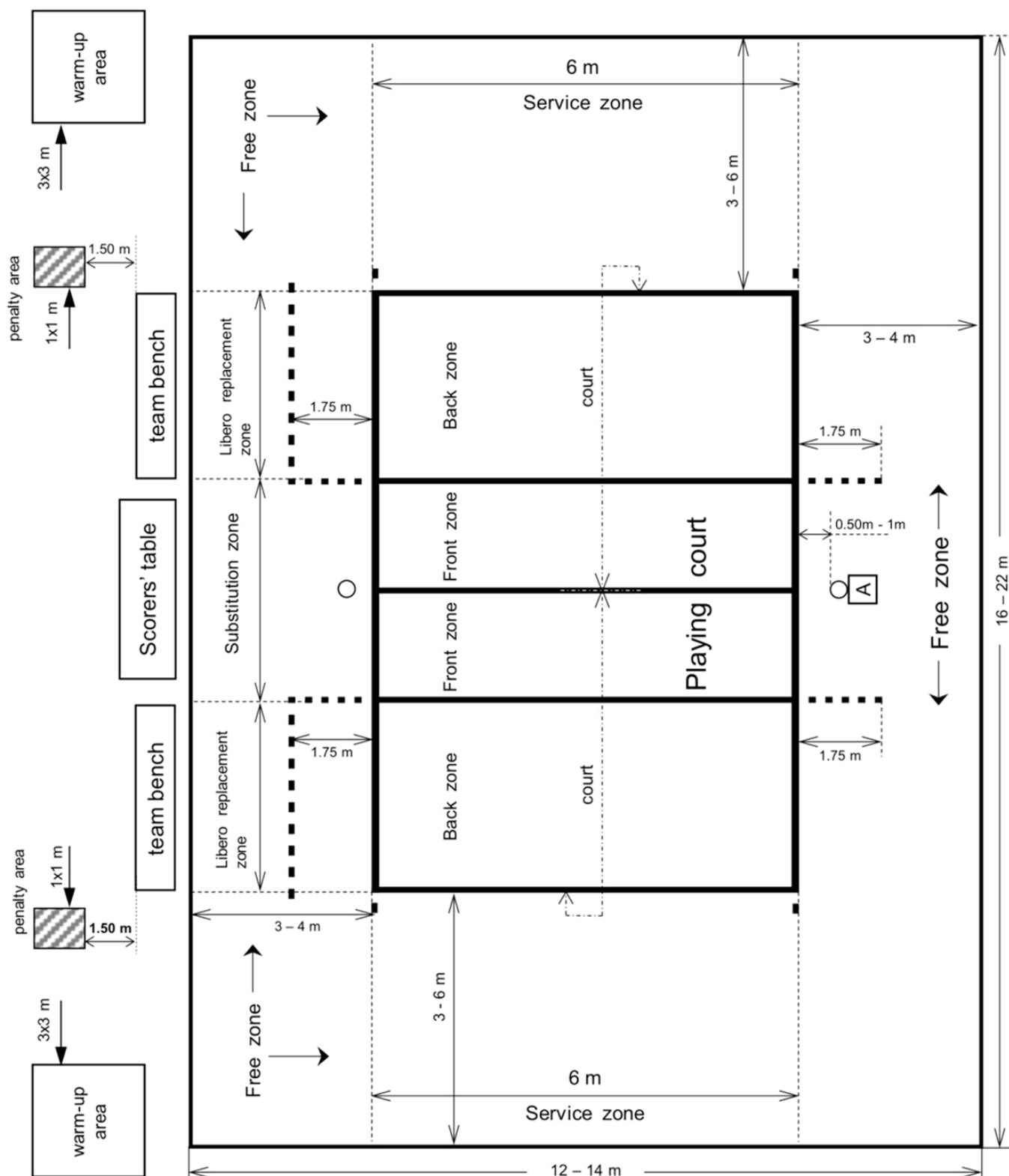


SCHÉMA 2 : LE TERRAIN DE JEU

RÈGLES CONCERNÉES : 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

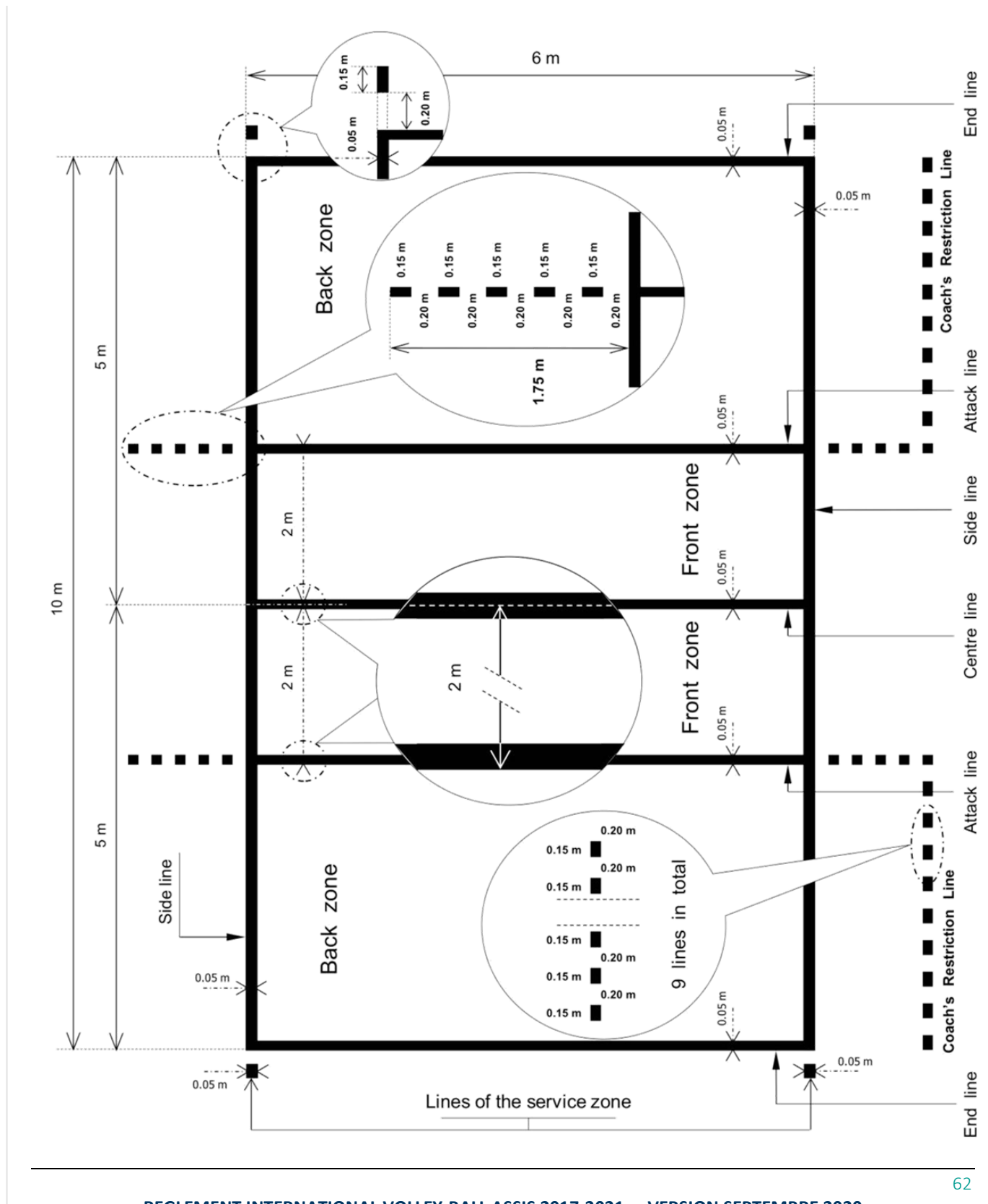


SCHÉMA 3 : DESIGN DU FILET

RÈGLES CONCERNÉES : 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

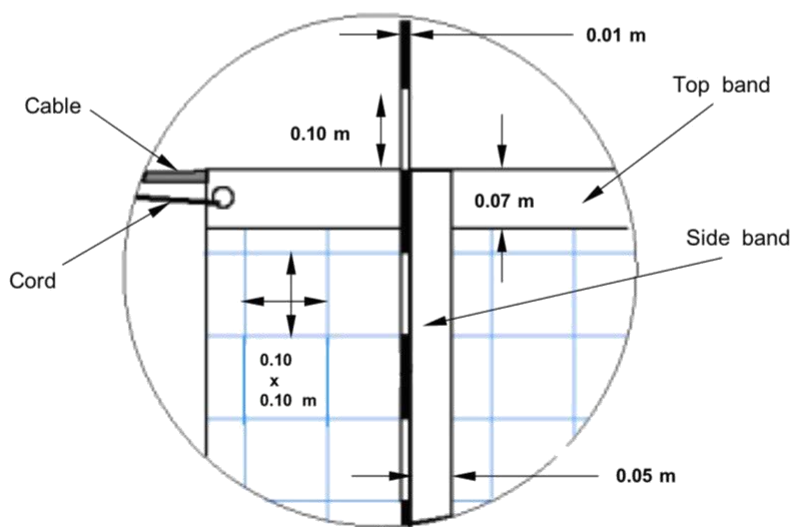
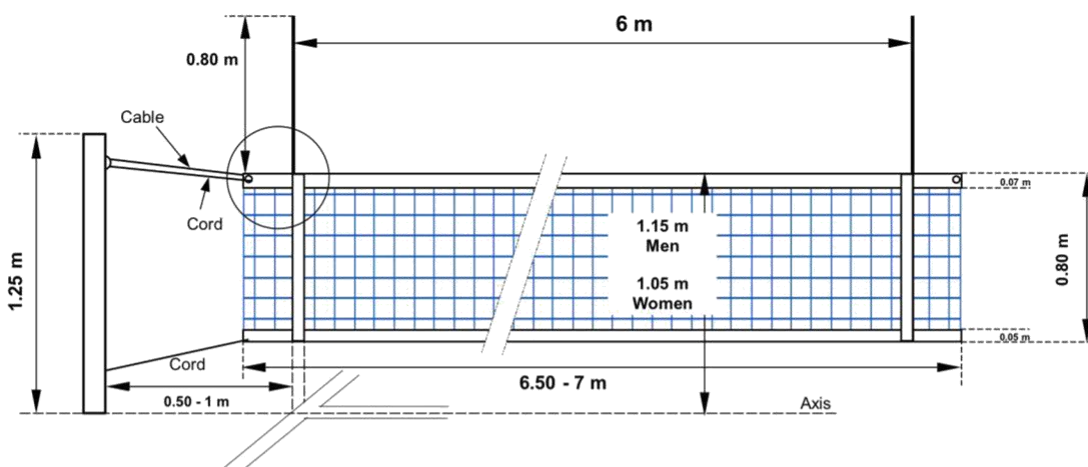
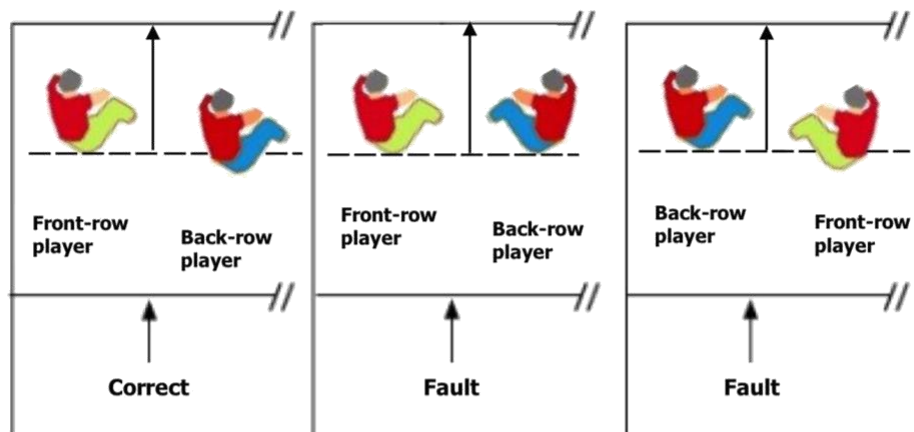


SCHÉMA 4 : POSITION DES JOUEURS

RÈGLES CONCERNÉES : 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3A, 24.3.2.2

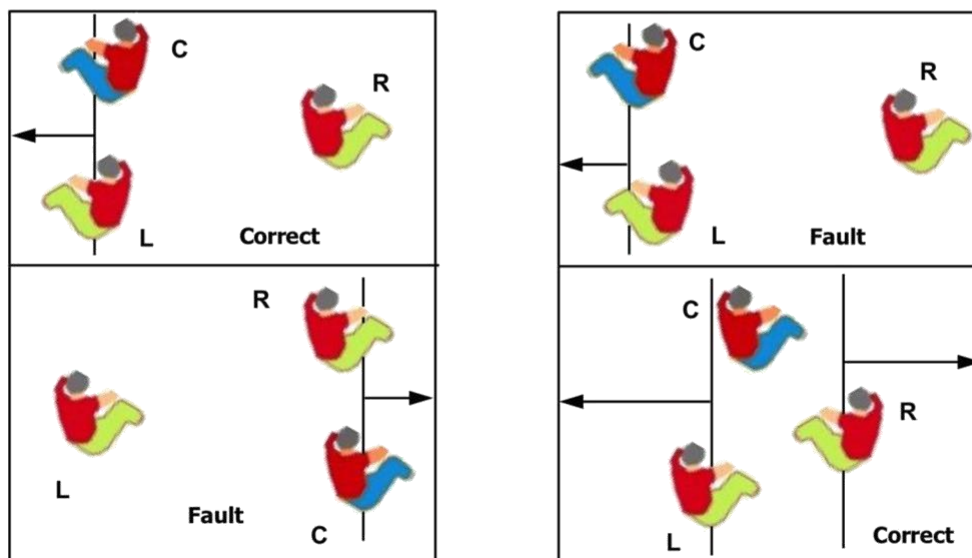
Example A:

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



Example B:

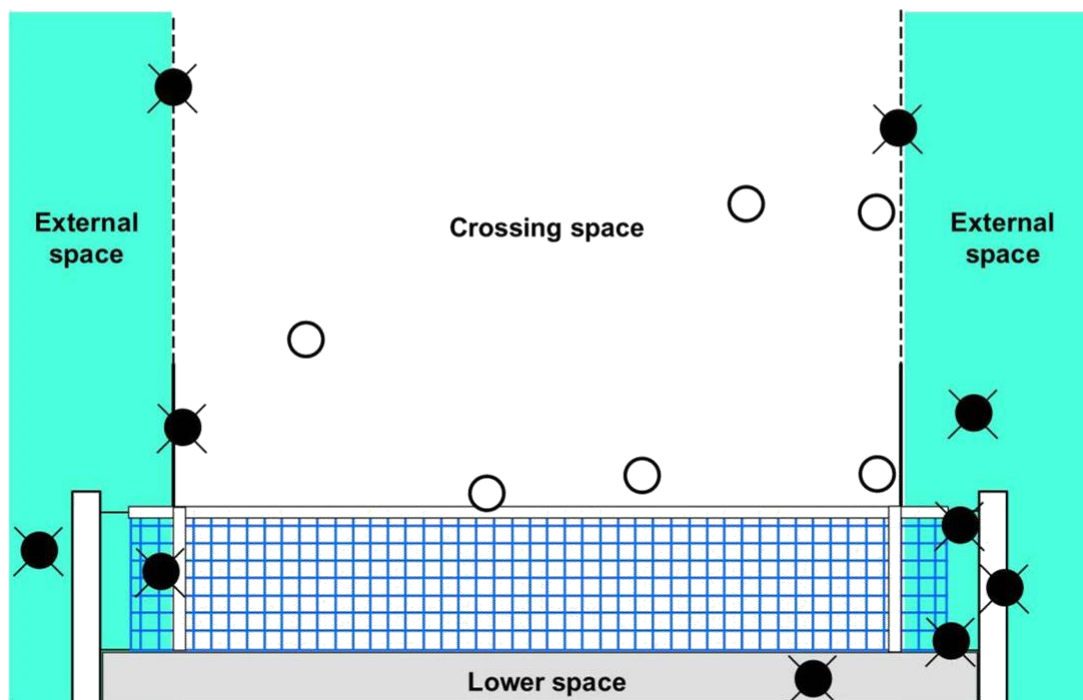
Determination of the positions between players of the same row



C = centre player R = right player L = left player

SCHÉMA 5a : BALLE TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE TERRAIN OPPOSÉ

RÈGLES CONCERNÉES : 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



- = Fault
- = Correct crossing

SCHÉMA 5b : BALLE TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LA ZONE LIBRE OPPOSÉE

RÈGLES CONCERNÉES : 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

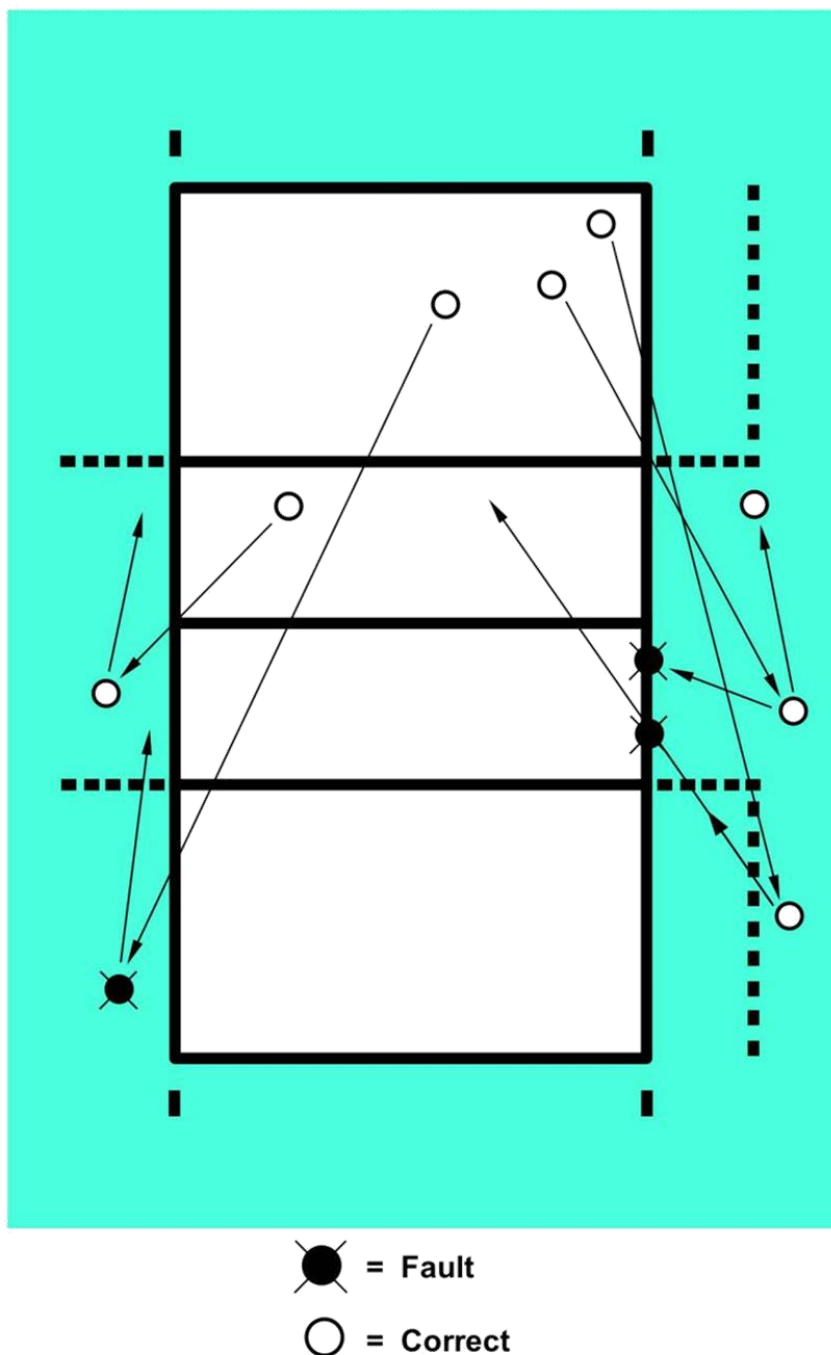
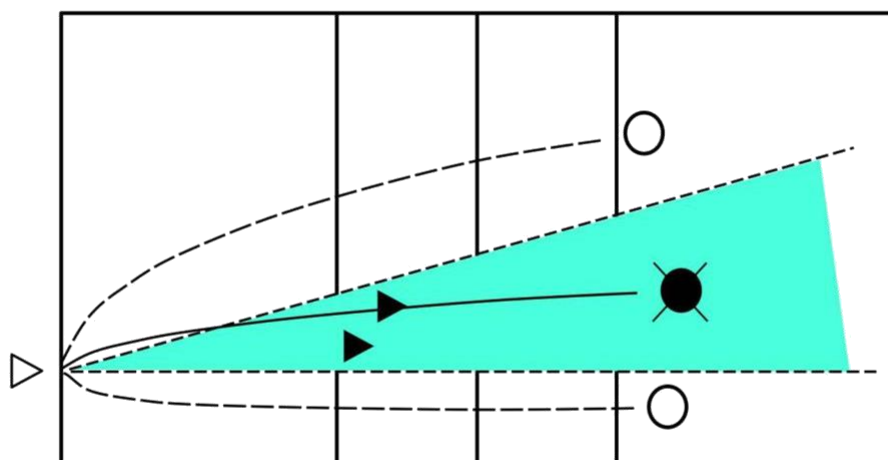
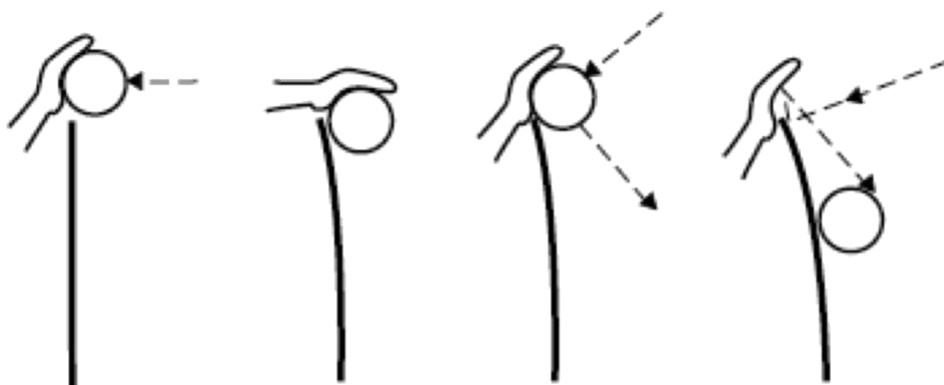


SCHÉMA 6 : ÉCRAN COLLECTIF

RÈGLES CONCERNÉES : 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



○ = Correct ⊗ = Fault



Ball above the net

Ball lower than the top of the net

Ball touches the net

Ball bounces off the net

SCHÉMA 7 : CONTRE EFFECTUÉ
RÈGLES CONCERNÉES

SCHÉMA 8 : ATTAQUE DES JOUEURS DE LA LIGNE ARRIÈRE
RÈGLES CONCERNÉES : 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

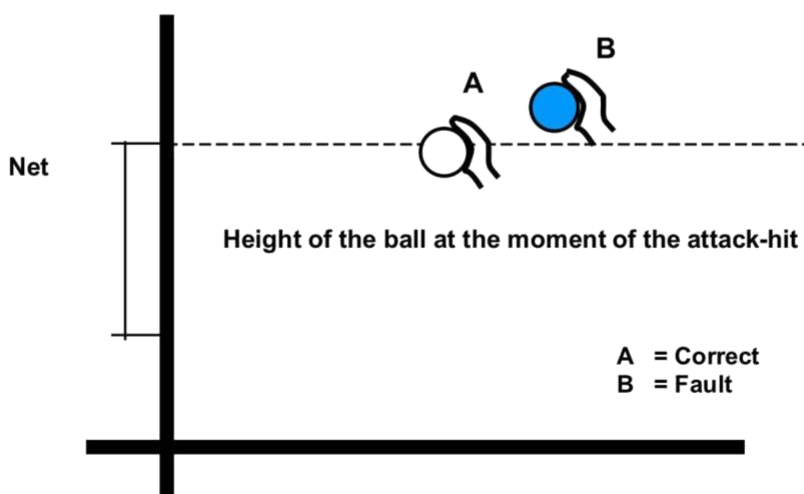
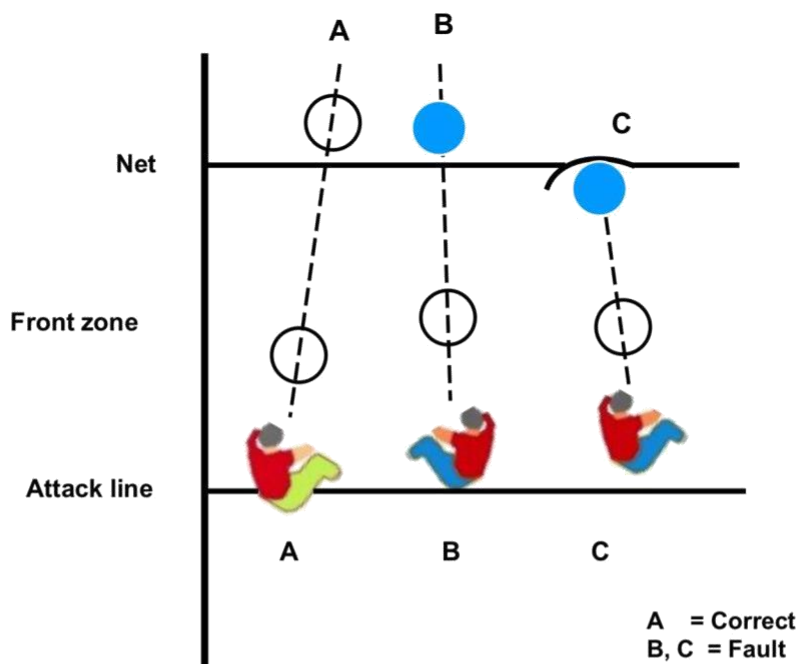


SCHÉMA 9 : ÉCHELLE DE SANCTIONS
RÈGLES CONCERNÉES : 16.2, 21.3, 21.4.2

MISCONDUCT SANCTION SCALE

CATEGORIES	OCCURRENCE	OFFENDER	SANCTION	CARDS	CONSEQUENCE
RUDE CONDUCT	First	Any member	Penalty	Hand signal No. 6b – Red card	A point and service to the opponent
	Second	Same member	Expulsion	Hand signal No. 7 – Red+Yellow cards jointly	Player leaves playing area and stays in the penalty area for the remainder of the set
	Third	Same member	Disqualification	Hand signal No. 8 - Red+Yellow cards separately	Player leaves the Competition Control Area for the remainder of the match
OFFENSIVE CONDUCT	First	Any member	Expulsion	Hand signal No. 7 – Red+Yellow cards jointly	Player leaves playing area and stays in the penalty area for the remainder of the set
	Second	Same member	Disqualification	Hand signal No. 8 - Red+Yellow cards separately	Player leaves the Competition Control Area for the remainder of the match
AGGRESSION	First	Any member	Disqualification	Hand signal No. 8 - Red+Yellow cards separately	Player leaves the Competition Control Area for the remainder of the match

DELAY SANCTION SCALE

CATEGORIES	OCCURRENCE	OFFENDER	DETERRENT or SANCTION	CARDS	CONSEQUENCE
DELAY	First	Any member of the team	Delay Warning	Hand signal No. 25 with Yellow card	Prevention – no penalty
	Second and subsequent	Any member of the team	Delay Penalty	Hand signal No. 25 with Red card	A point and service to the opponent

SCHÉMA 10 : EMBLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DES ASSISTANTS
RÈGLES CONCERNÉES : 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

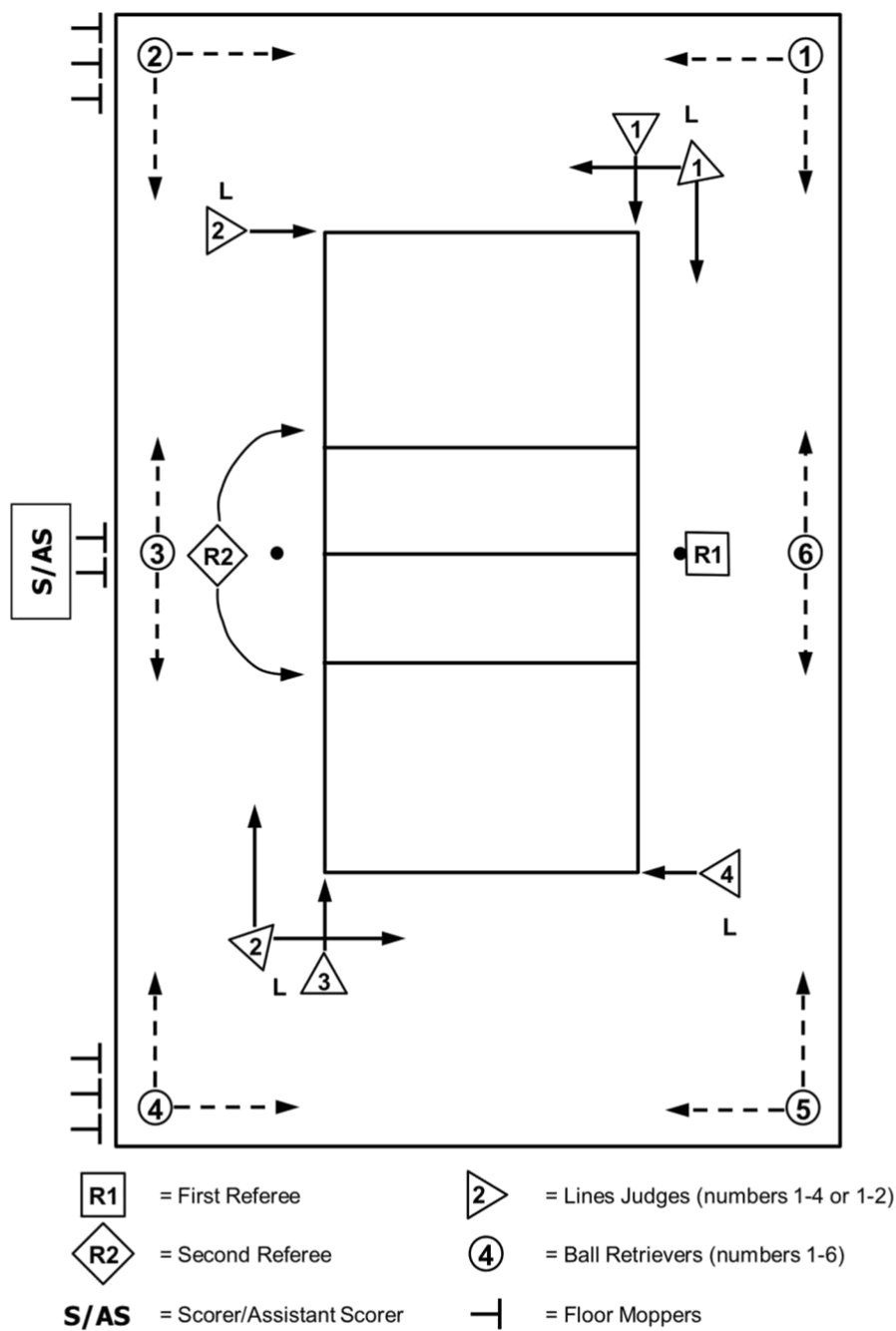


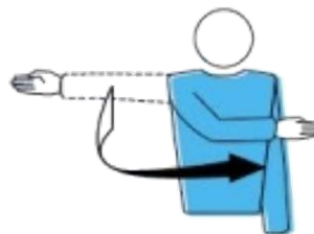
SCHÉMA 11 : SIGNES DE LA MAIN OFFICIELS DES ARBITRES

1 AUTHORISATION TO SERVE

Relevant Rules: 12.3, 22.2.1.1

Move the hand to indicate direction of service

F



2 TEAM TO SERVE

Relevant Rules: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Extend the arm to the side of team that will serve

F S

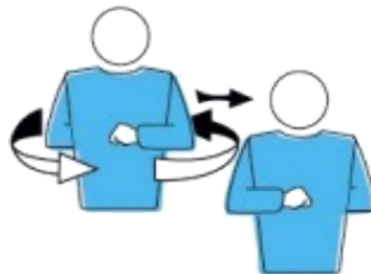


3 CHANGE OF COURTS

Relevant Rule: 18.2

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

F

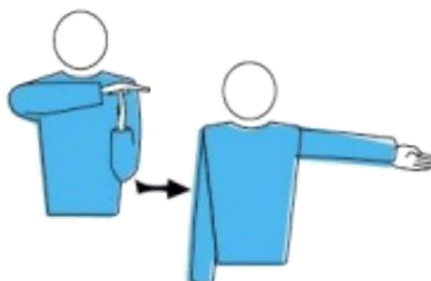


4 TIME-OUT

Relevant Rule: 15.4.1

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

F S



5 SUBSTITUTION

Relevant Rules: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Circular motion of the forearms around each other



6a MISCONDUCT WARNING

Relevant Rules: 21.1, 21.6

Show a yellow card for warning



6b MISCONDUCT PENALTY

Relevant Rules: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Show a red card for penalty



7 EXPULSION

Relevant Rules: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Show both cards jointly for expulsion



8 DISQUALIFICATION

Relevant Rules: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Show red and yellow cards separately
for disqualification

F



9 END OF SET (OR MATCH)

Relevant Rules: 6.2, 6.3

Cross the forearms in front of the chest,
hands open

F S

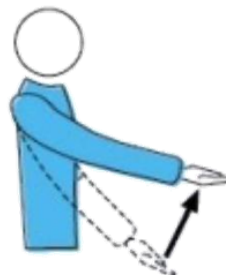


10 BALL NOT TOSSED OR RELEASED AT THE SERVICE HIT

Relevant Rule: 12.4.1

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

F



11 DELAY IN SERVICE

Relevant Rule: 12.4.4

Raise eight fingers, spread open

F



12 BLOCKING FAULT OR SCREENING

Relevant Rules: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3,
19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Raise both arms vertically, palms forward

F S



13 POSITIONAL OR ROTATIONAL FAULT

Relevant Rules: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Make a circular motion with the forefinger

F S



14 BALL "IN"

Relevant Rule: 8.3

Point the arm and fingers toward the floor

F S

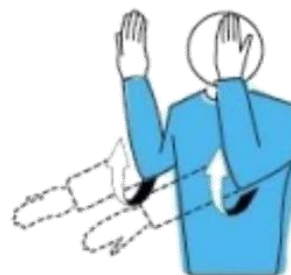


15 BALL "OUT"

Relevant Rules: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4,
24.3.2.5, 24.3.2.7

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

F S



16 CATCH

Relevant Rules: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards

F



17 DOUBLE CONTACT

Relevant Rules: 9.3.4, 23.3.2.3b

Raise two fingers, spread open

F



18 FOUR HITS

Relevant Rules: 9.3.1, 23.3.2.3b

Raise four fingers, spread open

F S

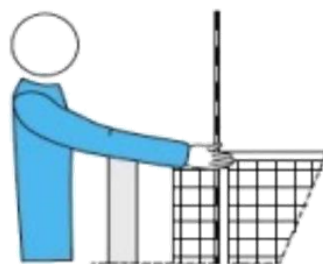


19 NET TOUCHED BY PLAYER or SERVED BALL FAILS TO PASS TO THE OPPONENT THROUGH CROSSING SPACE

Relevant Rules: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand

F S



20 REACHING BEYOND THE NET

Relevant Rules: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Place a hand above the net, palm facing downwards



F

21 ATTACK HIT FAULT

Relevant Rules:

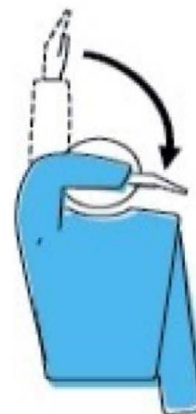
- by a back-row player or by a libero:

13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4

- on an overhand finger pass by the libero in his/her front zone or its extension:

13.3.6

Make a downward motion with the forearm, hand open



F

S

22 PENETRATION INTO THE OPPONENT COURT or BALL CROSSING THE LOWER SPACE or THE SERVER TOUCHES THE COURT (END LINE) WITH HIS/HER BUTTOCKS or THE PLAYER SITS OUTSIDE HIS/HER COURT AT THE MOMENT OF THE SERVICE HIT

Relevant Rules: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Point to the centre line or to the relevant line



F

S

23 DOUBLE FAULT AND REPLAY

Relevant Rules: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Raise both thumbs vertically

F



24 BALL TOUCHED

Relevant Rules: 23.3.2.3b, 24.2.2

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

F S

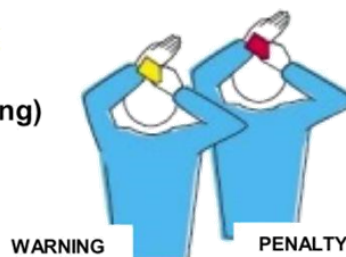


25 DELAY WARNING / DELAY PENALTY

Relevant Rules: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2

Cover the wrist with a yellow card (warning) and with a red card (penalty)

F



26 LIFTING

Relevant Rules: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 24.3.2.8

Hold the hands horizontally, palms together and raise the upper palm from the lower palm

F S



SCHÉMA 12 : SIGNAUX DE DRAPEAU DES JUGES DE LIGNE

1 BALL "IN"

Relevant Rules: 8.3, 27.2.1.1

Point down with flag



2 BALL "OUT"

Relevant Rules: 8.4.1, 27.2.1.1

Raise flag vertically



3 BALL TOUCHED

Relevant Rule: 27.2.1.2

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



4 CROSSING SPACE FAULTS, BALL TOUCHED AN OUTSIDE OBJECT, OR BUTTOCKS FAULT BY ANY PLAYER DURING SERVICE

Relevant Rules: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

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



5 JUDGEMENT IMPOSSIBLE

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



PARTIE 3 : DÉFINITIONS

À moins d'un accord avec la *Word ParaVolley* : Cet énoncé reconnaît que, bien qu'il existe des règlements sur les normes et les spécifications des équipements et des installations, il arrive que des arrangements particuliers puissent être réalisés par la *World ParaVolley* afin de promouvoir le volley-ball assis ou de tester de nouvelles conditions.

Aires : Sections du sol situées *en dehors* de la zone libre, identifiées par les règles comme ayant une fonction spécifique. Celles-ci comprennent l'aire d'échauffement et celle de pénalité.

Aire de pénalité : Dans chaque moitié de la zone de contrôle de la compétition, il y a une aire de pénalité située derrière le prolongement de la ligne de fond. Chaque aire de pénalité doit être placée à au moins 1,5 mètre derrière le bord arrière du banc d'équipe.

Dribbler : Faire rebondir le ballon (généralement en préparation du lancer et du service). D'autres actions préparatoires peuvent inclure (entre autres) le déplacement du ballon de main en main.

Espace de traversée : Espace défini par :

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

La balle doit traverser l'espace de traversée pour atteindre le terrain de l'adversaire.

Espace extérieur : Se situe dans le plan vertical du filet à l'extérieur de l'espace de traversée et des espaces inférieurs.

Espace inférieur : Espace défini dans sa partie supérieure par le bas du filet et la corde qui le relie aux poteaux, sur les côtés par les poteaux, et dans le bas par la surface de jeu.

Faute : a) action de jeu contraire au règlement
b) violation de règle autre qu'une action de jeu

Interférence : Action créant un avantage par rapport à l'équipe adverse ou action empêchant un adversaire de jouer le ballon.

Intervalle : Période de temps entre deux sets. Le changement de côté dans le cinquième set (décisif) ne doit pas être considéré comme un intervalle.

Moppers : Personnes dont le travail consiste à maintenir le sol propre et sec. Ils nettoient le terrain avant le match, entre les sets, lors des temps-morts et, si nécessaire, après chaque échange.

Normes de la World ParaVolley : spécifications ou limites techniques telles que définies par la *World ParaVolley* aux fabricants d'équipements.

Objet extérieur : objet ou personne qui, en dehors du terrain jeu ou proche de la limite de l'espace de jeu libre, est percuté par la balle dans son vol. Par exemple : plafonniers, équipement de télévision, table de marque, poteaux de filet. Les objets extérieurs n'incluent pas les antennes puisque ils sont considérés comme faisant partie du filet.

Rally Point System : système qui consiste à marquer un point à chaque fois qu'un échange est remporté.

Ramasseurs de balle : Personnes dont le travail consiste à maintenir le déroulement du jeu en faisant rouler la balle vers le serveur entre les échanges.

Re-désignation : acte par lequel un Libéro, qui ne peut pas continuer à jouer ou en est déclaré incapable par l'équipe, a son rôle assumé par un autre joueur (sauf le joueur remplaçant régulier) n'étant pas sur le terrain au moment de la ré-désignation.

Remplacement : acte par lequel un joueur régulier quitte le terrain et un autre prend sa place.

Temps-mort technique : Ce type de temps-mort spécial et obligatoire (en plus des temps-morts classiques) est destiné à promouvoir le volley-ball grâce à l'analyse des actions et à favoriser des opportunités commerciales supplémentaires. Les temps-morts techniques sont obligatoires pour les compétitions mondiales et officielles de la *World ParaVolley*, ainsi que pour les championnats régionaux.

Zones : sections situées dans la zone de jeu (c'est-à-dire le terrain et la zone libre) tels que définis dans un but précis (ou avec des restrictions particulières) dans le texte du règlement. Il s'agit de la zone avant, de la zone de service, de la zone de remplacement, de la zone libre, de la zone arrière et de la zone de remplacement du Libéro.

Zone de contrôle de la compétition : Couloir autour du terrain de jeu et de la zone libre, qui comprend tous les espaces s'étendant jusqu'aux barrières extérieures ou à celles de délimitation (voir schéma 1a).

Zone de remplacement : partie de la zone libre dans laquelle les remplacements ont lieu.

