



Offizielle Volleyball-Regeln 2025–2028
Règles officielles de Volleyball 2025–2028

© Swiss Volley, 2025

REGLES OFFICIELLES DE VOLLEYBALL 2025-2028

Approuvées par le 39^{ème} Congrès FIVB 2024

© Swiss Volley, 2025

Swiss Volley tient à remercier tous ceux qui ont collaboré à la révision de ces Règles.

TABLE DES MATIERES

CARACTERISTIQUES DU JEU	81
PARTIE I: PHILOSOPHIE DES REGLES ET DE L'ARBITRAGE	83
PARTIE II: SECTION 1: LE JEU	87
CHAPITRE 1: INSTALLATION ET EQUIPEMENTS	88
1 AIRE DE JEU	88
1.1 Dimensions	88
1.2 Surface de jeu	88
1.3 Lignes du terrain	88
1.4 Zones et aires	89
1.5 Température.....	90
1.6 Eclairage	90
2 FILET ET POTEAUX.....	91
2.1 Hauteur du filet.....	91
2.2 Structure	91
2.3 Bandes de côté	91
2.4 Antennes.....	91
2.5 Poteaux.....	92
2.6 Equipement complémentaire.....	92
3 BALLONS.....	93
3.1 Normes	93
3.2 Uniformité des ballons.....	93
3.3 Ramasseurs de ballons.....	93
CHAPITRE 2: PARTICIPANTS	94
4 EQUIPES	94
4.1 Composition des équipes	94
4.2 Place des participants	95
4.3 Equipement.....	95
4.4 Changement d'équipement	96
4.5 Objets interdits	96
5 RESPONSABLES DES EQUIPES	97
5.1 Capitaine	97
5.2 Coach.....	98
5.3 Coach-adjoint.....	98

CHAPITRE 3: FORMULE DE JEU	99
6 POUR MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH	99
6.1 Pour marquer un point	99
6.2 Pour gagner un set.....	100
6.3 Pour gagner le match.....	100
6.4 Forfait et équipe incomplète.....	100
7 STRUCTURE DU JEU	101
7.1 Tirage au sort.....	101
7.2 Séance d'échauffement officiel	101
7.3 Formation des équipes.....	101
7.4 Positions	102
7.5 Faute de position.....	103
7.6 Rotation.....	104
7.7 Faute de rotation	104
CHAPITRE 4: ACTIONS DE JEU.....	105
8 SITUATIONS DE JEU.....	105
8.1 Ballon en jeu	105
8.2 Ballon hors jeu	105
8.3 Ballon „dedans“ (in).....	105
8.4 Ballon „dehors“ (out)	105
9 JOUER LE BALLON.....	106
9.1 Touches d'équipe.....	106
9.2 Caractéristiques de la touche du ballon	106
9.3 Fautes en jouant le ballon	107
10 BALLON AU FILET	108
10.1 Ballon traversant le plan du filet	108
10.2 Ballon touchant le filet.....	108
10.3 Ballon dans le filet.....	108
11 JOUEUR AU FILET.....	109
11.1 Franchissement au-dessus du filet.....	109
11.2 Pénétration sous le filet.....	109
11.3 Contact avec le filet.....	109
11.4 Fautes du joueur au filet.....	109
12 SERVICE	111
12.1 Premier service d'un set.....	111
12.2 Ordre au service.....	111
12.3 Autorisation du service.....	111
12.4 Exécution du service	111
12.5 Ecran.....	112
12.6 Fautes effectuées pendant le service.....	112
12.7 Fautes de service et fautes de position.....	112

13	FRAPPE D'ATTAQUE.....	113
13.1	Caractéristiques de la frappe d'attaque.....	113
13.2	Restrictions de la frappe d'attaque.....	113
13.3	Fautes de frappe d'attaque	113
14	CONTRE (BLOC).....	114
14.1	Contrer	114
14.2	Touches de contre	114
14.3	Contre dans l'espace adverse.....	114
14.4	Contre et touches d'équipe	114
14.5	Contrer le service	114
14.6	Fautes au contre	115
CHAPITRE 5: INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES		116
15	INTERRUPTIONS.....	116
15.1	Nombre d'interruptions de jeu réglementaires.....	116
15.2	Séquence d'interruptions de jeu réglementaires	116
15.3	Demandes d'interruption de jeu réglementaire.....	116
15.4	Temps-morts	117
15.5	Remplacement.....	117
15.6	Limitations des remplacements.....	117
15.7	Remplacement exceptionnel	117
15.8	Remplacement suite à une expulsion ou une disqualification	118
15.9	Remplacement irrégulier	118
15.10	Procédure de remplacement.....	118
15.11	Demandes non fondées	119
16	RETARDS DE JEU	120
16.1	Types de retards	120
16.2	Sanctions pour retard	120
17	INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES.....	121
17.1	Blessure/Maladie.....	121
17.2	Incident extérieur au jeu	121
17.3	Interruptions prolongées.....	121
18	ARRÊTS ENTRE LES SETS ET CHANGEMENT DE CAMP	122
18.1	Arrêts entre les sets	122
18.2	Changement de camp.....	122
CHAPITRE 6: LE JOUEUR LIBERO.....		123
19	LE JOUEUR LIBERO	123
19.1	Désignation du Libéro	123
19.2	Equipe.....	123
19.3	Actions de jeu concernant le Libéro	123
19.4	Re-désignation d'un nouveau Libéro.....	125
19.5	Expulsion et disqualification	126

CHAPITRE 7: CONDUITE DES PARTICIPANTS	127
20 CONDUITE EXIGEE	127
20.1 Conduite sportive	127
20.2 Fair play	127
21 COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS.....	128
21.1 Comportement incorrect mineur.....	128
21.2 Comportement incorrect entraînant des sanctions.....	128
21.3 Echelle des sanctions	128
21.4 Application des sanctions pour comportement incorrect	129
21.5 Comportement incorrect avant et entre les sets.....	129
21.6 Résumé des comportements incorrects/cartes utilisées	129
 PARTIE II: SECTION 2: LES ARBITRES – LEURS RESPONSABILITES ET LES GESTES OFFICIELS	 131
CHAPITRE 8: ARBITRES	132
22 CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES	132
22.1 Composition	132
22.2 Procédures.....	132
23 PREMIER ARBITRE	134
23.1 Emplacement	134
23.2 Autorité.....	134
23.3 Responsabilités.....	134
24 SECOND ARBITRE	136
24.1 Emplacement	136
24.2 Autorité.....	136
24.3 Responsabilités.....	136
25 ARBITRE CHALLENGE.....	138
25.1 Emplacement	138
25.2 Responsabilités.....	138
26 ARBITRE DE RÉSERVE.....	139
26.1 Emplacement	139
26.2 Responsabilités.....	139
27 MARQUEUR	140
27.1 Emplacement	140
27.2 Responsabilités.....	140

28	MARQUEUR ADJOINT	142
28.1	Emplacement	142
28.2	Responsabilités	142
29	JUGES DE LIGNE	143
29.1	Emplacement	143
29.2	Responsabilités	143
30	GESTES OFFICIELS	144
30.1	Gestes officiels des arbitres	144
30.2	Gestes officiels des juges de ligne	144
PARTIE II: SECTION 3: DIAGRAMMES		145
Fig. 1a	Aire de contrôle de la compétition	146
Fig. 1b	L'aire de jeu	147
Fig. 2	Le terrain de jeu	148
Fig. 3	Caractéristiques du filet	149
Fig. 4	Position des joueurs	150
Fig. 5a	Ballon traversant le plan vertical du filet en direction du camp adverse	151
Fig. 5b	Ballon traversant le plan vertical du filet en direction de la zone libre de l'adversaire	152
Fig. 6	Ecran collectif	153
Fig. 7	Contre effectif	153
Fig. 8	Attaque d'un joueur arrière	154
Fig. 9	Echelle des avertissements et sanctions ainsi que leurs conséquences	155
Fig. 10	Emplacement du corps arbitral et de ses assistants	157
Fig. 11	Gestes officiels des arbitres	158
Fig. 12	Gestes officiels des juges de ligne	167
PARTIE III: DEFINITIONS		169
PARTIE IV: DIRECTIVES POUR REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH		175
INDEX (FRANÇAIS)		201

CARACTERISTIQUES DU JEU

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

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

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

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

Définition des „personnes“:

Les termes généraux de joueurs, coachs, arbitres, équipes, etc. s'appliquent à toutes les personnes, indépendamment de leur sexe.

PARTIE I:

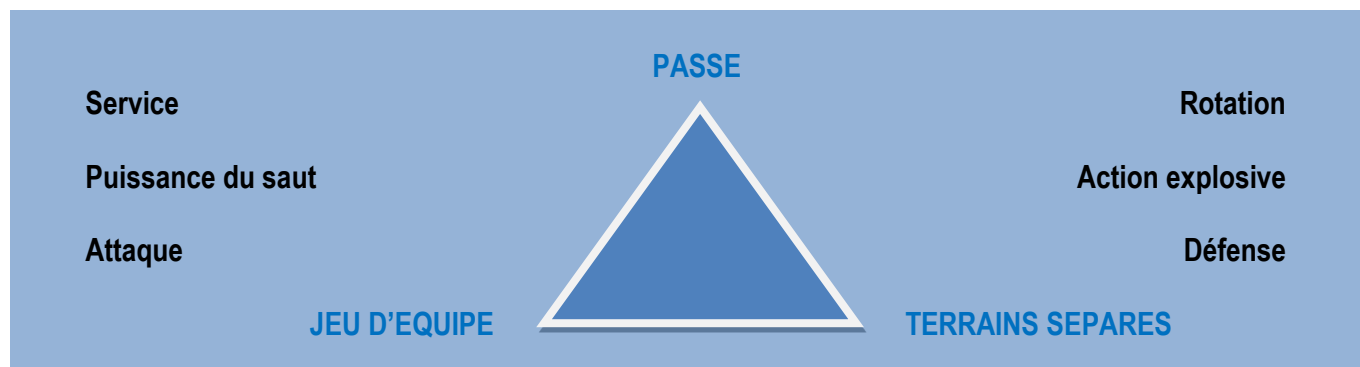
PHILOSOPHIE DES

REGLES ET DE

L'ARBITRAGE

INTRODUCTION

Le Volleyball est mondialement l'un des sports de pointe à tous points de vue: il compte plus de fédérations nationales affiliées, une plus grande audience télévisuelle, un plus grand nombre de followers sur les médias sociaux et un plus grand nombre de joueurs licenciés et amateurs que presque tous les autres sports. Il présente une image dynamique, propre et diversifiée, associant un sport très compétitif à un spectacle de haut niveau.



William Morgan, le créateur du jeu, le reconnaîtrait aujourd'hui encore, car le Volleyball a conservé certains éléments distinctifs et essentiels à travers les années. Certains d'entre eux sont partagés avec d'autres sports de filet/ballon/raquette: le service – la rotation (service à tour de rôle) – l'attaque – la défense – des joueurs capables d'agir aussi bien au filet que dans la zone arrière. Mais ce sport a évolué. Il est explosif, passionnant, rapide et dynamique, il laisse la place à des joueurs athlétiques pour réaliser des actions fantastiques sur le terrain devant des tribunes pleines de spectateurs.

En outre, le Volleyball est unique parmi les sports de filet, car le ballon doit rester constamment en vol – un ballon volant – et chacune des équipes est autorisée à effectuer un certain nombre de contacts avec le ballon avant qu'il ne doive retourner chez l'adversaire, créant ainsi une transmission amicale du ballon et ainsi des possibilités égales de marquer des points.

Ces dernières années, la FIVB a fait de grands efforts afin d'adapter le jeu à un public moderne, en assouplissant les critères de manipulation du ballon, en introduisant jusqu'à deux défenseurs spécialisés – les Libéros – ainsi que la technologie du Video Challenge System, qui apporte une équité aux efforts des sportifs, et en soutenant des stratégies qui augmentent la fluidité du jeu pour divertir les spectateurs, tant dans le stade qu'à l'écran.

LE TEXTE DES REGLES

Ce texte s'adresse à un très large public – joueurs, coaches, arbitres, spectateurs, commentateurs et autres – car la compréhension des Règles permet de mieux jouer et d'obtenir une meilleure satisfaction personnelle, les coaches peuvent créer de meilleures structure et tactique d'équipe qui permettent aux joueurs de démontrer toutes leurs qualités, et la compréhension des relations entre les différentes Règles écrites et les événements effectifs sur le terrain permet aux officiels de prendre de meilleures décisions.

Le Volleyball est à la fois un sport de loisirs et un sport de compétition. Le sport de loisirs vise à stimuler l'esprit humain et à transmettre du "plaisir" ainsi qu'un mode de vie sain. Le sport de compétition permet aux personnes de donner le meilleur d'eux-mêmes, de faire preuve de créativité et de combativité et de s'exprimer librement. Les Règles sont conçues et structurées de manière à permettre l'épanouissement de toutes ces facettes.

L'ARBITRE AU SEIN DE CETTE STRUCTURE

L'essence d'un bon arbitre réside dans le concept d'équité, de justice et de constance (le positionnement au milieu des deux côtés du terrain symbolise cet équilibre). Tout cela permet aux joueurs d'avoir confiance dans les décisions de l'arbitre. En tout cas, l'arbitre doit bien plus être un médiateur plutôt qu'un contrôleur, un chef d'orchestre plutôt qu'un dictateur, un promoteur efficace plutôt qu'un punisseur "efficient".

En comprenant les raisons pour lesquelles une règle de jeu a été adoptée et en étant conscient de son objectif dans le cadre général du "show", l'arbitre contribue largement au succès global de l'événement, tout en restant majoritairement en retrait et en n'intervenant que lorsque cela est nécessaire. On peut dire qu'un bon arbitre utilise les Règles pour faire de la compétition une expérience gratifiante pour tous les participants.

Ceux qui ont lu jusqu'ici devraient considérer les Règles suivantes comme l'état actuel de développement d'un grand sport, mais aussi garder à l'esprit pourquoi ces explications préliminaires peuvent avoir une grande importance pour leur propre position au sein du sport.

Participe! Get involved!
Garde le ballon en jeu! Keep the ball flying!
Comprend le jeu! Understand the game!

PARTIE II:

SECTION 1:

LE JEU

CHAPITRE 1:

INSTALLATION ET EQUIPEMENTS

1 AIRE DE JEU

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

1.1, Fig. 1a,
Fig. 1b

1.1 DIMENSIONS

Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 18 x 9 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur tous les côtés.

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

Fig. 2

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la zone libre mesure 5 m à partir des lignes de côté et 6.5 m à partir des lignes de fond. L'espace de jeu libre doit avoir au moins 12.50 m de hauteur, mesurée à partir de la surface de jeu.

1.2 SURFACE DE JEU

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

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, seule une surface en bois ou synthétique est autorisée. Toute surface doit être homologuée au préalable par la FIVB.

1.2.2 En salle, la surface du terrain de jeu doit être de couleur claire.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les lignes doivent être de couleur blanche. Le terrain de jeu et la zone libre doivent être de deux couleurs, différentes et non-blanches. Le terrain peut être constitué de couleurs différentes différenciant les zones avant et arrières.

1.1, 1.3

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

1.3

1.3 LIGNES DU TERRAIN

1.3.1 La largeur des lignes est de 5 cm. Les lignes doivent être d'une couleur claire, différente de celle du sol et des autres tracés.

Fig. 2

1.2.2

1.3.2	LIGNES DE DELIMITATION	
	Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Les lignes de côté et les lignes de fond sont tracées à l'intérieur du terrain de jeu.	1.1
1.3.3	LIGNE CENTRALE	
	L'axe de la ligne centrale divise le terrain de jeu en deux camps égaux de 9 x 9 m chacun; par contre la largeur entière de la ligne est considérée appartenir de manière égale aux deux camps. Elle s'étend sous le filet jusqu'aux lignes de côté.	Fig. 2
1.3.4	LIGNE D'ATTAQUE	
	Dans chaque camp, une ligne d'attaque, dont le bord extérieur est tracé à 3 m de l'axe de la ligne centrale, délimite la zone avant.	1.3.3, 1.4.1
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la ligne d'attaque est prolongée au-delà des lignes de côté sur une longueur totale de 1.75 m par une ligne de 5 traits pointillés de 15 cm de longueur et de 5 cm de largeur espacés de 20 cm les uns des autres.	Fig. 2
1.4	ZONES ET AIRES	Fig. 1b, Fig. 2
1.4.1	ZONE AVANT	
	Dans chaque camp, la zone avant est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord extérieur de la ligne d'attaque.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, Fig. 2
	Les zones avant sont censées se prolonger au-delà des lignes de côté jusqu'à la fin de la zone libre.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	ZONE DE SERVICE	
	La zone de service est la zone de 9 m de large située derrière chaque ligne de fond.	
	Elle est limitée latéralement par deux traits de 15 cm de long tracés à 20 cm en arrière et dans le prolongement des lignes de côté. Ces deux traits sont inclus dans la largeur de la zone de service.	1.3.2, 12, Fig. 1b
	En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'au fond de la zone libre.	1.1
1.4.3	ZONE DE REMPLACEMENT	
	La zone de remplacement est délimitée par le prolongement des deux lignes d'attaque jusqu'à la table du marqueur.	1.3.4, 15.10.1, Fig. 1b

1.4.4 ZONE DE CHANGEMENT DU LIBERO

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

19.3.2.7,
Fig. 1b

1.4.5 AIRE D'ECHAUFFEMENT

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les aires d'échauffement d'environ 3 x 3 m, sont situées aux angles de l'aire de jeu, du côté des bancs de touche, en dehors de la zone libre, pour autant qu'elles n'entravent pas la vue des spectateurs, ou alternativement derrière le banc d'équipe si la tribune des spectateurs débute à 2.5 m au-dessus de la surface de jeu.

24.2.5, Fig. 1a,
Fig. 1b

1.5 TEMPÉRATURE

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

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la température maximale est fixée par le délégué technique FIVB du match.

1.6 ECLAIRAGE

L'éclairage doit être d'au moins 300 lux.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, l'éclairage de l'aire de jeu doit être d'au moins 2000 lux, mesuré à 1 m au-dessus de la surface de jeu.

1

2	FILET ET POTEAUX	Fig. 3
2.1	HAUTEUR DU FILET	
2.1.1	Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2.43 m pour les hommes et 2.24 m pour les femmes.	1.3.3, 2.1.2
2.1.2	Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	STRUCTURE	
	Le filet a 1 m de hauteur (± 3 cm) et 9.50 à 10 m de longueur (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales), il est fait de mailles noires carrées de 10 cm de largeur.	Fig. 3
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, en accord avec les règlements spécifiques, les mailles peuvent être modifiées pour faciliter la publicité en relation avec les accords de marketing.	
	A sa partie supérieure, une bande de toile blanche, rabattue de chaque côté du filet sur 7 cm de large est cousue sur toute sa longueur. Chaque extrémité de la bande est trouée afin d'y passer une cordelette permettant de l'attacher aux poteaux pour maintenir le haut du filet tendu.	
	A l'intérieur de la bande, un câble flexible attache le filet aux poteaux et maintient son sommet tendu.	
	Au bas du filet il y a une autre bande horizontale de 5 cm de large, semblable à la bande du sommet dans laquelle est enfilée une corde. Cette corde attache le filet aux poteaux et maintient sa partie inférieure tendue.	
2.3	BANDES DE CÔTÉ	
	Deux bandes blanches sont cousues verticalement sur le filet exactement au-dessus de chaque ligne de côté.	1.3.2, Fig. 3
	Elles mesurent 5 cm de large et 1 m de long et sont considérées comme faisant partie du filet.	
2.4	ANTENNES	
	L'antenne est une tige flexible de 1.80 m de long et de 10 mm de diamètre, faite en fibre de verre ou matériau similaire.	
	Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet.	2.3, Fig. 3
	La partie supérieure de l'antenne dépassant le filet de 80 cm est peint de bandes contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.	

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

10.1.1, Fig. 3,
Fig. 5a, Fig. 5b

2.5 POTEAUX

- 2.5.1 Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 0.50 m à 1 m à l'extérieur de chaque ligne de côté. Ils doivent avoir une hauteur de 2.55 m et être de préférence réglables.

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

- 2.5.2 Les poteaux doivent être arrondis et lisses, et être fixés au sol. La fixation des poteaux au moyen de câbles est interdite. Tout aménagement présentant un danger ou une gêne doit être éliminé.

2.6 EQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE

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

Fig. 3

3 BALLONS

3.1 NORMES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe en cuir souple naturel ou synthétique comportant à l'intérieur une vessie en caoutchouc ou en matériau similaire.

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

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

Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 cm et son poids entre 260 et 280 g.

La pression intérieure doit être de 0.30 à 0.325 kg/cm² (4.26 à 4.61 psi; 294.3 à 318.82 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

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

Les compétitions FIVB, mondiales et officielles, ainsi que les championnats Nationaux ou de Ligues doivent être joués avec des ballons homologués par la FIVB, sauf autorisation spéciale.

3.3 RAMASSEURS DE BALLONS

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, cinq ballons seront utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs sont placés comme suit: un à chaque angle de la zone libre et un derrière chaque arbitre.

3.1

Fig. 10

CHAPITRE 2:

PARTICIPANTS

4 EQUIPES

4.1 COMPOSITION DES ÉQUIPES

4.1.1 Pour un match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum plus

5.2, 5.3

- Equipe de coaching: un coach et un maximum de 2 coach-adjoints,
- Equipe médicale: un thérapeute d'équipe et un docteur en médecine.

Seules les personnes enregistrées sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans l'aire de contrôle de la compétition et prendre part à l'échauffement officiel et au match.

Pour les compétitions FIVB seniors, mondiales et officielles:

Jusqu'à 14 joueurs peuvent être enregistrés sur la feuille de match et participer au match.

Les 5 personnes au maximum de l'équipe technique prenant place sur le banc de touche (y compris le coach) sont choisies par le coach lui-même, mais ils doivent tous être inscrits sur la feuille de match et être enregistrés sur le formulaire O-2(bis).

Le responsable d'équipe (team manager) et/ou le journaliste de l'équipe ne peuvent pas s'asseoir sur le banc de touche ou derrière celui-ci dans l'aire de contrôle de la compétition.

Tout médecin ou physiothérapeute engagé dans les compétitions FIVB, mondiales et officielles, doit faire partie de la délégation de l'équipe et être accrédité au préalable par la FIVB. Cependant, pour les compétitions FIVB seniors, mondiales et officielles, si ceux-ci ne sont pas inclus dans les 5 membres de l'équipe technique sur le banc de touche, ils doivent s'asseoir à l'intérieur de l'aire de contrôle de la compétition, près de sa délimitation, ou à un endroit spécialement désigné, conformément aux indications du règlement de la compétition concerné (competition handbook); ils ne peuvent intervenir que s'ils sont invités par les arbitres pour faire face à une situation d'urgence pour les joueurs.

Fig. 1a

Le physiothérapeute (même s'il ne peut pas s'asseoir sur le banc de touche) peut assister l'équipe lors de l'échauffement jusqu'au début de l'échauffement officiel au filet.

7.2.1

Les règles officielles pour chaque compétition seront reprises dans le manuel (competition handbook) spécifique à cette compétition.

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

5.1

4.1.3	Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. Après la signature de la feuille de match (resp. la liste d'équipe de la feuille électronique) par le capitaine et le coach, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2 PLACE DES PARTICIPANTS		
4.2.1	Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement. Le coach et les autres membres de l'équipe doivent être assis sur le banc, mais peuvent le quitter momentanément.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Les bancs de touche sont situés de part et d'autre de la table de marquage, à l'extérieur de la zone libre.	Fig. 1a, Fig. 1b
4.2.2	Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à pénétrer dans l'aire de jeu, à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement officielle.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Pendant le jeu, les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballon comme suit:	
4.2.3.1	pendant le jeu: dans leur aire d'échauffement;	1.4.5, Fig. 1a, Fig. 1b
4.2.3.2	pendant les temps-morts: dans la zone libre située derrière leur camp.	1.3.3, 15.4
4.2.4	Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans leur propre zone libre.	18.1
4.3 EQUIPEMENT		
	L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes (l'uniforme) et de chaussures de sport.	
4.3.1	Les maillots, les shorts et les chaussettes doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe à l'exception des Libéros. Les équipements (uniformes) doivent être propres.	4.1, 19.2
4.3.2	Les chaussures doivent être légères et souples avec des semelles en caoutchouc ou des semelles composites sans talon.	
4.3.3	Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 20.	4.3.3.2
	Pour les compétitions FIVB seniors, mondiales et officielles, où un plus grand nombre de joueurs est autorisé, les numéros (de maillots) peuvent être étendus.	
4.3.3.1	Les numéros doivent être placés sur le maillot au centre de la poitrine et du dos. La couleur des numéros et sa vivacité doivent contraster nettement avec 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 capitaine d'équipe est identifié grâce à une barrette de 8 x 2 cm, placée sous le numéro de la poitrine.	5.1

4.3.5	Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire ou d'une couleur différente (excepté pour les Libéros) de celle des autres joueurs.	19.2
-------	---	------

4.4 CHANGEMENT D'ÉQUIPEMENT

	Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs:	23
4.4.1	à jouer pieds nus;	
4.4.2	à changer un uniforme mouillé ou endommagé entre deux sets ou après un remplacement à condition que la couleur, le modèle et les numéros du nouvel uniforme soient identiques aux précédents;	4.3, 15.5
4.4.3	à jouer en survêtement par temps froid à condition qu'ils soient de couleur et de modèle identiques pour toute l'équipe (à l'exception des Libéros) et réglementairement numérotés en accord avec la <i>Règle 4.3.3</i> .	4.1.1, 19.2

4.5 OBJETS INTERDITS

4.5.1	Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur.
4.5.2	Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leur propre risque.
4.5.3	Des objets de protection (rembourrés) peuvent être portés pour la prévention de blessures ou la stabilisation.

Pour les compétitions FIVB séniors, mondiales et officielles, ces équipements doivent être de la même couleur que la partie correspondante de l'uniforme. Des couleurs noires, blanches ou neutres peuvent également être utilisées, pour autant que tous les joueurs qui en utilisent portent la même couleur.

5 RESPONSABLES DES EQUIPES		
	Le capitaine d'équipe et le coach sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.	20
	Les Libéros peuvent être tant capitaine d'équipe que capitaine de jeu.	
5.1 CAPITAINE		
5.1.1	AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe représente son équipe lors du tirage au sort et signe ensuite la feuille de match.	7.1, 27.2.1.1
5.1.2	PENDANT LE MATCH et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe agit comme capitaine de jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, le coach ou le capitaine lui-même doit nommer l'un des joueurs sur le terrain pour remplir les fonctions de capitaine de jeu. Ce capitaine de jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine.	15.3.1
	Quand le ballon est hors jeu, le capitaine de jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement:	8.2
5.1.2.1	pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Au cas où l'explication du premier arbitre ne le satisfait pas, il peut décider d'y faire opposition et doit immédiatement indiquer à l'arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer à la fin du match un protêt officiel sur la feuille de match.	23.2.4
5.1.2.2	pour demander l'autorisation:	
	a) de changer d'équipement,	4.3, 4.4.2
	b) de vérifier les positions des équipes,	7.4, 7.6
	c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc.;	1.2, 2, 3
5.1.2.3	en l'absence du coach, pour demander des temps-morts et des remplacements, sauf si l'équipe a un coach-adjoint qui a repris les fonctions du coach.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe:	6.3
5.1.3.1	remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat;	27.2.3.3
5.1.3.2	s'il a été notifié en temps utile au premier arbitre, il peut confirmer et enregistrer sur la feuille de match un protêt officiel concernant l'application ou l'interprétation des Règles par l'arbitre.	5.1.2.1, 27.2.3.2

5.2 COACH		
5.2.1	Pendant tout le match, le coach dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps-morts pour donner ses instructions. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	AVANT LE MATCH, le coach inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la liste des joueurs de la feuille de match et la signe ensuite.	4.1, 19.1.2, 27.2.1.1
5.2.3	PENDANT LE MATCH, le coach:	
5.2.3.1	avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la (les) fiche(s) de position dûment remplie(s) et signée(s); si les équipes utilisent des appareils électroniques pour la transmission de leurs positions, celle-ci sera considérée comme contraignante.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	est assis sur le banc de touche près du marqueur, mais peut quitter sa position;	4.2
5.2.3.3	demande les temps-morts et les remplacements;	15.4, 15.5
5.2.3.4	peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe et depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à l'aire d'échauffement (pour autant qu'elle soit située dans l'angle de l'aire de contrôle de la compétition), sans causer de trouble ni retarder le jeu. Si l'aire d'échauffement se situe derrière le banc d'équipe, le coach peut se déplacer depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à l'extrémité de sa moitié du terrain, sans toutefois obstruer la vue des juges de lignes.	1.3.4, 1.4.5, Fig. 1a, Fig. 1b, Fig. 2
5.3 COACH-ADJOINT		
5.3.1	Le coach-adjoint est assis sur le banc de touche, sans droit d'intervention.	4.2.1
5.3.2	Au cas où le coach doit quitter son équipe pour n'importe quelle raison, y compris une sanction (hormis cependant son engagement sur le terrain en tant que joueur), un coach-adjoint peut assumer les fonctions du coach durant la durée de l'absence dès que le capitaine en jeu a informé l'arbitre.	5.1.2.3, 5.2

CHAPITRE 3:

FORMULE DE JEU

6	POUR MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH	
6.1	POUR MARQUER UN POINT	
6.1.1	POINT	
	Une équipe marque un point:	
6.1.1.1	lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol adverse;	8.3
6.1.1.2	lorsque l'équipe adverse commet une faute;	6.1.2
6.1.1.3	lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	FAUTE	
	Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux Règles (ou en violant celles-ci de quelque manière que ce soit). Les arbitres jugent les fautes et décident de leur sanction conformément aux présentes Règles:	
6.1.2.1	Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.	
6.1.2.2	Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.	Fig. 11 (23)
6.1.3	ECHANGE DE JEU ET ECHANGE DE JEU TERMINE	
	Un échange de jeu est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu. Un échange de jeu terminé est la succession d'actions de jeu dont le résultat est l'attribution d'un point.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9 21.3.1 12.4.4
	Cela comprend aussi:	
	– l'application d'une pénalité,	
	– la perte de service si celui-ci est exécuté après le temps limite.	
6.1.3.1	Si l'équipe ayant le service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et continue à servir.	
6.1.3.2	Si l'équipe en réception de service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et doit ensuite servir.	

6.2	POUR GAGNER UN SET	Fig. 11 (9)
	Un set (à l'exception du set décisif – 5 ^{ème} set) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins deux points sur l'autre équipe. En cas d'égalité 24:24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26:24; 27:25; etc.).	6.3.2
6.3	POUR GAGNER LE MATCH	Fig. 11 (9)
6.3.1	Le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets.	6.2
6.3.2	En cas d'égalité de sets 2:2, le set décisif (le 5 ^{ème}) est joué en 15 points, avec un écart minimum d'au moins deux points.	7.1
6.4	FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE	
6.4.1	Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu la sommation, elle est déclarée forfait et perd le match sur le score de 0:3 pour le match et la marque 0:25 pour chaque set.	6.2, 6.3
6.4.2	Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, est déclarée forfait avec le même score que celui mentionné à la <i>Règle 6.4.1</i> .	
6.4.3	Une équipe déclarée INCOMPLETE pour un set ou pour le match perd le set ou le match. On attribue à son adversaire les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.	6.2, 6.3, 7.3.1

7	STRUCTURE DU JEU	
7.1	TIRAGE AU SORT	
	Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.	12.1.1
	Si un set décisif (5 ^{ème} set) doit être joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.	6.3.2
7.1.1	Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.	5.1
7.1.2	Le gagnant du tirage au sort choisit:	
	SOIT	
7.1.2.1	le droit de servir ou de recevoir le service,	12.1.1
	OU	
7.1.2.2	le côté du terrain.	
	Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.	
7.2	SÉANCE D'ÉCHAUFFEMENT OFFICIEL	
7.2.1	Avant le match, si les équipes ont disposé, au préalable et de manière exclusive, d'un terrain de jeu, elles ont le droit à un échauffement officiel au filet pendant 6 minutes ensemble sinon elles ont le droit à un échauffement officiel de 10 minutes ensemble.	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les équipes auront droit à une période d'échauffement de 10 minutes ensemble au filet.	
7.2.2	Si l'un des capitaines demande un échauffement officiel séparé (consécutif), les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes.	7.2.1
7.2.3	En cas d'échauffements officiels consécutifs, l'équipe qui a le premier service dispose la première du filet.	7.1.2.1, 7.2.2
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, tous les joueurs doivent porter leur tenue de jeu (uniforme) durant l'intégralité du protocole et de l'échauffement.	
7.3	FORMATION DES ÉQUIPES	
7.3.1	Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.	6.4.3
	La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.	7.6

7.3.2	Avant de commencer un set, le coach doit inscrire la formation de départ de son équipe sur une fiche de position ou via l'équipement électronique, s'il est utilisé. Cette fiche dûment remplie et signée est remise au second arbitre ou au marqueur, ou la formation de départ est envoyée directement électroniquement au marqueur (e-scorer).	5.2.3.1, 24.3.1, 27.2.1.2
7.3.3	Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (sauf les Libéros).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Après la remise de la fiche de position au second arbitre ou au marqueur, aucun changement de formation n'est autorisé sans un remplacement régulier.	15.3.2, 15.5, Fig. 11 ⁽⁵⁾
7.3.5	Les différences entre les positions des joueurs sur le terrain et la fiche de position sont traitées comme suit:	24.3.1
7.3.5.1	lorsqu'une telle différence est constatée avant le début du set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.	7.3.2
7.3.5.2	lorsque, avant le début d'un set, on constate qu'un (des) joueur(s) sur le terrain n'est (ne sont) pas inscrit(s) sur la fiche de position, ce(s) joueur(s) doit(doivent) être changé(s) pour se conformer à la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.	7.3.2
7.3.5.3	Toutefois, si le coach désire conserver sur le terrain ce(ces) joueur(s) non inscrit(s), il devra demander (en faisant le geste officiel correspondant) le(s) remplacement(s) réglementaire(s) qui sera (seront) enregistré(s) sur la feuille de match. Si par après une discordance entre les positions des joueurs et la fiche de position est découverte, l'équipe fautive doit reprendre ses positions correctes. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus, de plus celui-ci reçoit un point et le prochain service. Tous les points marqués par l'équipe fautive à partir du moment exact de la faute jusqu'au moment où elle a été découverte sont annulés.	15.3.2, Fig. 11 ⁽⁵⁾
7.3.5.4	Si un joueur est découvert sur le terrain alors qu'il n'est pas enregistré dans la liste des joueurs (de la feuille de match), les points marqués par l'adversaire sont maintenus et de plus il gagne un point et le prochain service. L'équipe fautive perdra tous ses points et/ou les sets gagnés (0:25 si nécessaire) depuis le moment où le joueur non-enregistré était sur le terrain, elle devra remettre une nouvelle fiche de position corrigée et placer sur le terrain un nouveau joueur enregistré à la position du joueur non-enregistré.	6.1.2, 7.3.2
7.4	POSITIONS Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service). Les joueurs de l'équipe qui reçoit doivent être placés au moment du service (frappe du ballon) conformément à l'ordre de rotation. En revanche, les joueurs de l'équipe au service peuvent prendre n'importe quelle position au moment de servir (frappe du ballon).	Fig. 4 7.6.1, 8.1, 12.4

7.4.1	Les positions des joueurs sont numérotées comme suit:	
7.4.1.1	Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant centre), 2 (avant droite).	
7.4.1.2	Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière centre), 1 (arrière droite).	
7.4.2	Positions relatives des joueurs entre eux:	
7.4.2.1	Chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin de la ligne centrale que son avant correspondant.	
7.4.2.2	Les joueurs avants et arrières, respectivement, doivent être positionnés latéralement conformément à la <i>Règle 7.4.1</i> .	
7.4.3	Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par la position de leurs pieds en contact avec le sol (le dernier contact avec le sol détermine la position du joueur) de la manière suivante :	Fig. 4
7.4.3.1	chaque joueur de la ligne arrière doit être à même hauteur ou avoir au moins une partie d'un pied plus éloignée de la ligne centrale que ne l'est le pied avant du joueur correspondant de la ligne avant.	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2	chaque joueur du côté droit (gauche) doit être à même hauteur ou avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne droite (gauche) que le pied le plus éloigné de la ligne droite (gauche) des autres joueurs de la rangée correspondante.	1.3.2, 7.4.1.1, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	Après la frappe du service, les joueurs des deux équipes peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou la zone libre.	
7.5	FAUTE DE POSITION	
7.5.1	Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon. Quand un joueur est sur le terrain suite à un remplacement irrégulier et que le jeu a repris, ceci est considéré comme une faute de position avec les conséquences d'un remplacement irrégulier.	Fig. 4, Fig. 11 ⁽¹³⁾ 7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaut sur une faute de position.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.	12.7.2
7.5.4	Une faute de position entraîne les conséquences suivantes:	
7.5.4.1	l'équipe est sanctionnée: l'adversaire gagne un point et le service;	6.1.3
7.5.4.2	les positions des joueurs doivent être rectifiées.	7.3, 7.4

7.6	ROTATION	
7.6.1	L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe; il est contrôlé au travers de l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Lorsque l'équipe qui reçoit le service a gagné le droit de servir, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FAUTE DE ROTATION	
7.7.1	Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes (dans cet ordre):	Fig. 11 ⁽¹³⁾ 7.6.1, 12
7.7.1.1	le marqueur interrompt le jeu en actionnant le buzzer; l'adversaire gagne un point et le prochain service; si la faute de rotation est constatée seulement après la fin de l'échange qui a démarré avec une faute de rotation, un seul point est attribué à l'adversaire, sans tenir compte du résultat de l'échange qui vient d'être joué;	6.1.3
7.7.1.2	l'ordre de rotation de l'équipe fautive doit être rectifié.	7.6.1
7.7.2	En outre, le marqueur doit déterminer le moment exact où la faute a été commise. Tous les points marqués à partir de l'erreur sont annulés pour l'équipe fautive. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus. Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et le gain d'un point et du service pour l'adversaire est la seule sanction.	27.2.2.2 6.1.3

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 qui a été autorisée par le premier arbitre.	12, 12.3
8.2	BALLON HORS JEU	
	Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par un coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment de ce coup de sifflet.	
8.3	BALLON „DEDANS“ (IN)	Fig. 11 ⁽¹⁴⁾ , Fig. 12 ⁽¹⁾ 1.1, 1.3.2
	Le ballon est “dedans” (IN) si, à tout moment de son contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.	
8.4	BALLON „DEHORS“ (OUT)	
	Le ballon est “dehors” quand:	
8.4.1	il touche le sol entièrement en dehors des lignes de délimitation (toute la surface de contact est déterminante);	1.3.2, Fig. 11 ⁽¹⁵⁾ , Fig. 12 ⁽²⁾
8.4.2	il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;	Fig. 11 ⁽¹⁵⁾ , Fig. 12 ⁽⁴⁾
8.4.3	il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté;	2.3, Fig. 3, Fig. 5a, Fig. 11 ⁽¹⁵⁾ , Fig. 12 ⁽⁴⁾
8.4.4	il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf pour le cas prévu à la <i>Règle 10.1.2</i> ;	10.1.1, Fig. 5a, Fig. 5b, Fig. 11 ⁽¹⁵⁾ , Fig. 12 ⁽⁴⁾
8.4.5	il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.	23.3.2.3f, Fig. 5a, Fig. 11 ⁽²²⁾

9 JOUER LE BALLON

Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf dans le cas prévu par la *Règle 10.1.2*). Le ballon peut toutefois être renvoyé d'au-delà de sa propre zone libre ainsi qu'au-dessus de la table de marquage dans toute sa longueur.

Fig. 1b

9.1 TOUCHES D'ÉQUIPE

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

Une équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre) pour renvoyer le ballon. Si plus de touches sont utilisées, l'équipe commet une faute des "QUATRE TOUCHES".

14.4.1

9.1.1 CONTACTS CONSECUTIFS

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

9.2.3, 14.2,
14.4.2

9.1.2 CONTACTS SIMULTANES

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

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

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

9.1.2.3 Si la touche simultanée du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entraîne un contact prolongé, le jeu continue, même si le contact a eu lieu au-dessus du terrain de l'adversaire.

9.1.3 TOUCHE ASSISTEE

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

1

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

1.3.3, 11.4.4

9.2 CARACTÉRISTIQUES DE LA TOUCHE DU BALLON

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

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

9.3.3,
Fig. 11 (16)

9.2.3	Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.	
	Exceptions:	
9.2.3.1	au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs joueurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	à la première touche de l'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.	9.1, 14.4
9.3	FAUTES EN JOUANT LE BALLON	
9.3.1	QUATRE TOUCHES: une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.	9.1, Fig. 11 ⁽¹⁸⁾
9.3.2	TOUCHE ASSISTEE: un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou une structure/objet extérieur pour toucher le ballon.	9.1.3
9.3.3	TENU: le ballon est tenu et/ou lancé, il ne rebondit pas après la touche.	9.2.2, Fig. 11 ⁽¹⁶⁾
9.3.4	DOUBLE TOUCHE: un joueur touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps.	9.2.3, Fig. 11 ⁽¹⁷⁾

10	BALLON AU FILET	
10.1	BALLON TRAVERSANT LE PLAN DU FILET	
10.1.1	Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage. L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée:	2.4, 10.2, Fig. 5a
10.1.1.1	en dessous par la partie supérieure du filet,	2.2
10.1.1.2	sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire,	2.4
10.1.1.3	au-dessus par le plafond.	
10.1.2	Un ballon qui, après la première touche de l'équipe, a franchi le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe à condition que:	9.1, Fig. 5b
10.1.2.1	le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur (à l'exception de la <i>Règle 11.2.2.1</i>),	11.2.2
10.1.2.2	le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain; sinon, le ballon est "dehors". L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.	11.4.4, Fig. 5b
10.1.2.3	Un ballon qui, après la deuxième ou la troisième touche de l'équipe, a franchi le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, ne peut pas être ramené et doit être considéré comme ballon "dehors" au moment où il a traversé le plan du filet.	Fig. 5b
10.1.3	Le ballon qui se dirige vers le terrain de jeu de l'adversaire au travers de l'espace inférieur reste en jeu jusqu'au moment où il a complètement franchi le plan vertical du filet.	23.3.2.3f, Fig. 5a, Fig. 11 (22)
10.2	BALLON TOUCHANT LE FILET	
	Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement.	10.1.1
10.3	BALLON DANS LE FILET	
10.3.1	Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe.	9.1
10.3.2	Si le ballon déchire les mailles du filet ou le renverse, l'échange de jeu est annulé et rejoué.	

11 JOUEUR AU FILET		
11.1 FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET		
11.1.1	Au contre, un joueur peut toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition qu'il ne gêne pas le jeu de l'adversaire avant sa frappe d'attaque.	14.1, 14.3
11.1.2	Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le premier contact avec le ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu, et que le ballon ne soit ni tenu ni lancé.	
11.2 PÉNÉTRATION SOUS LE FILET		
11.2.1	Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.	
11.2.2	Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale:	1.3.3, 11.2.2.1, Fig. 11 (22)
11.2.2.1	toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant qu'une partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci et que cette action n'interfère pas dans le jeu de l'adversaire.	1.3.3, Fig. 11 (22)
11.2.2.2	toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.	1.3.3, 11.2.2.1, Fig. 11 (22)
11.2.3	Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors jeu.	8.2
11.2.4	Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.	
11.3 CONTACT AVEC LE FILET		
11.3.1	Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute. L'action de jouer le ballon comprend (entre autres) l'impulsion, la frappe du ballon (ou sa tentative) et la reprise sécurisée de contact avec le sol – prêt pour une nouvelle action.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, Fig. 3
11.3.2	Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et tout autre objet en dehors des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gêne pas le jeu (à l'exception de la Règle 9.1.3).	Fig. 3
11.3.3	Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.	
11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET		
11.4.1	Un joueur touche le ballon dans l'espace adverse avant la frappe d'attaque de l'adversaire.	11.1.1, Fig. 11 (20)

11.4.2	Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.	11.2.1
11.4.3	Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse.	11.2.2.2, Fig. 11 ⁽²²⁾
11.4.4	Un joueur interfère sur le jeu (entre autres):	Fig. 11 ⁽¹⁹⁾
	- en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne elle-même durant son action de jouer le ballon, - en utilisant le filet entre les antennes comme support ou pour se stabiliser, - en se créant un avantage injuste sur l'adversaire en touchant le filet, - en réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon, - en attrapant ou en tenant le filet.	11.3.1
	Tout joueur à proximité du ballon qui est joué et qui essaie de le jouer lui-même est considéré être dans l'action de jouer le ballon, même s'il n'y a aucun contact avec le ballon.	
	Cependant, toucher le filet en dehors des antennes n'est pas considéré comme une faute (à l'exception de la <i>Règle 9.1.3</i>).	

12	SERVICE	
	Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit, placé dans la zone de service.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	PREMIER SERVICE D'UN SET	
12.1.1	Le premier service du premier set, ainsi que celui du set décisif (le 5 ^{ème}) est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.	
12.2	ORDRE AU SERVICE	
12.2.1	Les joueurs suivent l'ordre du service indiqué sur la fiche de position.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Après le premier service du set, les joueurs au service sont désignés comme suit:	12.1
12.2.2.1	quand l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent (ou son remplaçant) sert à nouveau;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	quand l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir. Le service sera effectué par le joueur qui passe de la position d'avant droit à celle d'arrière droit.	6.1.3, 7.6.2
12.3	AUTORISATION DU SERVICE	
	Le premier arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le joueur au service est en possession du ballon et que les équipes sont prêtes à jouer.	12, Fig. 11 ⁽¹⁾
12.4	EXÉCUTION DU SERVICE	
12.4.1	Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché.	Fig. 11 ⁽¹⁰⁾
12.4.2	Seule une tentative de service est autorisée. Faire rebondir le ballon ou bouger le ballon entre les mains est autorisé.	
12.4.3	Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service. Après sa frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain.	1.4.2, 29.2.1.4, Fig. 11 ⁽²²⁾ , Fig. 12 ⁽⁴⁾
12.4.4	Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.	12.3, Fig. 11 ⁽¹¹⁾
12.4.5	Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.	12.3

12.5 ECRAN		Fig. 6, Fig. 11 ⁽¹²⁾ 12.5.2
12.5.1	Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le service (frappe du ballon) et la trajectoire du ballon.	
12.5.2	Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font un écran en agitant les bras, en sautant ou en bougeant latéralement lorsque le service est exécuté, ou en se tenant groupés, pour cacher tant le service (frappe du ballon) que la trajectoire du ballon jusqu'à ce que le ballon atteigne le plan vertical du filet. Si l'un des deux est visible par l'équipe en réception, il n'y a pas d'écran.	12.4, Fig. 6
12.5.3	Les joueurs de l'équipe au service n'ont pas le droit de garder les mains plus hautes que la tête pendant le service, jusqu'à ce que le ballon ait franchi le plan du filet. Le premier arbitre peut, par l'intermédiaire du capitaine de jeu, exhorter l'équipe (resp. lui signaler) s'il estime qu'il s'agit d'un écran intentionnel.	12.4, 12.5.2, Fig. 6, Fig. 11 ⁽¹²⁾
12.6 FAUTES EFFECTUÉES PENDANT LE SERVICE		
12.6.1	FAUTES DE SERVICE Les fautes suivantes entraînent un changement de service, même si l'adversaire est en faute de position. Le joueur au service:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	enfreint l'ordre du service,	12.2
12.6.1.2	n'effectue pas son service correctement.	12.4
12.6.2	FAUTES APRES LA FRAPPE DE SERVICE Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif (à moins qu'un joueur ne soit en faute de position) lorsque le ballon:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	touche un joueur de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet complètement au travers de l'espace de passage;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, Fig. 11 ⁽¹⁹⁾
12.6.2.2	tombe "dehors";	8.4, Fig. 11 ⁽¹⁵⁾
12.6.2.3	passe au-dessus d'un écran.	12.5, Fig. 11 ⁽¹²⁾
12.7 FAUTES DE SERVICE ET FAUTES DE POSITION		
12.7.1	Si le joueur au service commet une faute au moment du service (mauvaise exécution, ordre de rotation erroné, etc.) et que l'adversaire commet une faute de position, c'est la faute de service qui est sanctionnée.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Au contraire, lorsque l'exécution du service a été correcte, mais que le service devient ensuite fautif (ballon dehors, écran, etc.), la faute de position a été commise en premier et est donc sanctionnée.	7.5.3, 12.6.2

13	FRAPPE D'ATTAQUE	
13.1	CARACTÉRISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE	12, 14.1.1
13.1.1	Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée être une frappe d'attaque.	
13.1.2	Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est clairement frappé, et qu'il n'est ni tenu ni lancé.	9.2.2
13.1.3	La frappe d'attaque est effective dès que le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou qu'il est touché par un adversaire.	
13.2	RESTRICTIONS DE LA FRAPPE D'ATTAQUE	
13.2.1	Un joueur de la ligne avant peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact du ballon ait lieu dans son propre espace de jeu (à l'exception des <i>Règles 13.2.4</i> et <i>13.3.6</i>).	7.4.1.1
13.2.2	Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant (à l'exception de la <i>Règle 13.3.6</i>):	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Fig. 8
13.2.2.1	lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque;	1.3.4
13.2.2.2	après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.	1.4.1
13.2.3	Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet.	1.4.1, 7.4.1.2, Fig. 8
13.2.4	Aucun joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur le service ADVERSE, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	1.4.1
13.3	FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE	
13.3.1	Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse.	13.2.1, Fig. 11 ⁽²⁰⁾
13.3.2	Un joueur envoie le ballon "dehors".	8.4, Fig. 11 ⁽¹⁵⁾
13.3.3	Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Fig. 11 ⁽²¹⁾
13.3.4	Un joueur effectue une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	1.4.1, 13.2.4, Fig. 11 ⁽²¹⁾
13.3.5	Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, Fig. 11 ⁽²¹⁾
13.3.6	Un joueur effectue une attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet provenant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans sa zone avant.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, Fig. 11 ⁽²¹⁾

14	CONTRE (BLOC)	
14.1	CONTRER	
14.1.1	Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet, sans tenir compte de la hauteur du contact du ballon. Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent effectuer un contre, mais au moment du contact avec le ballon, une partie du corps doit être plus haute que le sommet du filet.	7.4.1.1
14.1.2	TENTATIVE DE CONTRE La tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon.	
14.1.3	CONTRE EFFECTIF Le contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur.	Fig. 7
14.1.4	CONTRE COLLECTIF Un contre est collectif lorsqu'il est réalisé par un groupe de deux ou trois joueurs proches les uns des autres et il devient effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.	
14.2	TOUCHES DE CONTRE	
	Des touches consécutives (rapides et continues) avec le ballon peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action.	9.1.1, 9.2.3
14.3	CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE	Fig. 11 (20)
	Lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet avant que l'adversaire n'ait exécuté une frappe d'attaque.	13.1.1
14.4	CONTRE ET TOUCHES D'ÉQUIPE	
14.4.1	Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.	9.1, 14.4.2
14.4.2	La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon lors du contre.	14.4.1
14.5	CONTRER LE SERVICE	12, Fig. 11 (12)
	Contrer le service adverse est interdit.	

14.6 FAUTES AU CONTRE

- 14.6.1 Le contreur touche le ballon dans l'espace ADVERSE avant la frappe d'attaque de l'adversaire.
- 14.6.2 Un joueur arrière ou le Libéro effectue un contre ou participe à un contre effectif.
- 14.6.3 Contrer le service adverse.
- 14.6.4 Le ballon est envoyé "dehors".
- 14.6.5 Contrer le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes.
- 14.6.6 Un Libéro tente d'effectuer un contre collectif ou individuel.

14.3,
Fig. 11 ⁽²⁰⁾

14.1, 14.5,
19.3.1.3,
Fig. 11 ⁽¹²⁾
14.5,
Fig. 11 ⁽¹²⁾
8.4

14.1.1, 19.3.1.3

CHAPITRE 5:

INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES

15 INTERRUPTIONS		
	Une interruption est le temps compris entre un échange de jeu terminé et le coup de sifflet du premier arbitre pour le prochain service.	6.1.3, 8.1, 8.2
	Les seules interruptions de jeu RÉGLEMENTAIRES sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS.	15.4, 15.5, 24.2.6
15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS DE JEU RÉGLEMENTAIRES		
	Chaque équipe a le droit de demander au maximum de deux temps-morts et six remplacements par set.	6.2, 15.4, 15.5
15.2 SÉQUENCE D'INTERRUPTIONS DE JEU RÉGLEMENTAIRES		
15.2.1	Une demande d'un ou de deux temps-morts et une demande de remplacement pour l'une ou l'autre équipe peuvent se succéder (peu importe leur ordre) dans la même interruption.	15.4, 15.5
15.2.2	Cependant, une équipe n'est pas autorisée à demander des interruptions consécutives pour remplacement pendant la même interruption. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés en même temps au cours de la même demande de remplacement.	15.5, 15.6.1, 15.6.2
15.2.3	Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre deux demandes de remplacement séparées, effectuées par la même équipe (excepté dans le cas d'un remplacement imposé par une blessure/maladie ou une expulsion/disqualification; <i>Règles 15.5.2, 15.7 et 15.8</i>).	6.1.3, 15.5
15.2.4	Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu réglementaire après qu'une demande correspondante ait déjà été rejetée pendant la même interruption (c'est-à-dire avant la fin du prochain échange de jeu terminé) et sanctionnée par un avertissement pour retard de jeu.	16.1.2
15.3 DEMANDES D'INTERRUPTION DE JEU RÉGLEMENTAIRE		
15.3.1	Les interruptions réglementaires peuvent être demandées par le coach ou, en l'absence du coach, par le coach-adjoint ou le capitaine de jeu, et uniquement par eux.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15
15.3.2	Un remplacement avant le début du set est autorisé et enregistré comme un remplacement régulier dans ce set.	7.3.4

15.4	TEMPS-MORTS	
15.4.1	La demande de temps-mort est effectuée en faisant le geste officiel correspondant (durant une interruption) quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu. Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes. Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est possible d'adapter la durée des temps-morts sur demande de l'organisateur, si la FIVB autorise une telle demande. Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'utiliser le buzzer, suivi du geste officiel afin de demander le temps-mort.	6.1.3, 8.2, 12.3, Fig. 11 ⁽⁴⁾
15.4.2	Pendant tous les temps-morts, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc de touche.	Fig. 1b
15.5	REPLACEMENT	
15.5.1	Le remplacement est l'acte par lequel un joueur, autre que le Libéro ou son remplaçant, après avoir été enregistré par le marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment-là.	6.1.3, 8.2, 12.3, 15.10, 19.3.2.1, Fig. 11 ⁽⁵⁾
15.5.2	Lorsque le remplacement est obligatoire suite à la blessure/maladie d'un joueur en jeu il doit être accompagné du geste officiel fait par le coach (ou par le capitaine en jeu).	5.1.2.3, 5.2.3.3, 15.7, Fig. 11 ⁽⁵⁾
15.6	LIMITATIONS DES REMPLACEMENTS	
15.6.1	Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu seulement une fois par set et y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.	7.3.1
15.6.2	Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.	7.3.1
15.7	REPLACEMENT EXCEPTIONNEL	
Un joueur (à l'exception du Libéro) qui ne peut pas continuer à jouer pour cause de blessure/maladie ou d'expulsion/disqualification devra être remplacé réglementairement. Si ce n'est pas possible, l'équipe a le droit de réaliser un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la <i>Règle 15.6</i>. Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure/maladie/expulsion/disqualification, à l'exception du Libéro, du second Libéro et/ou du joueur régulier qu'il remplace, peut remplacer le joueur blessé/malade/expulsé/disqualifié. Le joueur blessé/malade/expulsé/disqualifié, qui est remplacé exceptionnellement, n'est pas autorisé à reprendre le match.		15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, Fig. 11 ⁽⁵⁾

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

15.8 REMPLACEMENT SUITE À UNE EXPULSION OU UNE DISQUALIFICATION

Un joueur EXPULSE ou DISQUALIFIÉ doit être remplacé immédiatement et réglementairement. En cas d'impossibilité, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement exceptionnel. En cas de nouvelle impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLETE.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 15.7,
21.3.2, 21.3.3,
Fig. 11 ⁽⁵⁾

15.9 REMPLACEMENT IRRÉGULIER

15.9.1 Un remplacement est irrégulier s'il dépasse les limitations prévues à la *Règle 15.6* (à l'exception des cas prévus à la *Règle 15.7*) ou s'il concerne un joueur non-enregistré sur la feuille de match.

7.3.5.4

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

8.1, 15.6

15.9.2.1 l'équipe est pénalisée: l'adversaire gagne un point et le service;

6.1.3

15.9.2.2 le remplacement doit être corrigé;

15.9.2.3 les points marqués par l'équipe fautive depuis la faute sont annulés; les points marqués par l'équipe adverse sont maintenus.

15.10 PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

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

1.4.3, Fig. 1b

15.10.2 Un remplacement durera seulement le temps nécessaire à l'enregistrement sur la feuille de match et à permettre l'entrée et la sortie des joueurs.

15.10, 24.2.6,
27.2.2.3

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

1.4.3, 15

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

16.2, Fig. 9

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

24.2.6

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter les remplacements (sauf si des équipements électroniques pour la transmission des données au marqueur sont utilisés).

15.10.4	Si une équipe désire procéder à plus d'un remplacement, tous les joueurs remplaçants doivent se rendre en même temps dans la zone de remplacement pour être considérés comme une même demande. Dans ce cas, les remplacements doivent être effectués successivement, par paires de joueurs, l'une à la suite de l'autre. Si l'un d'entre eux est illégal, le(s) remplacement(s) régulier(s) est (sont) autorisé(s) et le remplacement illégal est refusé et sujet à une sanction pour retard de jeu.	1.4.3, 15.2.2
15.11 DEMANDES NON FONDÉES		
15.11.1	Il n'est pas fondé de demander une interruption de jeu réglementaire:	15
15.11.1.1	au cours d'un échange de jeu, au moment ou après le coup de sifflet autorisant le service,	6.1.3, 12.3, 15.4.1, 15.10.3.1
15.11.1.2	par un membre de l'équipe non autorisé,	5.1.2.3, 5.2.3.3, 15.3.1
15.11.1.3	pour un second remplacement durant la même interruption (c'est-à-dire avant la fin du prochain échange de jeu terminé) sauf en cas de blessure/maladie/expulsion/disqualification du joueur en jeu,	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 27.2.2.6
15.11.1.4	après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et remplacements de joueurs.	15.1
15.11.2	La première demande non fondée par une équipe qui n'a pas d'incidence sur le jeu ni n'occasionne de retard sera rejetée, mais doit être enregistrée sur la feuille de match sans autres conséquences.	16.1, 27.2.2.6
15.11.3	Toute nouvelle demande non-fondée durant le match par la même équipe constitue un retard de jeu.	16.1.4, Fig. 11 ⁽²⁵⁾

16 RETARDS DE JEU

16.1 TYPES DE RETARDS

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

- | | | |
|--------|---|---------|
| 16.1.1 | retarder des interruptions de jeu réglementaires; | 15.10.2 |
| 16.1.2 | prolonger des interruptions après avoir reçu le signal de reprendre le jeu; | 15 |
| 16.1.3 | demandeur un remplacement irrégulier; | 15.9 |
| 16.1.4 | répéter une demande non fondée; | 15.11.3 |
| 16.1.5 | pour un membre de l'équipe, retarder le jeu. | |

16.2 SANCTIONS POUR RETARD

Fig. 9

- | | | |
|----------|---|------------------------|
| 16.2.1 | L'avertissement pour retard et la pénalisation pour retard sont des sanctions d'équipe. | |
| 16.2.1.1 | Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match. | 6.3 |
| 16.2.1.2 | Toutes les sanctions pour retard sont enregistrées sur la feuille de match. | 27.2.2.6 |
| 16.2.2 | Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD". | 4.1.1,
Fig. 11 (25) |
| 16.2.3 | Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constitue(nt) une faute et est (sont) sanctionné(s) par une "PENALISATION POUR RETARD": l'adversaire gagne un point et le service. | 6.1.3,
Fig. 11 (25) |
| 16.2.4 | Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les sets sont appliquées pour le set suivant. | 18.1 |

17	INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES	
17.1	BLESSURE/MALADIE	8.1
17.1.1	Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et autoriser le personnel médical à pénétrer sur le terrain. L'échange est ensuite rejoué.	 6.1.3
17.1.2	Si un joueur blessé/malade ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes de récupération seront accordées au joueur, mais une seule fois durant le match pour le même joueur. Si le joueur ne se rétablit pas, son équipe est déclarée incomplète.	 15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	INCIDENT EXTÉRIEUR AU JEU	
	S'il se produit un incident extérieur au jeu durant le match, le jeu doit être interrompu et l'échange est rejoué.	6.1.3, Fig. 11 ⁽²³⁾
17.3	INTERRUPTIONS PROLONGÉES	
17.3.1	Lorsque des circonstances imprévues interrompent le match, le premier arbitre, les organisateurs et le comité de contrôle, s'il y en a un, décideront des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.	23.2.3
17.3.2	Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 4 heures:	17.3.1
17.3.2.1	si le jeu est repris sur le même terrain de jeu, le set interrompu reprendra normalement avec les mêmes scores, joueurs (excepté des joueurs expulsés ou disqualifiés) et positions. Les résultats des sets précédents resteront acquis;	1, 7.3
17.3.2.2	si le match est repris sur un autre terrain de jeu, le set interrompu est annulé. Il est rejoué avec les mêmes formations de départ et les mêmes joueurs (excepté des joueurs expulsés ou disqualifiés); toutes les sanctions enregistrées seront maintenues. Les résultats des sets joués resteront acquis.	7.3, 21.4.1, Fig. 9
17.3.3	Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale excède 4 heures, le match entier sera rejoué.	

18 ARRÊTS ENTRE LES SETS ET CHANGEMENT DE CAMP

18.1 ARRÊTS ENTRE LES SETS

Un intervalle est l'arrêt entre les sets. Tous les arrêts entre les sets durent trois minutes.

4.2.4

Durant cette période il est procédé au changement de terrain et à l'enregistrement des équipes sur la feuille de match.

7.3.2, 18.2,
27.2.1.2

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

18.2 CHANGEMENT DE CAMP

Fig. 11 ⁽³⁾

18.2.1 Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif (5^{ème} set).

7.1

18.2.2 Dans le set décisif (5^{ème} set), dès que l'équipe qui mène atteint 8 points, les équipes changent de camp sans retard, les positions des joueurs demeurent les mêmes.

6.3.2, 7.4.1,
27.2.2.5

Si le changement ne se fait pas lorsque que l'équipe qui mène atteint 8 points, il doit s'effectuer dès que l'erreur est signalée. Les points marqués au moment du changement restent acquis.

CHAPITRE 6:

LE JOUEUR LIBERO

19	LE JOUEUR LIBERO	
19.1	DÉSIGNATION DU LIBÉRO	5
19.1.1	Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de match jusqu'à deux joueurs spécialisés en défense: "Libéros". Pour les compétitions FIVB seniors, mondiales et officielles, si une équipe inscrit plus de 12 joueurs sur la feuille de match, 2 Libéros sont obligatoires dans la liste.	4.1.1
19.1.2	Tous les Libéros doivent être enregistrés sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet.	5.2.2, 27.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	Le Libéro sur le terrain est le Libéro actif. S'il y a un autre Libéro, il sera considéré comme second Libéro de l'équipe. A tout moment seul un Libéro peut se trouver sur le terrain.	
19.2	EQUIPEMENT	4.3
	Le(s) joueur(s) Libéro(s) doi(ven)t porter une tenue (ou une chasuble, pour le Libéro redésigné) qui a une couleur dominante différente des couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. La tenue doit nettement contraster du reste de l'équipe. Les deux Libéros peuvent porter des tenues qui se différencient l'une de l'autre et du reste de l'équipe. La tenue du Libéro doit être numérotée de la même manière que pour les autres membres de l'équipe. Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, le Libéro redésigné devrait porter, si possible, un maillot de même style et de même couleur que le Libéro original, mais avec son propre numéro qu'il devrait garder.	
19.3	ACTIONS DE JEU CONCERNANT LE LIBÉRO	
19.3.1	LES ACTIONS DE JEU	
19.3.1.1	Le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière.	7.4.1.2
19.3.1.2	Il ne peut jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit (y compris le terrain de jeu et la zone libre) si, au moment du contact, le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5, 23.3.2.3d
19.3.1.3	Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.	12, 12.4.1, 14.1, 14.6.2, 14.6.6, Fig. 11 (12)

19.3.1.4	Un joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet, si le ballon provient d'une touche haute jouée avec les doigts et effectuée par un Libéro dans sa propre zone avant. Le ballon peut être attaqué librement si le Libéro effectue la même action en dehors de sa propre zone avant.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3e, Fig. 1b
19.3.2	CHANGEMENT DE LIBERO	
19.3.2.1	Les changements impliquant le Libéro ne sont pas comptabilisés comme remplacements.	15.5
	Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements de Libéro (sauf si une pénalité engendre une rotation amenant le Libéro en position 4, ou si le Libéro actif devient incapable de jouer, rendant l'échange de jeu non-terminé).	6.1.3
19.3.2.2	Le joueur régulier peut changer et peut être changé avec n'importe lequel des deux Libéros. Le Libéro actif ne peut seulement être changé que par le joueur régulier qu'il avait lui-même précédemment changé ou par le second Libéro.	
19.3.2.3	Au début de chaque set, le Libéro ne peut entrer sur le terrain que lorsque le second arbitre a vérifié la position de départ et a autorisé le changement du Libéro avec un joueur régulier.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	D'autres changements de Libéro ne peuvent avoir lieu que lorsque le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet pour le service.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Un changement de Libéro effectué après le coup de sifflet autorisant le service mais avant la frappe de service, ne doit pas être refusé, néanmoins le capitaine de jeu devra être informé, à la fin de l'échange, que cette procédure n'est pas autorisée et que les récidives seront sujettes à une sanction de retard de jeu.	12.3, 12.4
19.3.2.6	Toute répétition d'un changement de Libéro tardif entraînera une interruption immédiate du jeu et une sanction d'un retard de jeu sera appliquée. L'équipe qui devra servir sera déterminée par le type de sanction pour retard.	16.2, Fig. 9
19.3.2.7	Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la zone de changement du Libéro.	1.4.4, Fig. 1b
19.3.2.8	Les changements de Libéro doivent être enregistrés sur la feuille de contrôle du Libéro (si celle-ci est utilisée) ou sur la feuille de match électronique.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9	Un changement illégal du Libéro peut concerner (entre autres):	
	- pas d'échange de jeu terminé entre deux changements impliquant le Libéro;	6.1.3, 19.3.2.1
	- le Libéro changé par un autre joueur que le second Libéro ou le joueur régulier l'ayant changé.	15.9
	Un changement illégal de Libéro devrait être traité de la même manière qu'un remplacement illégal.	15.9, 28.2.2.2

Si le changement illégal de Libéro est constaté avant le début de l'échange suivant, il doit être corrigé par les arbitres et l'équipe est sanctionnée d'un retard de jeu.

Fig. 9

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

15.9

19.4 RE-DÉSIGNATION D'UN NOUVEAU LIBÉRO

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

21.3.2, 21.3.3,
Fig. 9

Le Libéro peut être déclaré incapable de jouer pour n'importe quelle raison par le coach ou, en cas d'absence du coach, par le coach-adjoint ou le capitaine de jeu.

5.1.2.1, 5.1.2.3,
5.2.1

19.4.2 EQUIPE AVEC UN LIBERO

19.4.2.1 Lorsqu'un seul Libéro est disponible pour une équipe selon la règle 19.4.1 ou si l'équipe a inscrit un seul Libéro, et qu'il devient ou est déclaré inapte à jouer, le coach (ou le coach-adjoint ou le capitaine de jeu, s'il n'y a pas de coach présent) peut re-désigner pour le reste du match un autre joueur (excepté celui ayant changé le Libéro) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

5.1.2.3, 19.4.1

19.4.2.2 Si le Libéro actif devient incapable de jouer, il peut être changé régulièrement par le joueur dont il avait pris la place ou immédiatement et directement sur le terrain par un Libéro re-désigné. Toutefois un Libéro qui a ainsi été remplacé dans sa fonction ne peut plus prendre part au jeu pour le reste du match.

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

19.4.2.3 Le coach (ou le coach-adjoint ou le capitaine de jeu, s'il n'y a pas de coach présent) contacte le second arbitre pour l'informer de la re-désignation.

5.1.2.1, 5.1.2.3,
5.2.1

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

19.4.1

19.4.2.5 Si le coach demande que le capitaine d'équipe soit re-désigné comme Libéro, ceci sera autorisé.

5.1.2, 19.4.1

19.4.2.6 En cas de désignation d'un nouveau Libéro, son numéro de joueur doit être inscrit dans la case "remarques" de la feuille de match et sur la feuille de contrôle du Libéro (ou sur la feuille de match électronique si elle est utilisée).

27.2.2.7,
28.2.2.1

19.4.3 EQUIPE AVEC DEUX LIBEROS

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

4.1.1, 19.1.1

Aucune re-désignation ne sera acceptée sauf si le Libéro restant ne peut plus être engagé pour le reste du match.

19.4.1, 19.4.2

19.5 EXPULSION ET DISQUALIFICATION

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

19.4, 21.3.2,
21.3.3

CHAPITRE 7:

CONDUITE DES PARTICIPANTS

20	CONDUITE EXIGEE	
20.1	CONDUITE SPORTIVE	
20.1.1	Les participants doivent connaître les «Règles officielles de Volleyball» et les appliquer strictement.	
20.1.2	Les participants doivent accepter avec un esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter. En cas de doute, seul le capitaine de jeu peut demander des éclaircissements.	5.1.2.1
20.1.3	Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou couvrir les fautes commises par leur équipe.	
20.2	FAIR PLAY	
20.2.1	Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR PLAY, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, adversaires, des partenaires et des spectateurs.	
20.2.2	Tous les membres de l'équipe peuvent librement communiquer entre eux pendant le match.	5.2.3.4

21	COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS	
21.1	COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR	
	Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au premier arbitre d'éviter que les équipes s'approchent de la limite punissable. Ceci est fait en deux étapes: Etape 1: en donnant un avertissement verbal via le capitaine en jeu. Etape 2: en utilisant un CARTON JAUNE pour le membre de l'équipe concerné. Cet avertissement formel ne constitue pas une sanction mais un symbole que le membre de l'équipe (et par extension l'équipe elle-même) a atteint la limite de la procédure de sanction pour le match. Ceci est enregistré sur la feuille de match sans autre conséquence immédiate.	5.1.2, 21.3 Fig. 9 Fig. 11 (6a)
21.2	COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAÎNANT DES SANCTIONS	
	Le comportement incorrect d'un membre d'une équipe envers les officiels, les adversaires, les coéquipiers ou le public est classé selon trois catégories, suivant la gravité des actes.	4.1.1
21.2.1	<i>Conduite grossière</i> : acte contraire aux bonnes manières ou à la moralité.	
21.2.2	<i>Conduite injurieuse</i> : gestes ou propos insultants ou diffamatoires, ou toute action d'expression de mépris.	
21.2.3	<i>Agression</i> : attaque physique réelle ou comportement agressif et menaçant.	
21.3	ECHELLE DES SANCTIONS	Fig. 9
	Selon le jugement du premier arbitre et suivant la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et enregistrer sur la feuille de match sont: pénalisation, expulsion ou disqualification.	21.2, 27.2.2.6
21.3.1	PENALISATION	Fig. 11 (6b)
	La première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est pénalisée: l'adversaire gagne un point et le service.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	EXPULSION	Fig. 11 (7)
21.3.2.1	Un membre de l'équipe qui est sanctionné d'une expulsion doit être remplacé légalement/exceptionnellement et immédiatement s'il était sur le terrain, ne peut plus jouer pour le reste du set et doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe jusqu'à la fin du set, sans autre conséquence. Un coach expulsé perd le droit d'intervenir dans le set et doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe jusqu'à la fin du set.	4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Fig. 1a, Fig. 1b 5.2.3.3
21.3.2.2	La première conduite injurieuse d'un membre d'une équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.2

21.3.2.3	Le second cas de conduite grossière par un même membre d'équipe dans le même match est sanctionné par une expulsion, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	DISQUALIFICATION	Fig. 11 ⁽⁸⁾
21.3.3.1	Un membre de l'équipe qui est sanctionné d'une disqualification doit être remplacé légalement/exceptionnellement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe pour le restant du match, sans autre conséquence.	4.1.1, Fig. 1a
21.3.3.2	La première attaque physique ou agression menaçante est sanctionnée par une disqualification sans autre conséquence.	21.2.3
21.3.3.3	La répétition d'une conduite injurieuse dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Le troisième cas de conduite grossière dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionné par une disqualification, sans autre conséquence.	4.1.1, 21.2.1
21.4 APPLICATION DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT		
21.4.1	Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles; elles demeurent en vigueur pour toute la durée d'un match et sont enregistrées sur la feuille de match.	21.3, 27.2.2.6
21.4.2	La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionnée progressivement (le membre de l'équipe se voit infliger une sanction plus sévère pour chaque infraction successive).	4.1.1, 21.2, 21.3, Fig. 9
21.4.3	L'expulsion ou la disqualification due à une conduite injurieuse ou une agression ne demande pas de sanction préalable.	21.2, 21.3
21.5 COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS		
	Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon la <i>Règle 21.3</i> et les sanctions sont appliquées au set suivant.	18.1, 21.2, 21.3
21.6 RÉSUMÉ DES COMPORTEMENTS INCORRECTS/CARTES UTILISÉES		
Avertissement:	pas de sanction – Etape 1: avertissement verbal Etape 2: carton jaune	21.1
Pénalisation:	sanction – carton rouge	21.3.1
Expulsion:	sanction – cartons jaune + rouge tenus ensemble (dans une main)	21.3.2
Disqualification:	sanction – cartons jaune + rouge tenus séparément (dans les deux mains)	21.3.3

PARTIE II:

SECTION 2:

LES ARBITRES

—

LEURS

RESPONSABILITES

ET LES GESTES

OFFICIELS

CHAPITRE 8:

ARBITRES

22 CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES

22.1 COMPOSITION

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

- le premier arbitre, 23
- le second arbitre, 24
- l'arbitre challenge, 25
- l'arbitre de réserve, 26
- le marqueur, 27, 28
- quatre (deux) juges de ligne. 29

Leur emplacement est indiqué dans la *Figure 10*.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'avoir un arbitre challenge (pour autant que le Video Challenge System soit utilisé), un arbitre de réserve et un marqueur adjoint. 25, 26, 28

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 siffle pour permettre le service qui commence un échange de jeu; 6.1.3, 12.3, Fig. 11 ⁽¹⁾
- 22.2.1.2 le premier ou le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute a été commise et qu'ils ont identifié sa nature.
- 22.2.2 Ils peuvent siffler pendant un arrêt de jeu pour indiquer qu'ils autorisent ou repoussent la demande d'une équipe. 5.1.2, 8.2
- 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: 22.2.1.2, 30.1
- 22.2.3.1 Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique:
- a) l'équipe qui va servir; 12.2.2, Fig. 11 ⁽²⁾
 - 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 après le geste du premier arbitre.

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

12.2.2

Fig. 11 ⁽²⁾

22.2.3.3 Dans le cas d'une attaque fautive ou d'une faute au bloc d'un joueur arrière ou d'un joueur Libéro, les deux arbitres indiquent la faute en respectant les *Règles* 22.2.3.1 et 22.2.3.2.

12.2.2, 13.3.3,
13.3.5, 19.3.1.2,
23.3.2.3d,e,
Fig. 11 ⁽²¹⁾

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).

17.2, Fig. 11 ⁽²³⁾

L'équipe qui devra servir ensuite sera indiquée par le premier arbitre.

12.2.2,
Fig. 11 ⁽²⁾

23	PREMIER ARBITRE	
23.1	EMPLACEMENT	
	Le premier arbitre remplit ses fonctions debout sur une plate-forme située à l'une des extrémités du filet, du côté opposé au marqueur. Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au-dessus du filet.	Fig. 1a, Fig. 1b, Fig. 10
23.2	AUTORITÉ	
23.2.1	Le premier arbitre dirige le match du début à la fin. Il a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes. Pendant le match, ses décisions sont souveraines. Il est autorisé à annuler les décisions des autres officiels s'il juge qu'elles sont erronées. Il peut même remplacer un officiel qui ne remplit pas correctement ses fonctions.	4.1.1, 6.3
23.2.2	Il contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballon et des quick-moppers.	3.3
23.2.3	Il a un pouvoir de décision sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.	
23.2.4	Il 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 ces explications et choisit de contester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer un protêt dès la fin du match. Le premier arbitre doit autoriser ce droit au capitaine de jeu.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 27.2.3.2
23.2.5	Le premier arbitre a la responsabilité de décider avant et pendant le match si l'aire de jeu, l'équipement et les conditions permettent ou non le jeu.	Chapitre 1, 23.3.1.1
23.3	RESPONSABILITÉS	
23.3.1	Avant le match, le premier arbitre:	
23.3.1.1	inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements;	Chapitre 1, 23.2.5
23.3.1.2	effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe;	7.1
23.3.1.3	contrôle l'échauffement officiel des équipes.	7.2

23.3.2	Pendant le match, il est autorisé à:	
23.3.2.1	donner un avertissement aux équipes;	21.1
23.3.2.2	sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu;	16.2, 21.2, Fig. 9, Fig. 11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	décider:	
	a) les fautes du joueur au service et de positions de l'équipe au service, y compris l'écran;	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, Fig. 4, Fig. 6, Fig. 11 (12, 13, 22)
	b) des fautes de touche du ballon;	9.3, Fig. 11 (16, 17, 18)
	c) des fautes au-dessus du filet et des contacts fautifs d'un joueur avec le filet prioritairement (mais pas exclusivement) du côté de l'attaque;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, Fig. 11 (19, 20)
	d) des attaques fautives du Libéro ou d'un joueur arrière;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, Fig. 8, Fig. 11 (21)
	e) des frappes d'attaque effectives faites par un joueur sur un ballon situé au-dessus du filet venant d'une passe haute faite avec les doigts et effectuée par le Libéro dans sa zone d'attaque;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, Fig. 11 (21)
	f) du franchissement complet par le ballon de l'espace inférieur situé sous le filet;	8.4.5, 24.3.2.7, Fig. 5a, Fig. 11 (22)
	g) du contre effectif d'un joueur arrière ou d'une tentative de contre du Libéro;	14.6.2, 14.6.6, Fig. 11 (12)
	h) le ballon qui traverse le plan du filet, vers le terrain adverse, totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage ou qui touche l'antenne de son côté du terrain de jeu;	Fig. 11 (15)
	i) le ballon de service ou la deuxième et troisième touche (d'une équipe) qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.	Fig. 11 (15)
23.3.3	A la fin du match il vérifie et signe la feuille de match.	24.3.3, 27.2.3.3

24 SECOND ARBITRE		
24.1 EMPLACEMENT		
	Le second arbitre remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, à proximité du poteau situé du côté opposé et en face du premier arbitre.	Fig. 1a, Fig. 1b, Fig. 10
24.2 AUTORITÉ		
24.2.1	Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence. Si le premier arbitre devenait incapable d'assurer sa tâche, le second arbitre peut le remplacer.	24.3
24.2.2	Il peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il ne doit pas insister auprès du premier arbitre.	24.3
24.2.3	Il contrôle le travail du (des) marqueur(s).	27.2, 28.2
24.2.4	Il contrôle les membres des équipes sur le banc de touche et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.	4.2.1
24.2.5	Il contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement.	4.2.3
24.2.6	Il autorise les interruptions de jeu réglementaires, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.	15, 15.11, 27.2.2.3
24.2.7	Il contrôle le nombre des temps-morts et des remplacements utilisés par chaque équipe et signale au premier arbitre et au coach concerné le 2 ^{ème} temps-mort et les 5 ^{ème} et 6 ^{ème} remplacements de joueurs.	15.1, 27.2.2.3
24.2.8	En cas de blessure d'un joueur, il autorise le remplacement exceptionnel ou accorde un temps de récupération de 3 minutes.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Il vérifie l'état du sol, principalement dans la zone avant. Il vérifie aussi pendant le match que les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.	1.2.1, 3
24.2.10	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la tâche évoquée à la Règle 24.2.5 est prise en charge par l'arbitre de réserve.	26.2.6
24.3 RESPONSABILITÉS		
24.3.1	Au commencement de chaque set, au changement de camps dans le set décisif (5 ^{ème} set) et chaque fois que c'est nécessaire, le second arbitre vérifie que les positions effectives des joueurs sur le terrain correspondent à celles portées sur les fiches de position.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2

24.3.2	Pendant le match, il décide, siffle et signale:	
24.3.2.1	la pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet;	1.3.3, 11.2, Fig. 5a,
24.3.2.2	les fautes de position de l'équipe en réception;	Fig. 11 ⁽²²⁾ 7.5, Fig. 4, Fig. 11 ⁽¹³⁾
24.3.2.3	les contacts fautifs d'un joueur avec le filet, prioritairement (mais pas exclusivement) du côté du contre, et avec l'antenne située de son côté;	11.3.1, Fig. 11 ^(19, 15)
24.3.2.4	tout contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro, ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou par le Libéro;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g, Fig. 8, Fig. 11 ^(12, 21)
24.3.2.5	le contact du ballon avec un objet extérieur;	8.4.2, 8.4.3, Fig. 11 ⁽¹⁵⁾
24.3.2.6	le contact du ballon avec le sol lorsque le premier arbitre n'est pas en position de juger ce contact;	8.3
24.3.2.7	le ballon franchissant le filet, totalement ou partiellement, à l'extérieur de l'espace de passage en direction du camp adverse ou son contact avec l'antenne située de son côté;	8.4.3, 8.4.4, Fig. 5a, Fig. 5b, Fig. 11 ⁽¹⁵⁾
24.3.2.8	le ballon de service ou la deuxième et troisième touche (d'une équipe) qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.	Fig. 11 ⁽¹⁵⁾
24.3.3	A la fin du match, il vérifie et signe la feuille de match.	23.3.3, 27.2.3.3

25 ARBITRE CHALLENGE

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un arbitre challenge est nécessaire si le Video Challenge System (VCS) est utilisé.

25.1 EMLACEMENT

L'arbitre challenge exerce ses fonctions dans un lieu séparé, déterminé par le délégué technique de la FIVB.

25.2 RESPONSABILITÉS

- 25.2.1 L'arbitre challenge surveille le déroulement du Video Challenge et s'assure qu'il se déroule conformément aux dispositions en vigueur.
- 25.2.2 L'arbitre challenge doit porter un uniforme d'arbitre officiel pendant qu'il remplit ses fonctions.
- 25.2.3 Après le déroulement du Video Challenge, il conseille le premier arbitre sur la nature de l'erreur.
- 25.2.4 A la fin du match, il signe la feuille de match.

26 ARBITRE DE RÉSERVE

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un arbitre de réserve est nécessaire.

26.1 EMLACEMENT

L'arbitre de réserve exerce ses fonctions à partir d'un lieu spécifique, défini par le Court Layout de la FIVB.

26.2 RESPONSABILITÉS

L'arbitre de réserve doit:

- | | | |
|--------|--|---------------------------|
| 26.2.1 | porter un uniforme d'arbitre officiel pendant qu'il remplit ses fonctions; | |
| 26.2.2 | remplacer le second arbitre si celui-ci n'est pas présent, n'est plus en mesure de poursuivre son activité ou si celui-ci a remplacé le premier arbitre; | |
| 26.2.3 | contrôler les plaquettes (de remplacement) avant le match et entre les sets (si de tels plaquettes sont utilisées); | |
| 26.2.4 | vérifier avant le match et entre les sets le fonctionnement des équipements électroniques des équipes (pour la transmission des informations au corps arbitral) en cas de problème; | |
| 26.2.5 | aider le second arbitre à maintenir la zone libre dans un état conforme au règlement; | 1.1 |
| 26.2.6 | aider le second arbitre à demander à un membre de l'équipe expulsé/disqualifié de se rendre dans le vestiaire de l'équipe; | 21.3.2.1,
21.3.3.1 |
| 26.2.7 | surveiller les remplaçants dans les aires d'échauffement et sur les bancs de touche des équipes; | 1.4.5, 24.2.5,
24.2.10 |
| 26.2.8 | apporter quatre ballons de match au second arbitre immédiatement après la présentation des joueurs de la formation de départ et donner un ballon de match au second arbitre après que celui-ci ait vérifié les positions des joueurs sur le terrain; | 24.3.1 |
| 26.2.9 | aider le premier arbitre à contrôler le travail des quick-moppers. | 23.2.2 |

27	MARQUEUR	
27.1	EMPLACEMENT	
	Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marquage située du côté opposé et en face du premier arbitre.	Fig. 1a, Fig. 1b, Fig. 10
27.2	RESPONSABILITÉS	
	Il complète la feuille de match conformément aux Règles en coopérant avec le second arbitre.	
	Il utilise un buzzer ou tout autre signal sonore pour notifier des irrégularités ou donner un signal aux arbitres sur la base de ses responsabilités.	
27.2.1	Avant le match et un set, le marqueur:	
27.2.1.1	inscrit les données du match et des équipes, ainsi que les noms et les numéros des Libéros, selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines (d'équipe) et des coachs;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	enregistre les formations de départ de chaque équipe à partir des fiches de position (ou vérifie les données transmises électroniquement).	5.2.3.1, 7.3.2
	S'il ne reçoit pas à temps les fiches de position, il doit en informer immédiatement le second arbitre.	5.2.3.1
27.2.2	Pendant le match, le marqueur:	
27.2.2.1	enregistre les points marqués;	6.1
27.2.2.2	contrôle l'ordre de rotation au service et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe du service;	12.2
27.2.2.3	est en charge pour accepter et enregistrer les remplacements de joueur en actionnant le buzzer, il en contrôle le nombre et inscrit les remplacements et les temps-morts en informant le second arbitre;	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	signale aux arbitres une demande d'interruption de jeu réglementaire qui ne serait pas fondée;	15.11
27.2.2.5	annonce aux arbitres les fins de set et la marque du 8 ^{ème} point dans le set décisif (le 5 ^{ème});	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	enregistre les avertissements pour méconduite, les sanctions et les demandes non-fondées;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	enregistre tout autre événement selon les instructions du second arbitre, par exemple: remplacements exceptionnels, temps de récupération, interruptions prolongées, ingérences extérieures, re-désignation (d'un Libéro), etc.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
27.2.2.8	contrôle les intervalles entre les sets.	18.1

27.2.3	A la fin du match, le marqueur:	
27.2.3.1	inscrit le résultat final;	6.3
27.2.3.2	en cas de réclamation, et avec l'autorisation préalable du premier arbitre, écrit ou permet au capitaine d'équipe ou de jeu d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident contesté;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	après avoir signé lui-même la feuille de match, recueille les signatures des capitaines d'équipe, puis celles des arbitres.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28	MARQUEUR ADJOINT	
28.1	EMPLACEMENT	22.1, Fig. 1a, Fig. 1b, Fig. 10
	Le marqueur adjoint remplit ses fonctions assis à côté du marqueur à la table de marquage.	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un marqueur adjoint est nécessaire.	
28.2	RESPONSABILITÉS	19.3
	Il enregistre les changements impliquant le Libéro.	19.3.2, 19.3.2.8
	Il aide le marqueur dans l'exercice de ses fonctions administratives.	
	Si le marqueur ne peut pas continuer son travail, le marqueur adjoint remplace le marqueur.	
28.2.1	Avant le match et un set, le marqueur adjoint:	
28.2.1.1	prépare la feuille de contrôle du Libéro;	
28.2.1.2	prépare la feuille de match de réserve.	
28.2.2	Pendant le match, le marqueur adjoint:	
28.2.2.1	enregistre les détails de changement/re-désignation du Libéro;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	informe les arbitres de toutes les fautes de changement de Libéro, en actionnant le buzzer;	19.3.2
28.2.2.3	fait fonctionner le tableau d'affichage manuel sur la table du marqueur;	
28.2.2.4	vérifie que les tableaux d'affichage correspondent au score;	27.2.2.1
28.2.2.5	si nécessaire, remet à jour la feuille de match de réserve et la donne au marqueur.	27.2.1.1
28.2.3	A la fin du match le marqueur adjoint:	
28.2.3.1	signe la feuille de contrôle du Libéro et la présente pour vérification;	
28.2.3.2	signe la feuille de match.	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, utilisant une feuille de match électronique, le marqueur adjoint soutient le marqueur pour annoncer les remplacements, pour attirer l'attention du second arbitre sur l'équipe demandant une interruption de jeu et pour identifier les changements de Libéro.	

29	JUGES DE LIGNE	
29.1	EMPLACEMENT	
	Si deux juges de ligne seulement sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles situés à droite de chaque arbitre et à 1 ou 2 m du coin.	Fig. 1a, Fig. 1b, Fig. 10
	Chacun d'eux contrôle la ligne de fond et la ligne latérale situées de son côté.	
	Si dans les compétitions FIVB, mondiales et officielles, quatre juges de lignes sont utilisés, ils sont debout dans la zone libre de 1 à 3 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.	Fig. 10
29.2	RESPONSABILITÉS	
29.2.1	Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) pour signaler:	Fig. 12
29.2.1.1	le ballon "dedans" (in) et "dehors" (out) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s);	8.3, 8.4, Fig. 12 ^(1, 2)
29.2.1.2	les ballons "dehors" touchés par l'équipe recevant le ballon;	8.4,
29.2.1.3	les ballons qui touchent les antennes, les ballons de service ou après la deuxième et troisième touche de l'équipe qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, etc.;	Fig. 12 ⁽³⁾ 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Fig. 5a, Fig. 12 ⁽⁴⁾
29.2.1.4	tout joueur (en dehors du joueur au service) qui empiéterait sur l'espace extérieur à son camp au moment de la frappe de service;	7.4, 12.4.3, Fig. 12 ⁽⁴⁾
29.2.1.5	les fautes de pied du serveur;	12.4.3
29.2.1.6	tout contact avec les 80 cm supérieurs de l'antenne située de leur côté du terrain par tout joueur pendant l'action de jouer le ballon ou interférant sur le jeu;	11.3.1, 11.4.4, Fig. 3, Fig. 12 ⁽⁴⁾
29.2.1.7	le ballon passant en dehors de l'espace de passage dans le camp adverse ou touchant l'antenne de son côté.	10.1.1, Fig. 5a, Fig. 5b, Fig. 12 ⁽⁴⁾
29.2.2	A la demande du premier arbitre, les juges de ligne doivent répéter leur geste.	

30 GESTES OFFICIELS

30.1 GESTES 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 de l'interruption autorisée). Le geste est soutenu pendant un instant et, s'il est fait d'une seule main, cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou qui a fait la demande.

Fig. 11

30.2 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

Les juges de ligne doivent indiquer au moyen du signal officiel la nature de la faute commise en le maintenant un moment.

Fig. 12

TEIL II:
ABSCHNITT 3:
DIAGRAMME

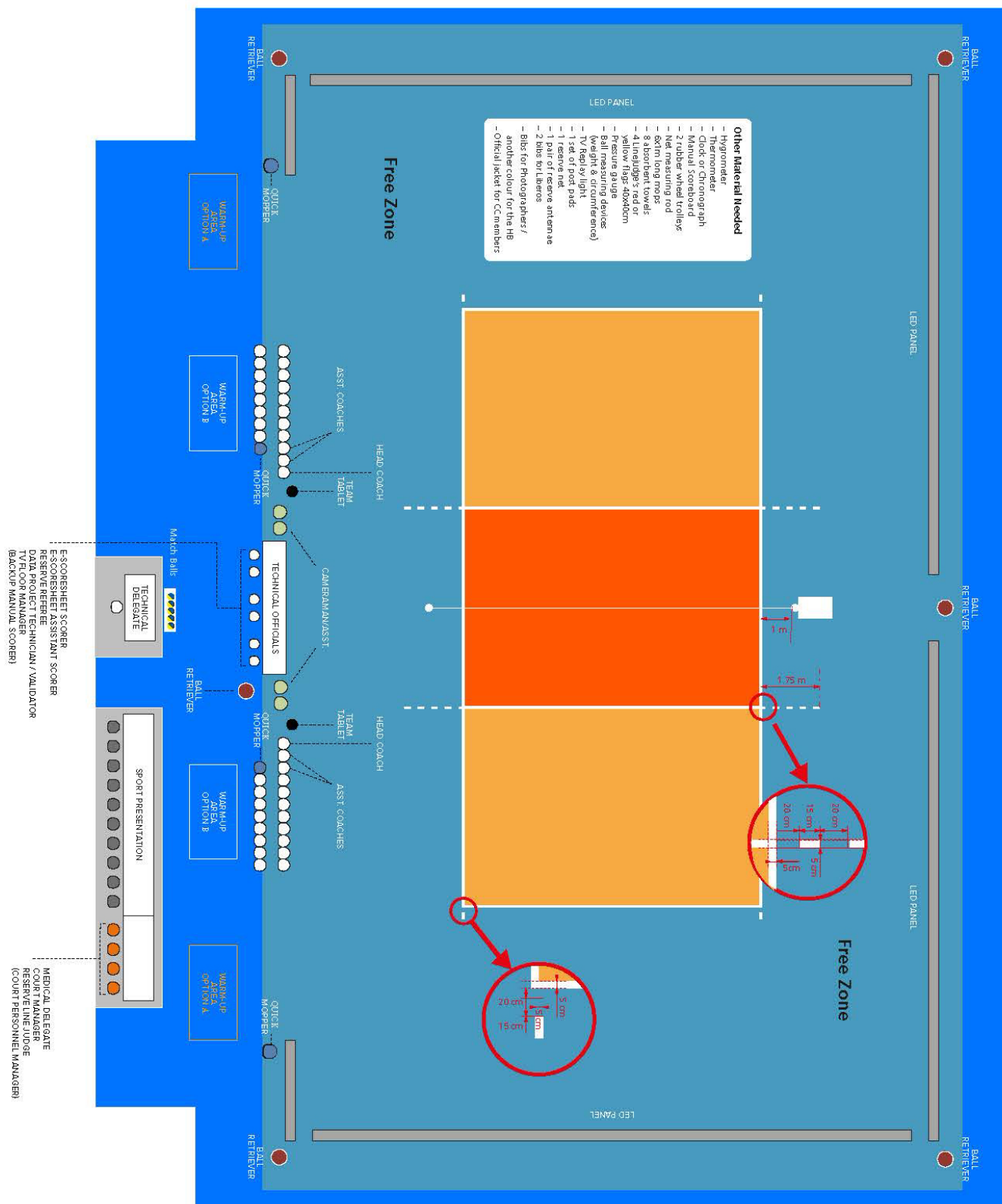
PARTIE II:
SECTION 3:
DIAGRAMMES

ABB. 1A WETTKAMPFBEREICH

FIG. 1A AIRE DE CONTROLE DE LA COMPETITION

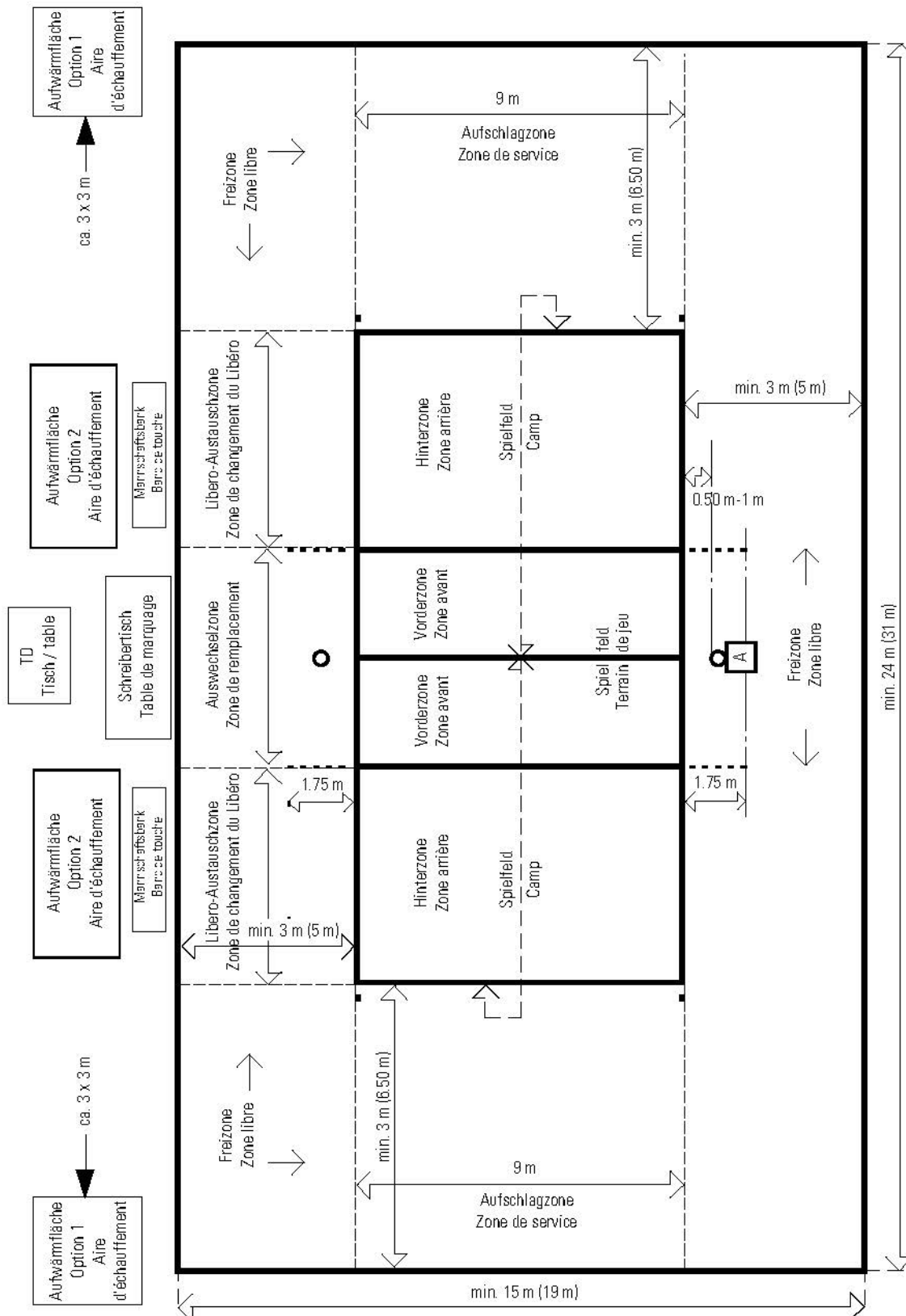
Regeln / Règles:

1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1



Regeln / Règles: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

In (...) angegebene Werte sind gültig für FIVB-, World- und Official-Wettbewerbe. / Les valeurs entre (...) sont valables pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles.



Regeln / Règles: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1

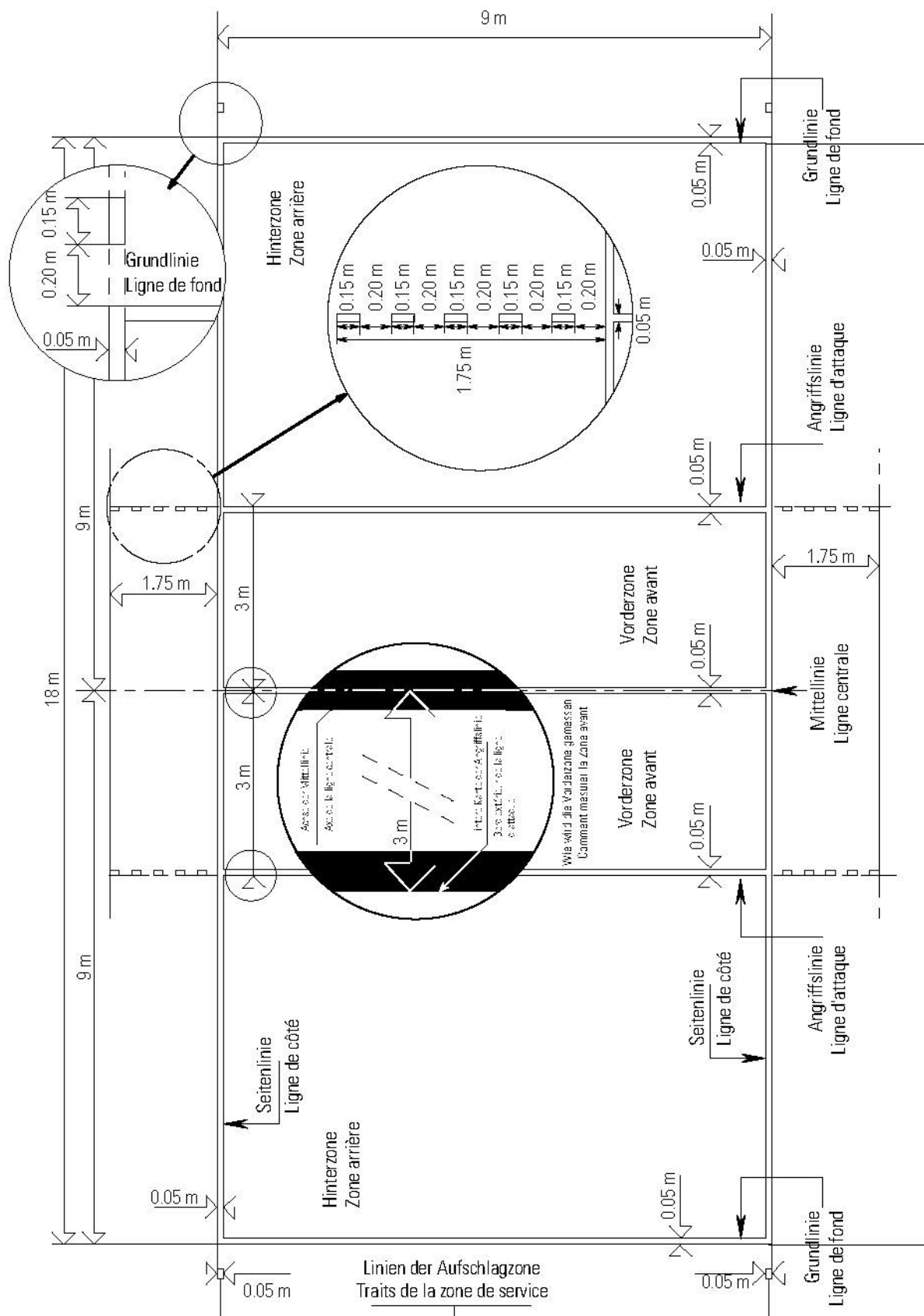
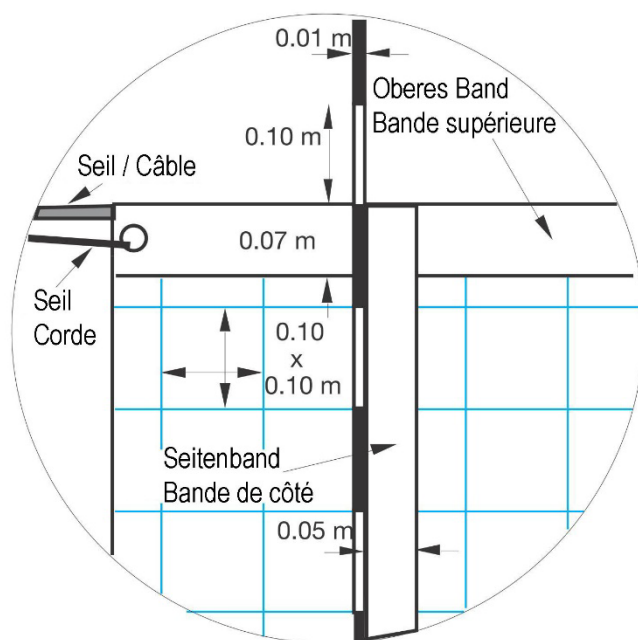
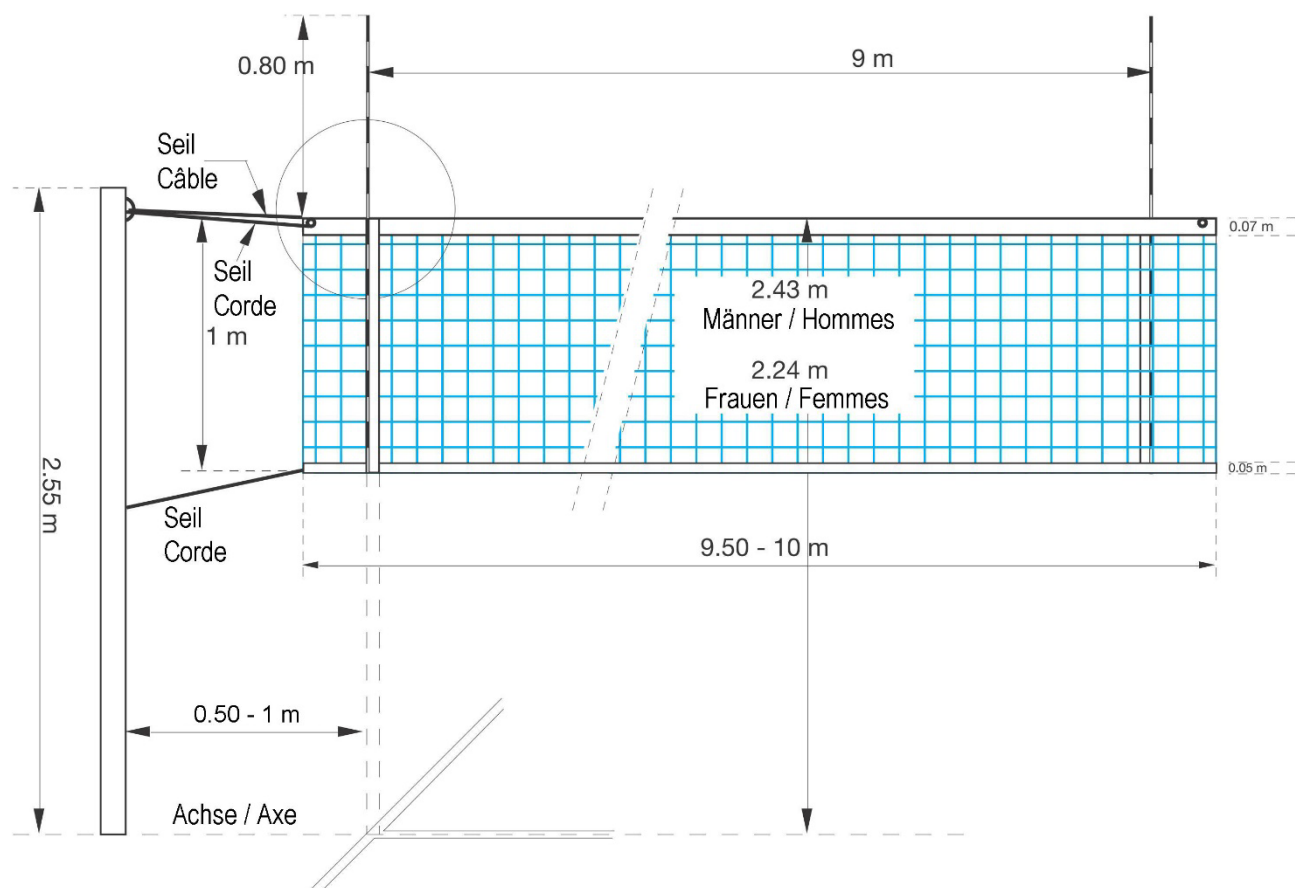


ABB. 3 EIGENSCHAFTEN DES NETZES

FIG. 3 CARACTERISTIQUES DU FILET

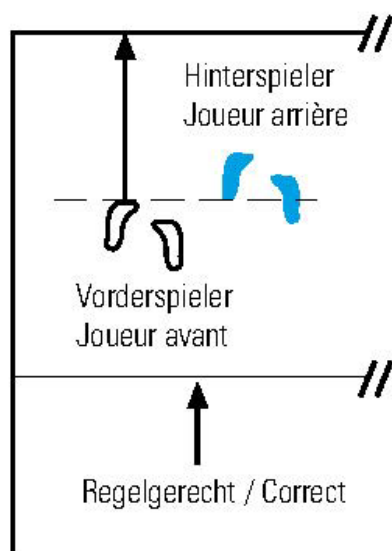
Regeln / Règles: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6



Regeln / Règles: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

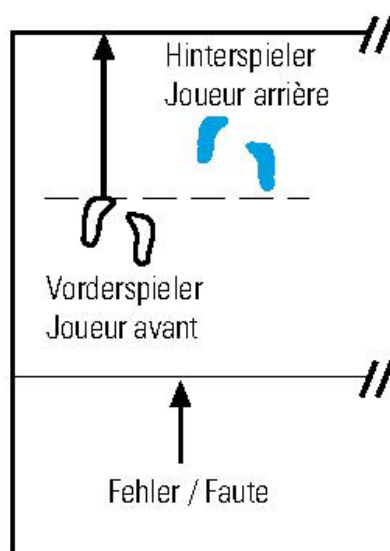
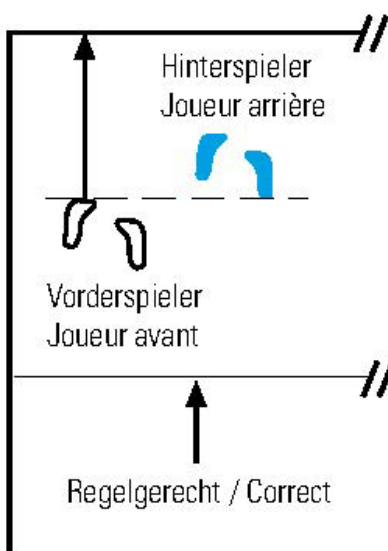
Beispiel A:

Bestimmung der Positionen zwischen einem Vorder- und seinem jeweiligen Hinterspieler



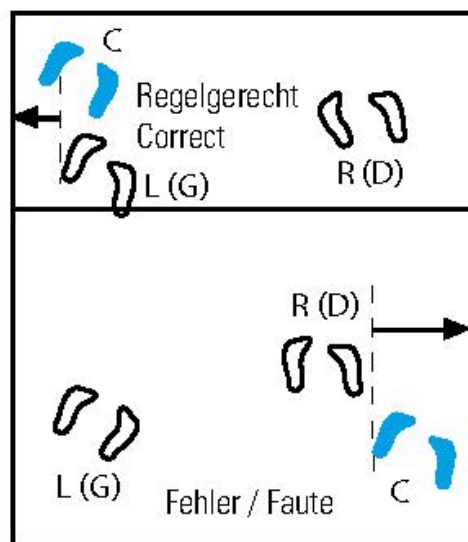
Exemple A:

Détermination des positions entre un joueur avant et son arrière correspondant



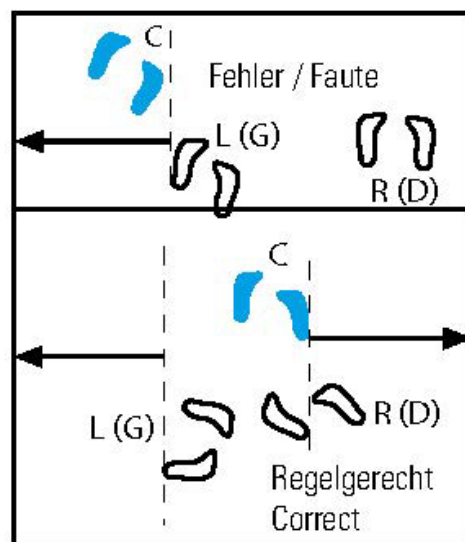
Beispiel B:

Bestimmung der Positionen zwischen den Spielern der gleichen Reihe



Exemple B:

Détermination des positions entre les joueurs de la même ligne

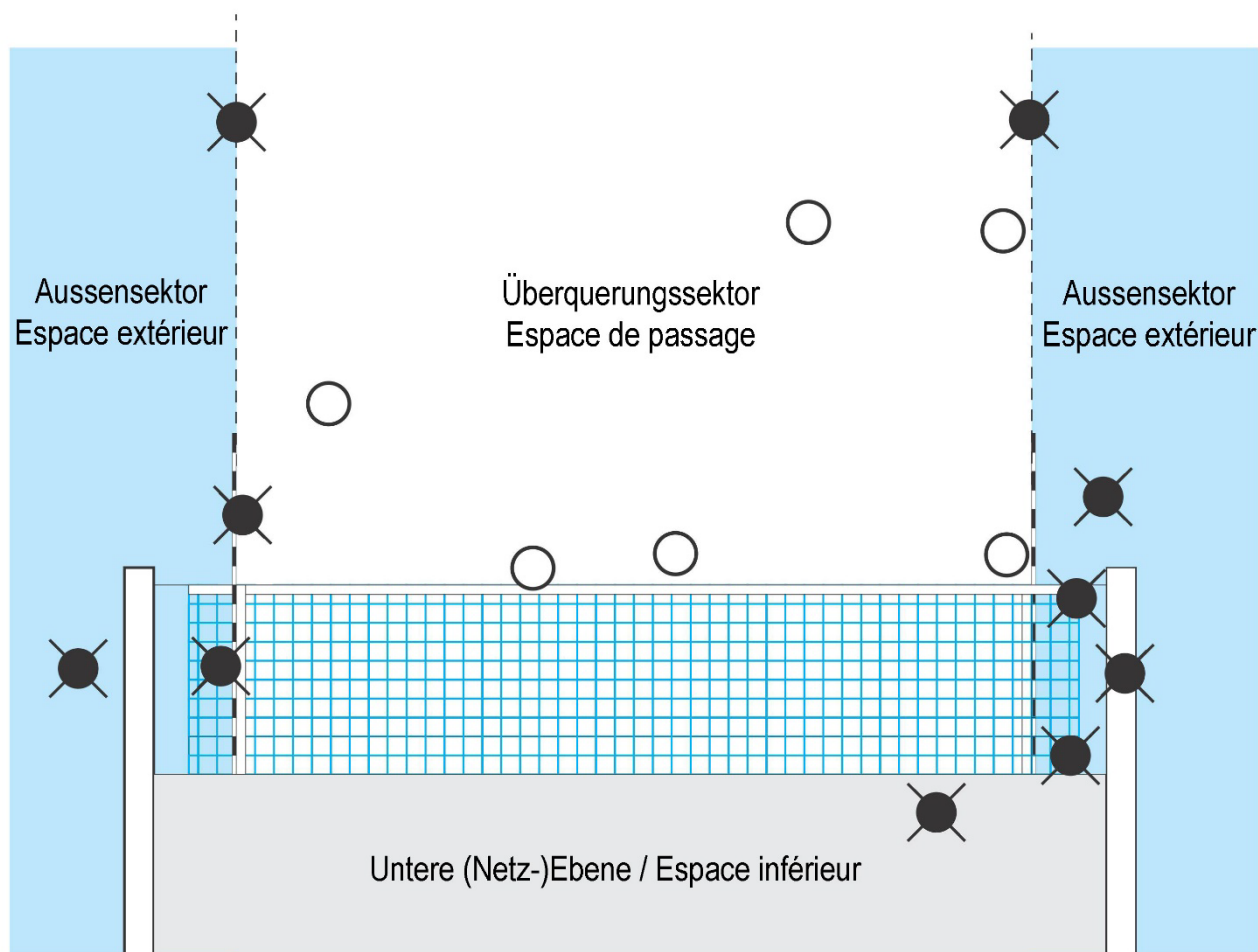


C = Mittelspieler / Joueur centre
R (D) = Rechter Spieler / Joueur droit
L (G) = Linker Spieler / Joueur gauche

**ABB. 5A BALL, DER DIE SENKRECHTE EBENE
DES NETZES IN RICHTUNG DES
GEGNERISCHEN FELDES ÜBERQUERT**

**FIG. 5A BALLON TRAVERSANT LE PLAN
VERTICAL DU FILET EN DIRECTION
DU CAMP ADVERSE**

Regeln / Règles: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



= Fehler / Faute



= Regelgerechtes Überqueren / Passage correct

**ABB. 5B BALL, DER DIE SENKRECHTE EBENE
DES NETZES IN RICHTUNG DER
GEGNERISCHEN FREIZONE ÜBERQUERT**

**FIG. 5B BALLON TRAVERSANT LE PLAN
VERTICAL DU FILET EN DIRECTION DE
LA ZONE LIBRE DE L'ADVERSAIRE**

Regeln / Règles: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

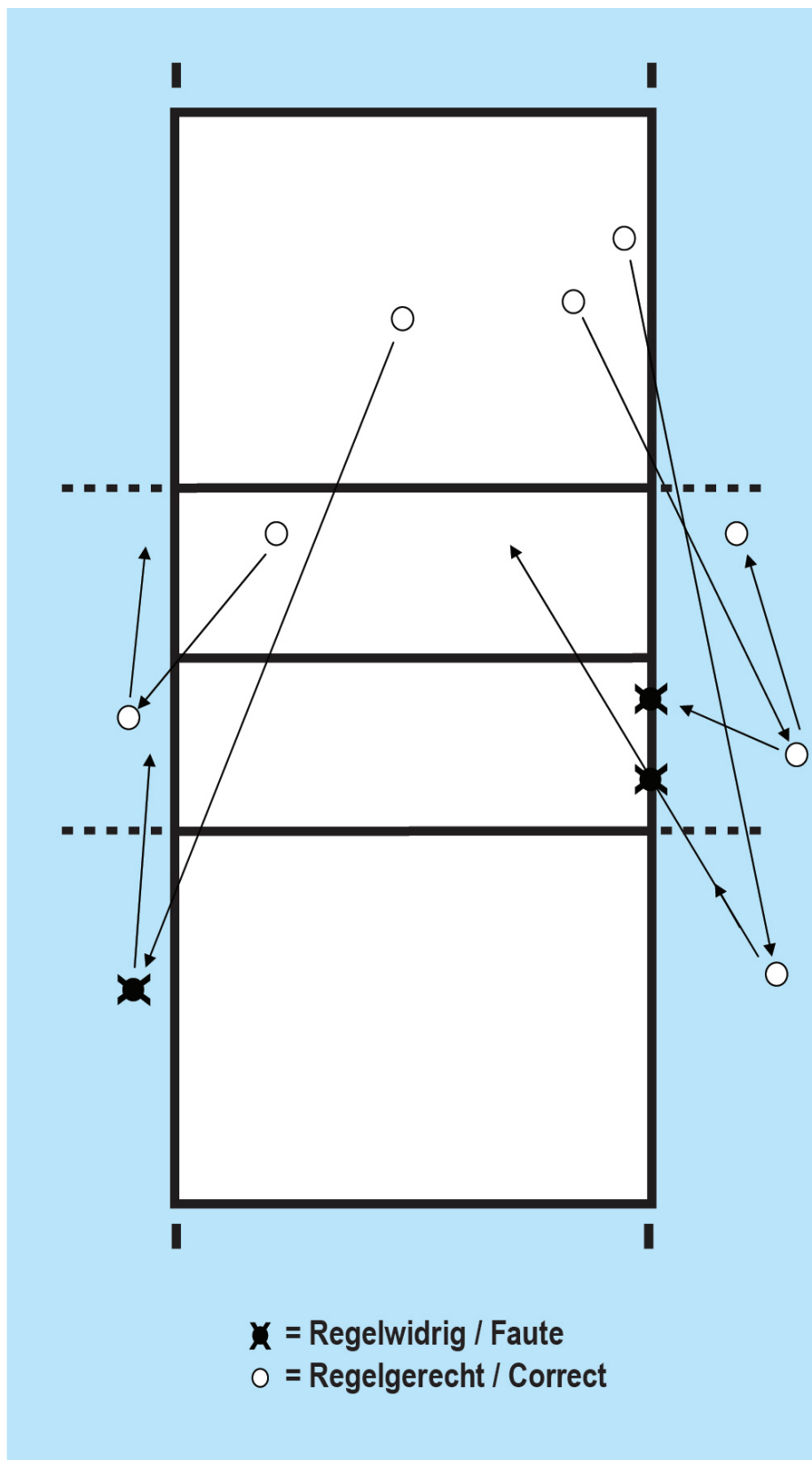


ABB. 6 GRUPPEN-SICHTBLOCK

FIG. 6 ECRAN COLLECTIF

Regeln / Règles: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

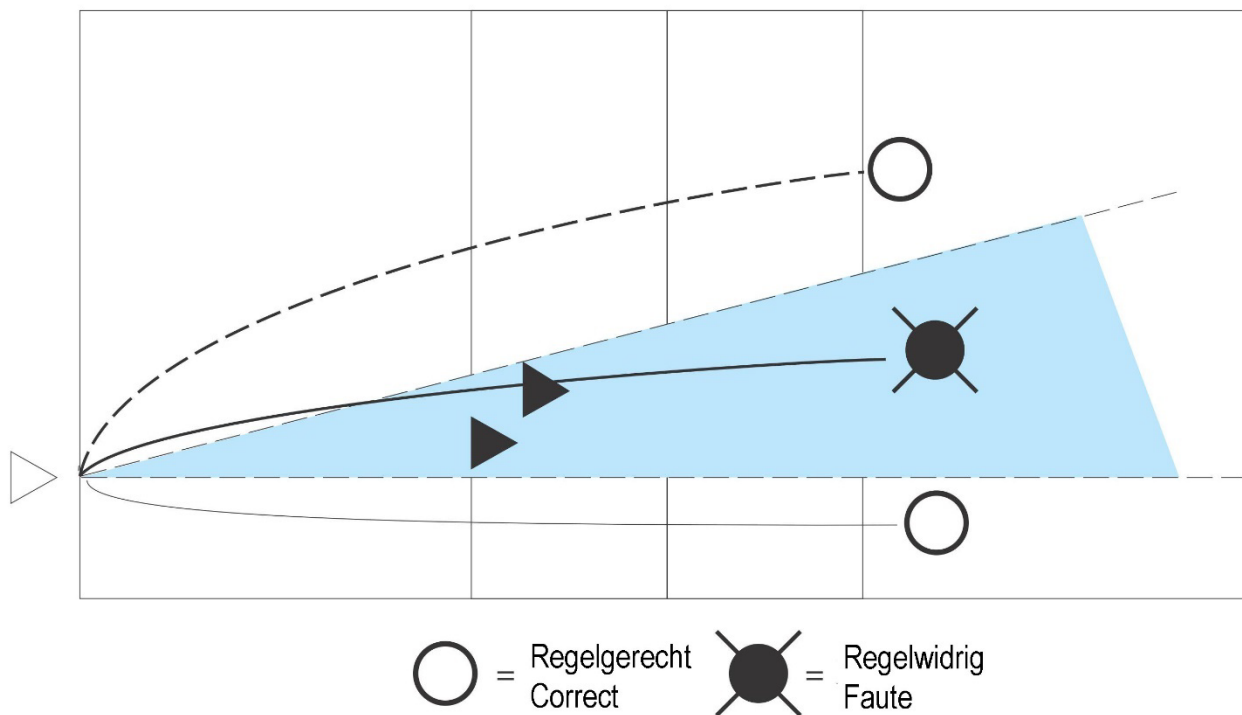
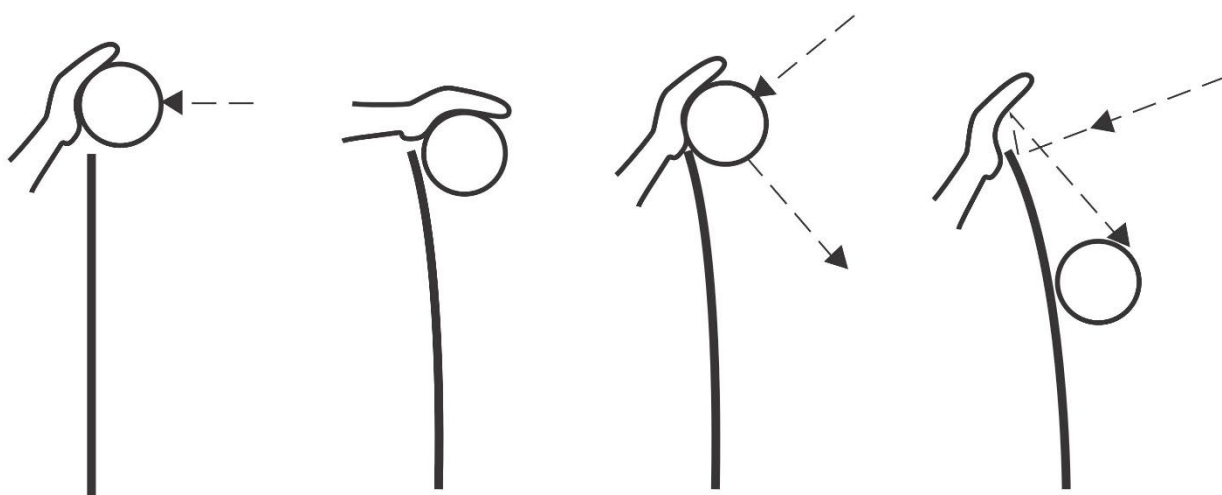


ABB. 7 AUSGEFÜHRTER BLOCK

FIG. 7 CONTRE EFFECTIF

Regeln / Règles: 14.1.3



Ball oberhalb des Netzes
Le ballon est au-dessus
du filet

Ball unterhalb der
Netzoberkante
Le ballon est en dessous
du bord supérieur du filet

Ball berührt das Netz
Le ballon touche le filet

Ball prallt vom Netz ab
Le ballon rebondit sur le
filet

Regeln / Règles: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

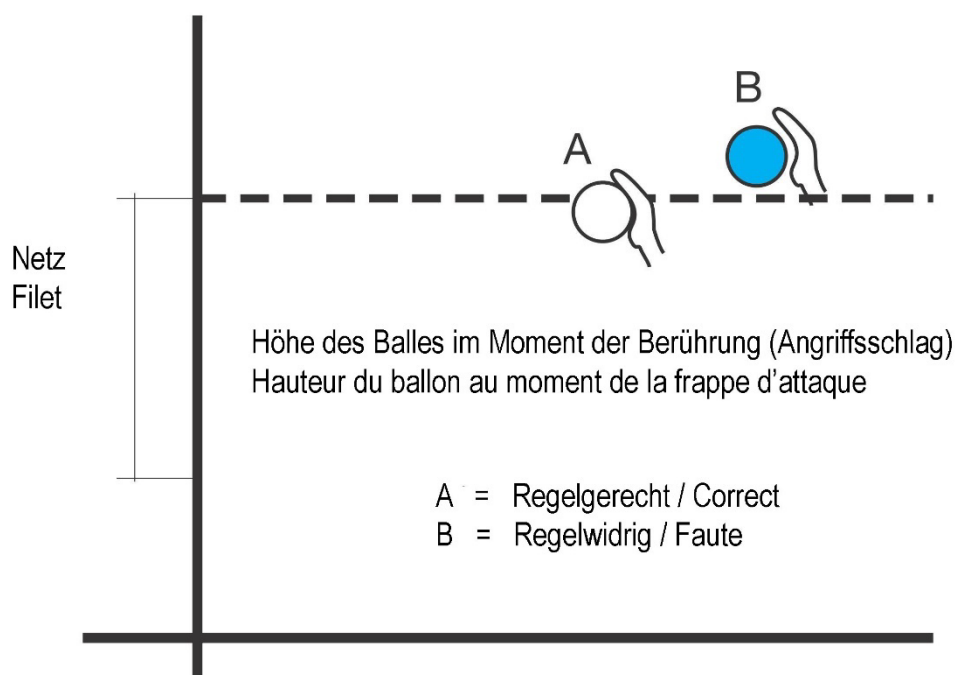
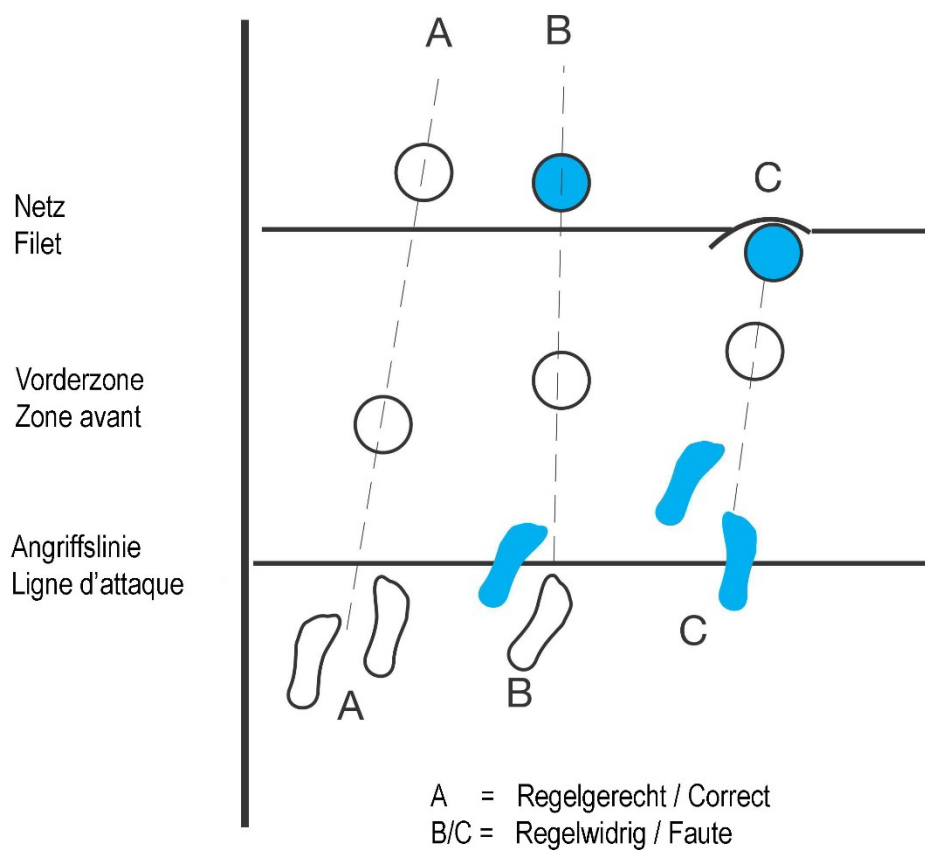


ABB. 9 SKALA DER VERWARNUNGEN UND SANKTIONEN SOWIE IHRE FOLGEN

FIG. 9 ECHELLE DES AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS AINSI QUE LEURS CONSEQUENCES

Regeln / Règles: 16.2, 21.3, 21.4.2

9A: VERWARNUNGEN UND SANKTIONEN WEGEN UNKORREKTEN VERHALTENS

Kategorien	Häufigkeit	Täter	Sanktion	Karten	Folge
Geringfügige Unkorrektheiten	Stufe 1	beliebiges Mitglied	wird nicht als Sanktion angesehen	keine	nur Vorbeugung
	Stufe 2			gelb	
	jede weitere Wiederholung		Bestrafung	wie unten	wie unten
Ungebührliches Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Bestrafung	rot	Ein Punkt und Aufschlag für den Gegner
	2. Mal	dasselbe Mitglied	Hinausstellung	rot + gelb zusammen	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Satzes
	3. Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	rot + gelb getrennt	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Spiels
Beleidigendes Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Hinausstellung	rot + gelb zusammen	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Satzes
	2. Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	rot + gelb getrennt	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Spiels
Aggressives Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Disqualifikation	rot + gelb getrennt	Muss in die Umkleidekabine der Mannschaft gehen für den Rest des Spiels

9B: VERWARNUNGEN UND SANKTIONEN WEGEN VERZÖGERUNG

Kategorien	Häufigkeit	Täter	Ermahnung oder Sanktion	Karten	Folge
Verzögerungen	1. Mal	beliebiges Mitglied einer Mannschaft	Verwarnung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 mit gelber Karte	Vorbeugung – keine Bestrafung
	2. Mal und weitere Male	beliebiges Mitglied derselben Mannschaft	Bestrafung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 mit roter Karte	Ein Punkt und Aufschlag für den Gegner

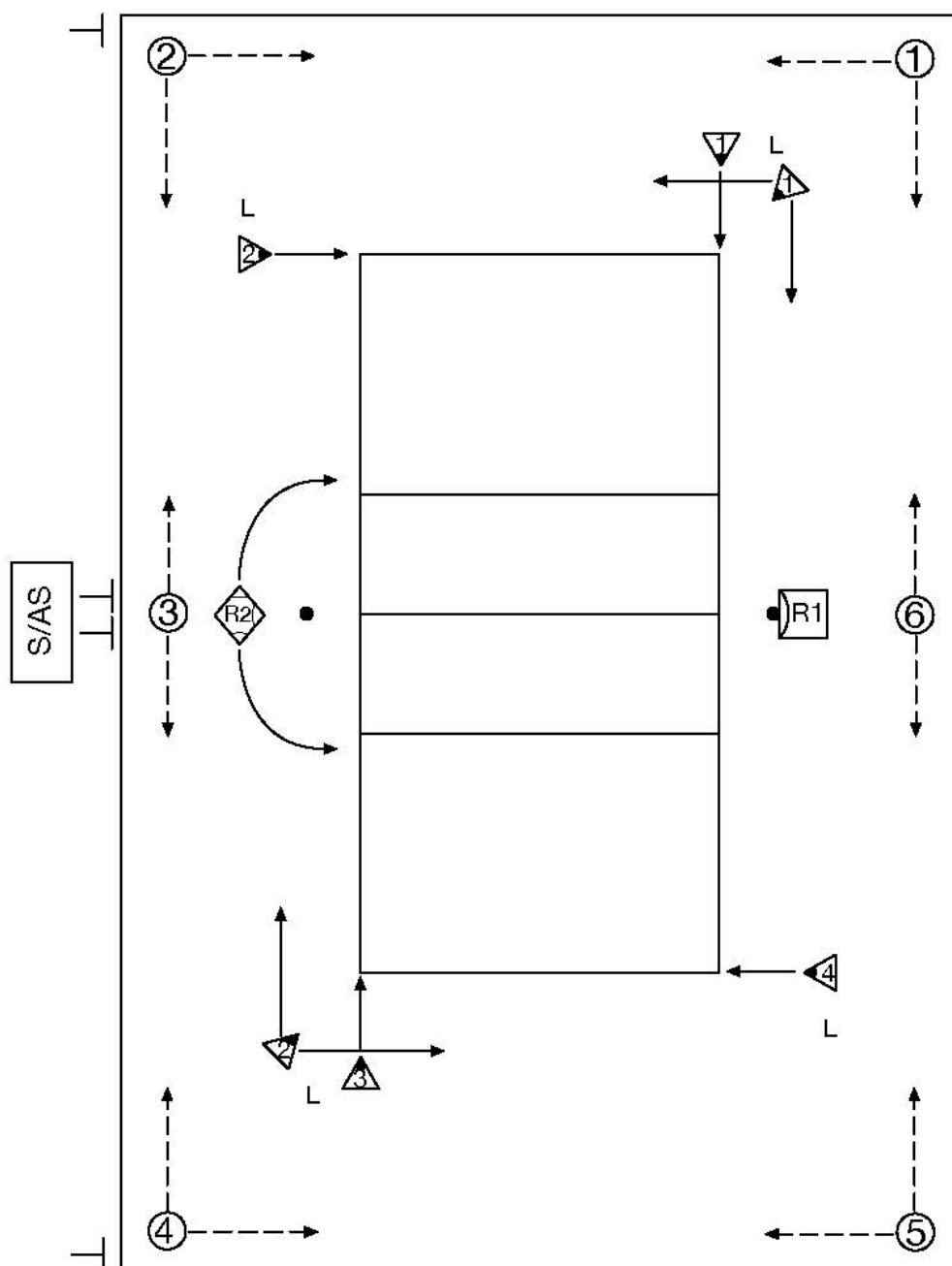
9A: AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Catégories	Occurrence	Auteur	Sanction	Cartons	Conséquence
Comportement incorrect mineur	Etape 1	Tout membre	Pas considéré comme une sanction	aucun	uniquement préventif
	Etape 2			jaune	
	Toute nouvelle répétition		Pénalité	comme ci-dessous	comme ci-dessous
Conduite grossière	1 ^{ère} fois	Un membre quelconque	Pénalité	rouge	Point et service pour l'adversaire
	2 ^{ème} fois	Le même membre	Expulsion	rouge + jaune ensemble	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du set
	3 ^{ème} fois	Le même membre	Disqualification	rouge + jaune séparés	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du match
Conduite injurieuse	1 ^{ère} fois	Un membre quelconque	Expulsion	rouge + jaune ensemble	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du set
	2 ^{ème} fois	Le même membre	Disqualification	rouge + jaune séparés	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du match
Agression	1 ^{ère} fois	Un membre quelconque	Disqualification	rouge + jaune séparés	Doit aller dans le vestiaire de l'équipe pour le reste du match

9B: AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS POUR RETARD DE JEU

Catégories	Occurrence	Auteur	Dissuasion ou sanction	Cartons	Conséquence
Retards	1 ^{ère} fois	Un membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste N° 25 avec carton jaune	Prévention – pas de pénalisation
	2 ^{ème} fois et suivantes	Un membre de la même équipe	Pénalité pour retard	Geste N° 25 avec carton rouge	Point et service pour l'adversaire

Regeln / Règles: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



-  = 1. Schiedsrichter / Premier arbitre
-  = 2. Schiedsrichter / Second arbitre
-  = Schreiber und Schreiberassistent / Marqueur et marqueur adjoint
-  = Linienrichter / Juges de ligne (Nummern 1-4 oder 1-2 / numérotés 1-4 ou 1-2)
-  = Ballholder / Ramasseurs de ballon (Nummern 1-6 / numérotés 1-6)
-  = Quick-Mopper / Quick-mopper

ABB. 11 OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

FIG. 11 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Legende:

① ②

Schiedsrichter, welche(r) gemäss seinen (ihren) regulären Zuständigkeiten das Handzeichen zeigen muss (müssen)

Gestes à appliquer par le premier ou second arbitre suivant leurs responsabilités

① ②

Schiedsrichter, welche(r) das Handzeichen in besonderen Situationen zeigt (zeigen)

Gestes à appliquer par les arbitres dans certaines situations

1 BEWILLIGUNG DES AUFSCHLAGS

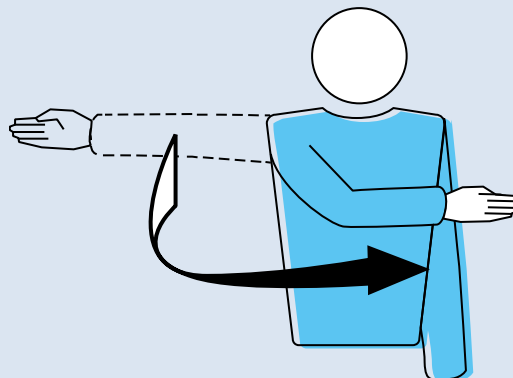
AUTORISATION DE SERVIR

Regeln / Règles: 12.3, 22.2.1.1

Mit der Handbewegung die Richtung des Aufschlags anzeigen

Déplacer la main pour indiquer la direction du service

①



2 MANNSCHAFT, DIE AUFSCHLÄGT

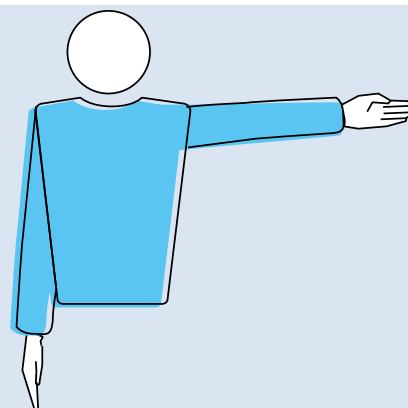
EQUIPE AU SERVICE

Regeln / Règles: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.3, 22.2.3.4

Den Arm zu der Mannschaft ausstrecken, die aufschlagen wird

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

① ②



3 SEITENWECHSEL

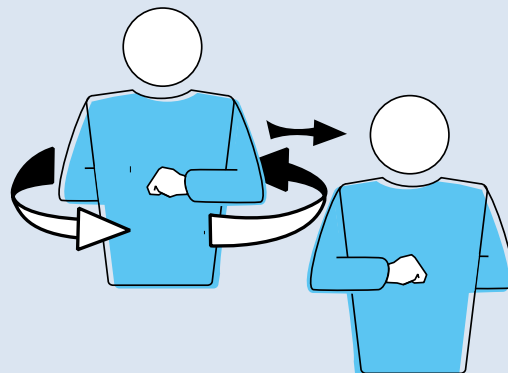
CHANGEMENT DE TERRAIN

Regel / Règle: 18.2

Einen Arm vor der Brust, den anderen hinter dem Rücken anwinkeln und um den Körper herum kreisen

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

①



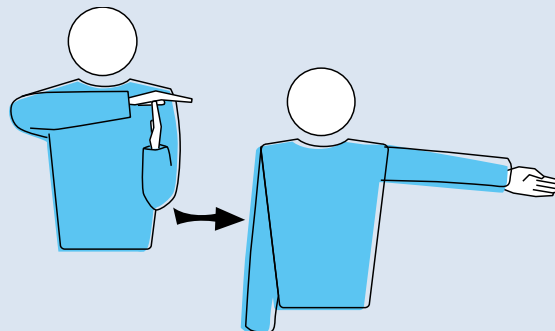
4 AUSZEIT

TEMPS-MORT

Regel / Règle: 15.4.1

Die Handfläche einer Hand auf die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand legen (ein T bilden) und dann die beantragende Mannschaft anzeigen

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



① ②

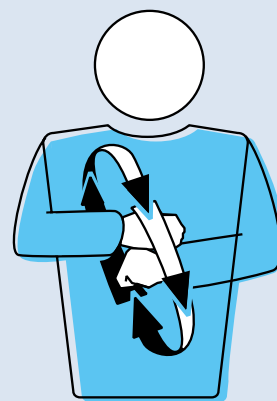
5 AUSWECHSLUNG

REMPLACEMENT

Regeln / Règles: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Rotation eines Unterarms um den anderen

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



① ②

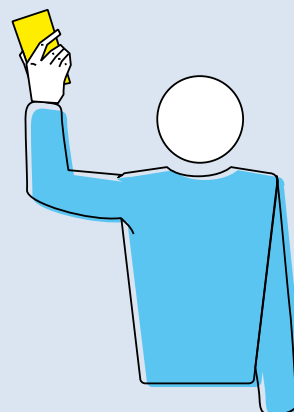
6a VERWARNUNG WEGEN UNKORREKTEN VERHALTENS

AVERTISSEMENT POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Regeln / Règles: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Die gelbe Karte für die Verwarnung zeigen

Montrer un carton jaune pour l'avertissement



①

6b BESTRAFUNG WEGEN UNKORREKTEN VERHALTENS

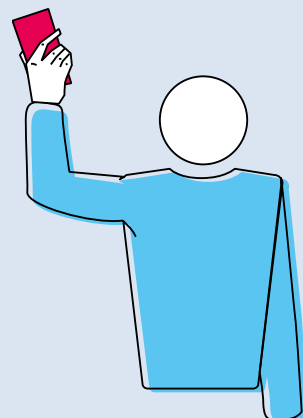
PÉNALISATION POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Regeln / Règles: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Die rote Karte für die Bestrafung zeigen

Montrer un carton rouge pour la pénalisation

1



7 HINAUSSTELLUNG

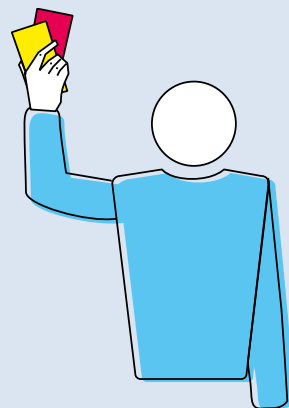
EXPULSION

Regeln / Règles: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Gelbe und rote Karte zusammen für die Hinausstellung zeigen

Montrer les deux cartons jaune et rouge ensemble pour l'expulsion

1



8 DISQUALIFIKATION

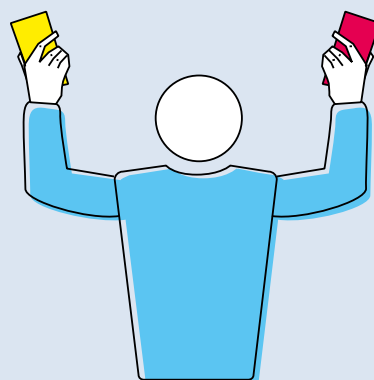
DISQUALIFICATION

Regeln / Règles: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Gelbe und rote Karte getrennt für die Disqualifikation zeigen

Montrer les deux cartons jaune et rouge séparément pour la disqualification

1



9 SATZENDE (ODER SPIELENDENDE)

FIN DU SET (OU DU MATCH)

Regeln / Règles: 6.2, 6.3

Die Unterarme mit geöffneten Händen vor der Brust kreuzen

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



① ②

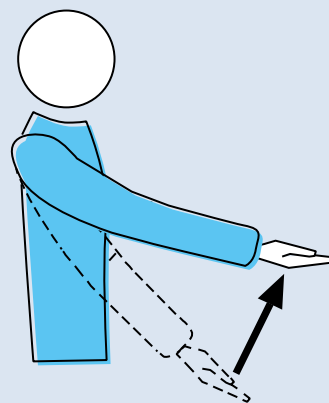
10 BALL BEIM AUFSCHLAG NICHT HOCHGEWORFEN ODER FALLENGELASSEN

BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

Regel / Règle: 12.4.1

Den ausgestreckten Arm mit der Handfläche nach oben führen

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



①

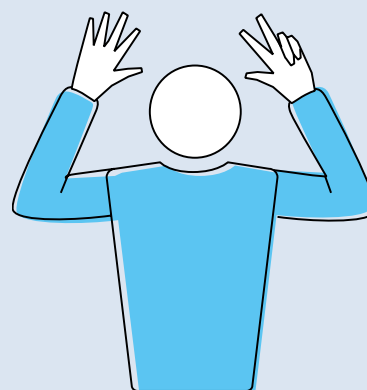
11 VERZÖGERUNG BEIM AUFSCHLAG

RETARD AU SERVICE

Regel / Règle: 12.4.4

Acht gespreizte Finger heben

Lever huit doigts écartés



①

12 BLOCKFEHLER ODER SICHTBLOCK

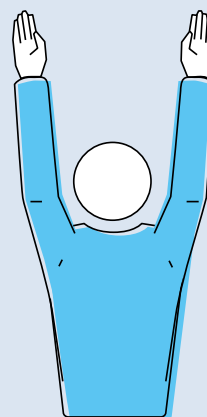
FAUTE DE CONTRE OU ÉCRAN

Regeln / Règles: 12.5, 12.6.2.3, 14.5, 14.6.2, 14.6.3, 14.6.6, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, 23.3.2.3g, 24.3.2.4

Beide Arme mit den Handflächen nach vorn senkrecht nach oben halten

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant

1 2



13 POSITIONS- ODER ROTATIONSFEHLER

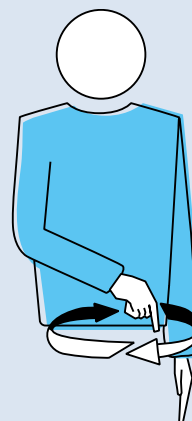
FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Regeln / Règles: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger machen

Faire un mouvement circulaire avec l'index

1 2



14 BALL „IN“

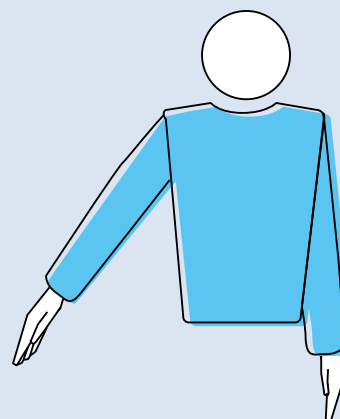
BALLON „DEDANS“ (IN)

Regel / Règle: 8.3

Mit dem Arm und den Fingern auf den Boden zeigen

Etendre le bras et les doigts vers le sol

1 2



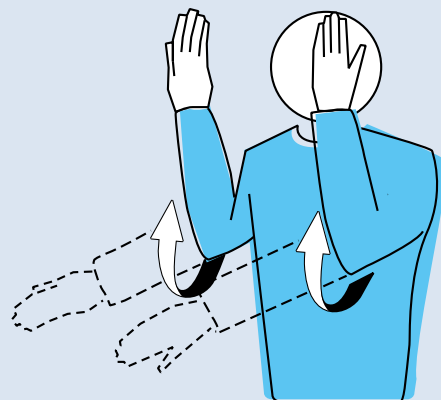
15 BALL „AUS“

BALLON „DEHORS“ (OUT)

Regeln / Règles: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.3.2, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper, senkrecht nach oben heben

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



1 2

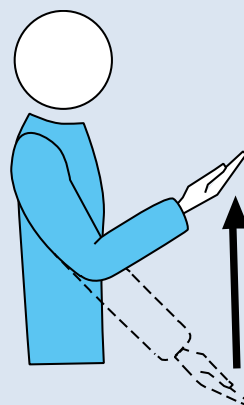
16 GEHALTENER BALL

BALLON TENU

Regeln / Règles: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Den Unterarm mit der Handfläche nach oben langsam anheben

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



1

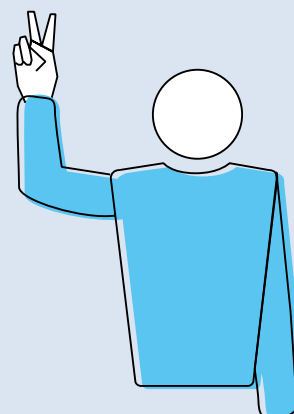
17 DOPPELBERÜHRUNG

DOUBLE CONTACT

Regeln / Règles: 9.3.4, 23.3.2.3b

Zwei gespreizte Finger heben

Lever deux doigts écartés



1

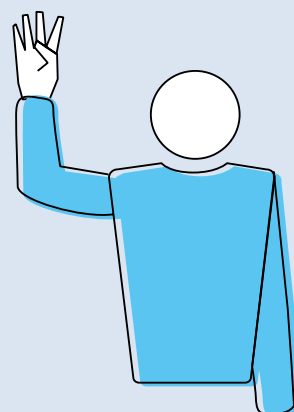
18 VIER BERÜHRUNGEN

QUATRE TOUCHES

Regeln / Règles: 9.3.1, 23.3.2.3b

Vier gespreizte Finger heben

Lever quatre doigts écartés



1

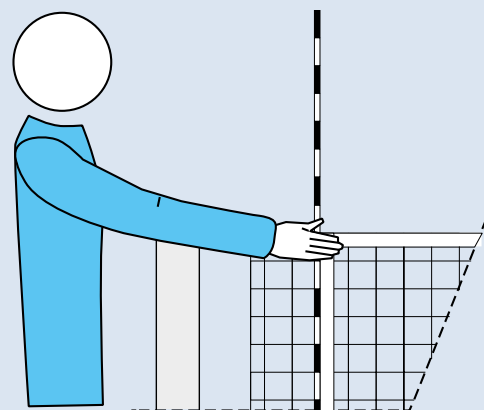
19 NETZBERÜHRUNG DURCH EINEN SPIELER / AUFSCHLAG BERÜHRT DAS NETZ ZWISCHEN DEN ANTENNEN UND ÜBERQUERT DIE SENKRECHTE EBENE DES NETZES NICHT

FILET TOUCHÉ PAR UN JOUEUR /
AU SERVICE LE BALLON TOUCHE LE FILET
ENTRE LES ANTENNES ET NE FRANCHIT PAS
L'ESPACE DE PASSAGE

Regeln / Règles: 11.4.4, 12.6.2.1

Die massgebliche Seite des Netzes mit der entsprechenden Hand anzeigen

Montrer le côté approprié du filet avec la main correspondante



1 2

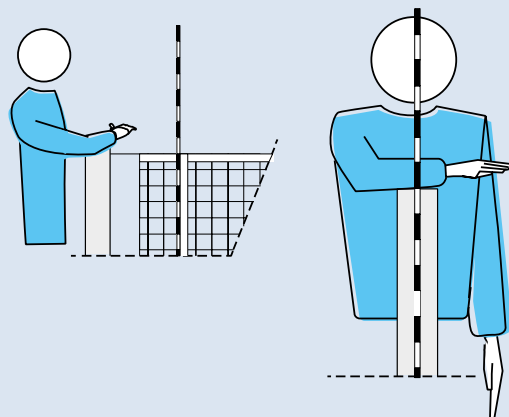
20 ÜBER DAS NETZ REICHEN

FRANCHISSEMENT PAR-DESSUS LE FILET

Regeln / Règles: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Eine Hand mit der Handfläche nach unten über das Netz halten

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



1

21 FEHLER BEIM ANGRIFFSSCHLAG

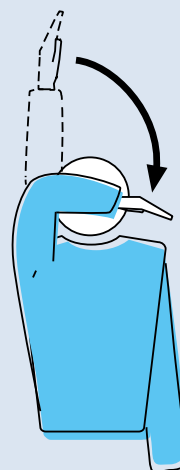
FAUTE DE FRAPPE D'ATTAQUE

- Regeln / Règles:
- eines Hinterspielers, eines Liberos oder nach dem Aufschlag des Gegners / d'un joueur arrière, d'un Libéro ou sur le service adverse:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 22.2.3.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4
 - nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des Liberos in dessen Vorderzone oder deren Verlängerung / sur passe en touche haute avec les doigts par un Libéro dans sa zone avant ou son prolongement:
13.3.6, 22.2.3.3, 23.3.2.3e

Mit dem Unterarm bei geöffneter Hand eine Bewegung von oben nach unten machen

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

1 2



22 EINDRINGEN IN DIE GEGNERISCHE SPIELFELDHÄLFTE / BALL DURCHQUERT DIE SENKRECHTE EBENE UNTERHALB DES NETZES / DER AUFSCHLAGSPIELER BERÜHRT DAS SPIELFELD (GRUNDLINIE) / EIN SPIELER TRITT IM MOMENT DES AUFSCHLAGS (SCHLAGEN DES BALLES) AUS SEINEM FELD

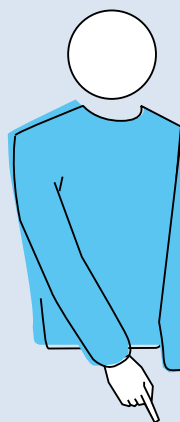
PÉNÉTRATION DANS LE CAMP ADVERSE / BALLON FRANCHISSANT L'ESPACE SOUS LE FILET / LE JOUEUR AU SERVICE TOUCHE LE CAMP (LA LIGNE DE FOND) / UN JOUEUR SORT DE SON CAMP AU MOMENT DE LA FRAPPE DU SERVICE

- Regeln / Règles: 8.4.5, 10.1.3, 11.2.1, 11.2.2, 11.2.2.1, 11.2.2.2, 11.4.3, 12.4.3, 23.3.2.3a, 23.3.2.3f, 24.3.2.1, 24.3.2.2

Auf die Mittellinie oder die entsprechende Linie zeigen

Montrer la ligne centrale ou la ligne concernée

1 2



23 DOPPELFEHLER UND SPIELZUGWIEDERHOLUNG

DOUBLE FAUTE ET ÉCHANGE À REJOUER

- Regeln / Règles: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Beide Daumen senkrecht halten

Lever verticalement les deux pouces

1



24 BALL BERÜHRT

BALLON TOUCHÉ

Regeln / Règles: 23.3.2.3b, 24.2.2

Mit der Handfläche einer Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen

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



1

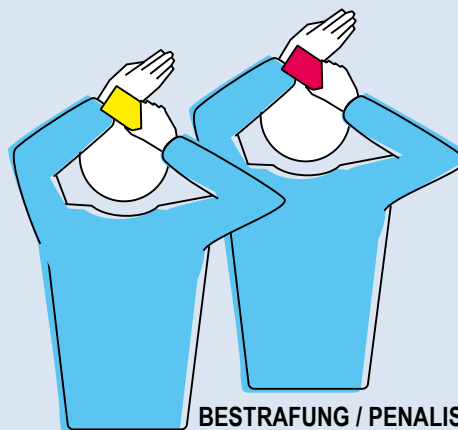
25 VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG / BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG

AVERTISSEMENT POUR RETARD DE JEU / PÉNALISATION POUR RETARD DE JEU

Regeln / Règles: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Die gelbe Karte (Verwarnung) bzw. die rote Karte (Bestrafung) gegen das Handgelenk halten

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



BESTRAFUNG / PENALISATION

VERWARNUNG / AVERTISSEMENT

1

1 BALL „IN“

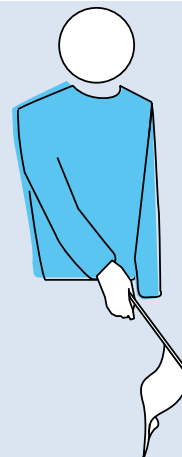
BALLON „DEDANS“ (IN)

Regeln / Règles: 8.3, 29.2.1.1

Die Fahne senken

Abaissier le fanion

L



2 BALL „AUS“

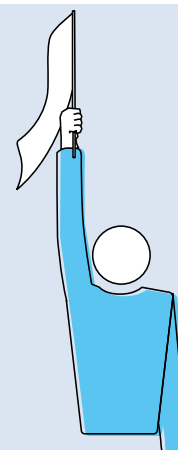
BALLON „DEHORS“ (OUT)

Regeln / Règles: 8.4.1, 29.2.1.1

Die Fahne senkrecht heben

Lever le fanion verticalement

L



3 BALL BERÜHRT

BALLON TOUCHÉ

Regel / Règle: 29.2.1.2

Die Fahne heben und deren Spitze mit der Handfläche der freien Hand berühren

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

L



4 FEHLER BEZÜGLICH ÜBERQUERUNGS-
SEKTOR / BALL BERÜHRT EINEN FREMDEN
GEGENSTAND / FUSSFEHLER IRGEND EINES
SPIELERS WÄHREND DES AUFSCHLAGS

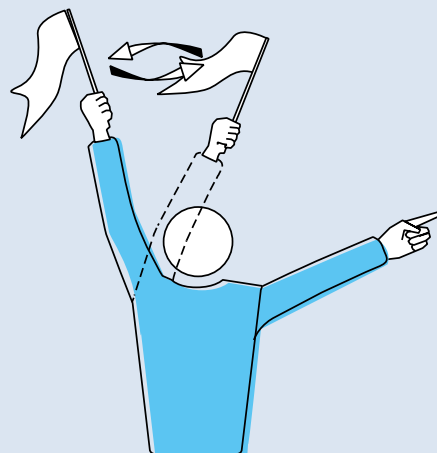
FAUTES DANS L'ESPACE DE PASSAGE /
BALLON TOUCHANT UN OBJET EXTÉRIEUR /
FAUTES DE PIED PAR N'IMPORTE QUEL
JOUEUR DURANT LE SERVICE

Regeln / Règles: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6,
29.2.1.7

Die Fahne über dem Kopf schwenken und je nach Sachverhalt auf die Antenne
oder die betreffende Linie zeigen

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

L



5 KEINE ENTSCHEIDUNG MÖGLICH

JUGEMENT IMPOSSIBLE

Beide Unterarme und Hände heben und vor der Brust kreuzen

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

L



TEIL III: DEFINITIONEN

PARTIE III: DEFINITIONS

Wettkampfbereich:

Der Wettkampfbereich ist eine Fläche, welche Spielfeld und Freizone umgibt, und umfasst die gesamte Fläche bis zur äusseren Abgrenzung (siehe Abb. 1a).

Zonen:

Dies sind Teile der Spielfläche (d.h. des Spielfeldes und der Freizone), die im Regeltext für bestimmte Zwecke definiert (oder mit besonderen Einschränkungen versehen) sind. Dazu gehören: Vorderzone, Aufschlagzone, Auswechselzone, Freizone, Hinterzone und Libero-Austauschzone.

Flächen:

Dies sind Bereiche des Bodens AUSSERHALB der Freizone, die im Regeltext für bestimmte Zwecke definiert sind. Dazu gehört: Aufwärmfläche.

Untere (Netz-)Ebene:

Dies ist der Raum, der im oberen Teil durch die Netunterkante und die unteren Spannseile, seitlich durch die Pfosten und unten durch die Spielfläche begrenzt wird.

Überquerungssektor:

Der Überquerungssektor wird begrenzt durch:

- die Nettoberkante,
- die Antennen und ihre gedachte Verlängerung,
- die Hallendecke.

Der Ball muss zur gegnerischen SPIELFELDHÄLFTE durch den Überquerungssektor gespielt werden.

Aussensektor:

Der Aussensektor ist der vertikale Bereich der Netzebene ausserhalb des Überquerungssektors und der unteren (Netz-)Ebene.

Auswechselzone:

Dies ist der Bereich der Freizone, in der die Auswechselungen durchgeführt werden.

Es sei denn, die FIVB genehmigt andere Verfahrensweisen:

Diese Bezeichnung bringt zum Ausdruck, dass von gewissen Bestimmungen bezüglich Ausrüstung und Spielanlagen in Einzelfällen mit besonderen Vereinbarungen der FIVB abgewichen werden kann, um den Volleyballsport attraktiver zu machen oder um neue Verfahrensweisen zu testen.

Aire de contrôle de la compétition:

L'aire de contrôle de la compétition est un couloir autour du terrain de jeu et de la zone libre, qui inclut tous les espaces jusqu'aux barrières extérieures ou de délimitation (voir fig. 1a).

Zones:

Ce sont des parties de l'aire de jeu (c.-à-d. du terrain de jeu et de la zone libre) définies par les Règles pour une fonction spécifique (ou dotées de limitations particulières). En font partie: zone avant, zone de service, zone de remplacement, zone libre, zone arrière et zone de changement du Libéro.

Aires:

Ce sont des parties du sol HORS de la zone libre, définies par les Règles pour une fonction spécifique. En fait partie: aire d'échauffement.

Espace inférieur:

C'est l'espace délimité dans sa partie supérieure par le bas du filet et la corde le joignant aux poteaux, de côté par les poteaux et en bas par l'aire de jeu.

Espace de passage:

L'espace de passage est délimité par:

- la bande horizontale au-dessus du filet,
- les antennes et leur prolongement,
- le plafond.

Le ballon doit être joué vers le CAMP adverse par l'espace de passage.

Espace extérieur:

L'espace extérieur est le plan vertical du filet à l'extérieur des espaces de passage et inférieur.

Zone de remplacement:

C'est la partie de la zone libre où se déroulent les remplacements de joueurs.

Seulement par approbation de la FIVB:

Cette désignation montre qu'en certaines occasions, malgré les Règles relatives aux équipements et au matériel, il y a des occasions où des arrangements spéciaux peuvent être pris par la FIVB dans le but de rendre le jeu plus attractif ou de tester de nouvelles procédures.

FIVB Standards:

Technische Anforderungen oder Begrenzungen, welche von der FIVB gegenüber den Herstellern von Ausrüstungsgegenständen aufgestellt werden.

Fehler:

- a) Eine nicht den Regeln entsprechende Spielaktion.
- b) Eine Verletzung der Spielregeln ausserhalb einer Spielaktion.

Auftippen:

Auftippen bedeutet das Aufprellen des Balles auf den Boden, z.B. um den Aufschlag vorzubereiten. Andere Vorbereitungen können unter anderem auch das Hin- und Herspielen des Balles von einer Hand in die andere einschliessen.

Ballholer und Quick-Mopper:

Ballholer: Dies sind Helfer, deren Aufgabe es ist, das Spiel in Fluss zu halten, indem sie zwischen den Spielzügen den Ball zum Aufschlagspieler befördern.

Quick-Mopper: Dies sind Helfer, deren Aufgabe es ist, den Boden sauber und trocken zu halten, falls nötig nach jedem Spielzug, wobei sie kleine Handtücher benutzen.

Rally-Point:

Bei diesem System wird für jeden gewonnenen Spielzug ein Punkt gutgeschrieben.

Pause:

Die Zeit zwischen zwei Sätzen. Der Seitenwechsel im 5. (entscheidenden) Satz wird nicht als Pause betrachtet.

Neubenennung:

Das ist diejenige Handlung, mit welcher ein Libero, der nicht mehr weiterspielen kann oder von der Mannschaft als nicht mehr einsatzfähig bezeichnet wird, seine Funktion an jeden anderen Spieler abgibt (ausgenommen seinen regulären Austauschspieler), der im Augenblick der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld ist.

Standards FIVB:

Les spécifications techniques ou les limites définies par la FIVB à l'égard des manufacturiers ou équipementiers.

Faute:

- a) Une action de jeu contraire aux Règles.
- b) Une violation des Règles en dehors d'une action de jeu.

Dribbler:

Dribbler signifie faire rebondir le ballon, p.ex. pour préparer le service. D'autres actions préparatoires peuvent entre autres aussi comprendre le passage du ballon d'une main à l'autre.

Ramasseurs de ballon et quick-moppers:

Ramasseurs de ballon: Ce sont les personnes dont la tâche est de maintenir la fluidité du jeu en faisant rouler les ballons vers le serveur entre les échanges de jeu.

Quick-moppers: Ce sont les personnes dont la tâche est de garder le sol propre et sec, si nécessaire après chaque échange en utilisant de petites serviettes.

Rally-Point:

Avec ce système, un point est attribué pour chaque échange de jeu gagné.

Intervalle:

La durée entre deux sets. Le changement de côté dans le 5^{ème} set (décisif) n'est pas considéré comme un intervalle.

Re-désignation:

C'est l'action par laquelle un Libero qui ne peut continuer à jouer ou qui est déclaré inapte à jouer par l'équipe, laisse son rôle à n'importe quel autre joueur (sauf celui dont il avait pris la place) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

Austauschaktion:

Das ist diejenige Handlung, mit welcher ein regulärer Spieler das Spielfeld verlässt und einer der Liberos (wenn es mehr als einen Libero hat) seinen Platz auf dem Feld einnimmt. Dies schliesst sogar Austauschaktionen eines Liberos mit dem anderen ein. Der reguläre Austauschspieler kann dann für den einen oder den anderen Libero wieder eingetauscht werden. Es muss ein abgeschlossener Spielzug zwischen zwei Austauschaktionen mit Libero-Beteiligung liegen.

Behinderung/Beeinträchtigung:

Jede Handlung, die (der eigenen Mannschaft) einen Vorteil zulasten der gegnerischen Mannschaft verschafft oder die einen Gegner davon abhält, den Ball zu spielen.

O-2(bis):

Ein offizielles Formular der FIVB, auf welchem die Spieler und die übrigen Mannschaftsmitglieder aufgeführt werden. Das Formular muss während der „Preliminary Inquiry“ vorgewiesen werden.

Fremder Gegenstand:

Ein Gegenstand oder eine Person, welche sich ausserhalb des Spielfeldes oder nahe an der Grenze des freien Spielraums befinden und ein Hindernis für die Flugbahn des Balles darstellen (z.B. Deckenlampen, Schiedsrichterstuhl, TV-Ausrüstung, Schreibertisch und Netzpfeiler).

Die Antennen werden nicht als fremder Gegenstand betrachtet, da sie zum Netz gehören.

Auswechslung:

Das ist diejenige Handlung, mit welcher ein regulärer Spieler das Spielfeld verlässt und ein anderer regulärer Spieler seinen Platz auf dem Feld einnimmt.

Erster Kontakt der Mannschaft: Es gibt vier Situationen, bei denen die Spielaktion als erster Kontakt der Mannschaft gewertet wird:

- Serviceannahme,
- Annahme eines Angriffs der gegnerischen Mannschaft,
- Spielen des Balles, der vom eigenen Block abgeprallt ist,
- Spielen des Balles, der vom gegnerischen Block zurückgeprallt ist.

Changement:

C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et laisse sa place à l'un des Libéros (s'il y en a plus qu'un). Ceci inclus également les changements de Libéro entre eux. Le joueur de base peut reprendre la place de n'importe lequel des Libéros. Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre deux actions de changement impliquant un Libéro.

Interférence:

Toute action qui procure un avantage (à sa propre équipe) face à l'équipe adverse ou toute action qui empêche l'adversaire de jouer le ballon.

O-2(bis):

Un document officiel de la FIVB dans lequel les joueurs et autres membres d'équipe sont enregistrés. Il doit être présenté durant la réunion „Preliminary Inquiry“.

Objet extérieur:

Il s'agit d'un objet ou d'une personne situé à l'extérieur du terrain de jeu ou proche des limites de l'aire de jeu et qui provoque un obstacle à la trajectoire du ballon (p.ex.: les projecteurs, la chaise de l'arbitre, un équipement TV, la table du marqueur et les poteaux). Les antennes ne sont pas considérées comme objets extérieurs, puisqu'elles font partie du filet.

Remplacement:

C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et un autre joueur prend sa place.

Premier contact de l'équipe: Il existe quatre situations dans lesquelles l'action de jeu est considérée comme le premier contact de l'équipe:

- réception du service,
- réception d'une attaque de l'équipe adverse,
- jouer le ballon qui a rebondi sur son propre bloc,
- jouer le ballon qui a rebondi sur le bloc adverse.

Protokoll: Reihenfolge von Ereignissen vor Beginn eines Spiels, einschliesslich Auslosung, Einspielen, Präsentation der Mannschaften und Schiedsrichter, welche in den betreffenden Wettkampfregularien (Competition Handbook) beschrieben sind.

Protocole: Séquence d'événements avant le début d'un match, incluant le tirage au sort, l'échauffement, la présentation des équipes et des arbitres, décrits dans le règlement de la compétition concerné (competition handbook).

TEIL IV:

ANLEITUNG ZUM AUSFÜLLEN

DES MATCHBLATTES

PARTIE IV:

DIRECTIVES POUR REMPLIR LA

FEUILLE DE MATCH

ACHTUNG
VOR DEM AUSFÜLLEN DES MATCHBLATTES
UNBEDINGT DEN UNTERTEILUNGSKARTON
EINLEGEN

ATTENTION
PLACER LE CARTON DE SEPERATION AVANT
DE COMMENCER D'ECRIRE

I. VOR DEM SPIEL

Vor der Auslosung muss der Schreiber alle für das Spiel benötigten Angaben in die dafür vorgesehenen Zeilen und Kästchen sorgfältig wie folgt eintragen:

I. AVANT LE MATCH

Avant le tirage au sort, le marqueur doit enregistrer les inscriptions suivantes:

A. Im oberen Teil des Matchblattes

A. Dans la partie supérieure de la feuille de match

Meisterschaft Championnat Campionato	☒	Cup Coupe Coppa	☐	National National Nazionale	☐	Regional Régional Regionale	☒	Männer Hommes Maschile	☐	U23 ☐	U17 ☐
Freundschaftsspiel Match amical Incontro amichevole	☐	Turnier Tournoi Torneo	☐	International International Internazionale	☐		☐	Frauen Femmes Femminile	☒	U19 ☐	 ☐

1.1 Art des Wettbewerbs

1.1 Nom de la compétition

1.2 Veranstaltungsklasse (als «National» gelten u.a.: NLA, NLB, 1L, Swiss Cup, Nachwuchs-SM); U19 entspricht U19/20 und U17 entspricht U17/18.

1.2 Niveau de compétition (sont considéré comme «National» notamment: LNA, LNB, 1L, Swiss Cup, CHS relève); correspondances: M19=M19/20 et M17=M17/18.

1.3 Männer, Frauen, Junioren

1.3 Hommes, femmes, juniors

Bezeichnung der Liga Désignation de la ligue Designazione della lega	2D
Spiel Nr. Match No No dell'incontro	159

1.4 Bezeichnung der Liga

1.4 Désignation de la ligue

1.5 Spielnummer

1.5 Numéro du match

A oder/ou/o B	☐	Mannschaften/Equipes/Squadre VC Smash W'thur 2 (+)	:	VBC Frauenfeld 1 (-)	☐	A oder/ou/o B
---------------------	-----------------------	--	---	-----------------------------	-----------------------	---------------------

1.6 Mannschaften (wie im Spielplan aufgeführt; die Kreise für «A» und «B» bleiben vorerst leer, sie werden erst nach der Auslosung ausgefüllt)

1.7 Bei Spielen im Verantwortungsbereich von Swiss Volley wird bei Vorhandensein von Werbung auf der Spielerkleidung hinter dem jeweiligen Mannschaftsnamen «(+)» eingetragen, bei Fehlen von Werbung «(-)».

1.6 Noms des équipes (selon l'ordre du calendrier des matches; les cercles pour «A» et «B» restent vides et ne seront complétés qu'après le tirage au sort)

1.7 Pour les compétitions dans le cadre de Swiss Volley, la publicité de l'équipement des joueurs sera enregistrée entre parenthèses après le nom correspondant de l'équipe; (+) pour la présence de publicité et (-) pour l'absence de publicité.

Ort Lieu Luogo	Winterthur
----------------------	-------------------

Halle Salle Palestra	Steinacker
----------------------------	-------------------

1.8 Ort

1.8 Lieu

1.9 Halle

1.9 Salle

Datum Date Data	27.2.2009
-----------------------	------------------

Zeit Heure Ora	16:00
----------------------	--------------

1.10 Datum (Tag, Monat, Jahr)

1.10 Date (jour, mois, année)

1.11 Zeit (wie im Spielplan aufgeführt)

1.11 Heure (selon le calendrier des matches)

B. Im rechten unteren Feld des Matchblattes (Feld «Mannschaften»)

B. Dans la partie inférieure à droite (partie «Equipes»)

1.12 Namen der Mannschaften (gleiche Reihenfolge wie bei 1.6; die Kreise für «A» und «B» bleiben vorerst leer, sie werden erst nach der Auslosung ausgefüllt)

1.12 Noms des équipes (dans le même ordre que sous 1.6; les cercles pour «A» et «B» restent vides et ne seront complétés qu'après le tirage au sort)

Mannschaften/Equipes/Squadre			VBC Frauenfeld		
VC Smash			VBC Frauenfeld		
Lizenz-Nr. Licence-No. Licenza-No.	Spieler Nr. Joueur No. Giocatore No.	Name Nom Nome	Lizenz-Nr. Licence-No. Licenza-No.	Spieler Nr. Joueur No. Giocatore No.	Name Nom Nome
15417	①	Freitag, K.	70343	4	Friedl, P.
126776	2	Heller, A.	107103	10	Böhm, D.
197613	3	Eichenberger, E.	118317	⑤	Kindle, H.
65991	4	Kilchenmann, D.	71352	12	Urech, S. (DN)
117550	5	Schneider, B.	66179	6	Mäder, M.
53217	6	Hertig, E.	176410	8	Thoma, U.
—	7	Eggmann, M.	102471	14	Perić, Z.
187651	8	Krämer, A.	157602	9	Scheu, E.
124320	9	Weilenmann, E.	177008	7	Hirth, G.
100105	10	Schudel, M.	LIBEROS («L»)		
32117	11	Meier, S. (DR)			
123003	18	Kilchenmann, D.			
LIBEROS («L»)			LIBEROS («L»)		
123003	18	Kilchenmann, D.	LIBEROS («L»)		
Offizielle/Officiels/Ufficiali			Offizielle/Officiels/Ufficiali		
124573	C	Müller, P.	118317	C	Kindle, H.
81071	AC1	Fühmann, M.	—	AC1	—
147692	AC2	Wehrli, M.	—	AC2	—
—	P	—	—	P	Bickel, B.
—	M	—	—	M	—
Unterschrift/Signature/Firma			Unterschrift/Signature/Firma		
Kapitän Capitaine Capitano	K. Freitag		Kapitän Capitaine Capitano	H. Kindle	
Trainer Entraîneur Allenatore	P. Müller		Trainer Entraîneur Allenatore	—	

- 1.13 Trikotnummern (Mannschaftskapitän mit einem Kreis versehen) und Namen der Spieler beider Mannschaften (bei Spielen im Bereich von Swiss Volley Lizenz-Nummern). Die Nummer und der Name des (der) Libero(s) werden zusätzlich zum oberen Teil auch in der (den) Spezialzeile(n) eingetragen. Ein allfälliger zweiter Libero wird immer in die zweite Libero-Zeile eingetragen. Falls das Matchblatt noch nicht über zwei Spezialzeilen verfügt, wird hinter dem Namen des zweiten Liberos in der Spielerliste «L2» notiert und eingekreist. DN/DR-Lizenzen sind, sofern im Zweitverein spielend, hinter dem Namen des betreffenden Spielers zu vermerken und einzukreisen.

- 1.13 Numéros (capitaines d'équipe entourés d'un cercle) et noms des joueurs des deux équipes. Pour les compétitions dans le cadre de Swiss Volley: numéros de licence. Les numéros et nom du (des) Libéro(s) devra(ont) être inscrits en plus dans la (les) ligne(s) correspondante(s). Un éventuel second Libéro sera toujours inscrit sur la seconde ligne. Si la feuille de match ne dispose pas encore de deux lignes spéciales, la mention «L2» sera inscrite et encadrée après le nom du second Libéro. Les licences DN/DR doivent uniquement lors d'engagement dans le club second être signalées et encadrées après le nom du joueur concerné.

- 1.14 Namen vom C: Trainer (Coach)
AC1/2: Trainerassistent(en)
P: Physiotherapeut
M: Arzt

Ist ein 2. Trainerassistent vorhanden und verfügt das Matchblatt noch nicht über eine separate Zeile, so ist dieser unter «Bemerkungen» wie folgt einzutragen:

«Team X: AC2 Hans Muster, Lizenz-Nr. 123456». Die beim 1. Trainerassistenten im Mannschaftsteil vorhandene Abkürzung «AC» ist zu ergänzen in «AC1».

- 1.14 Nom des C: coach
AC1/2: coach-adjoint(s)
P: physiothérapeute
M: docteur

Si un deuxième coach-adjoint est présent et que la feuille de match ne dispose pas d'une ligne séparée, il est à inscrire comme suit sous «Remarques»:

«Equipe X: AC2 Jean Modèle, licence n° 123456». L'abréviation «AC» qui figure dans la liste d'équipe en regard du premier coach-adjoint est à compléter en «AC1».

- 1.15 Unterschriften der Mannschaftskapitäne (nach Überprüfung von 1.12, 1.13 und 1.14)

- 1.15 Signatures des capitaines d'équipe (après vérification de 1.12, 1.13 et 1.14)

- 1.16 Unterschriften der Trainer (nach Überprüfung von 1.12, 1.13 und 1.14)

- 1.16 Signatures des coaches (après vérification de 1.12, 1.13 et 1.14)

- 1.17 Abstreichen aller leeren Felder im Mannschaftsteil (Spieler und Offizielle) nach Erhalt aller notwendigen Unterschriften; allfällige leere Unterschriftenzeilen werden nicht abgestrichen und bleiben leer.

- 1.17 Biffer toutes les lignes vides dans la partie équipes (joueurs et officiels) après obtention de toutes les signatures nécessaires. Les éventuelles cases de signature vides ne doivent pas être biffées et restent donc vides.

C. Im unteren linken Teil «Bestätigung»

C. Dans la partie inférieure gauche «Approbation»

Bestätigung/Approbation/Approvazione				
Schiedsrichter Arbitres Arbitri	Name Nom Nome	Land Pays Paese	Lizenz-Nr. Licence-No Licenza-No	Unterschrift Signature Firma
1.	Hirzel, S.		120972	
2.	Gilg, A.-M.		58721	
Schreiber Marqueur Marcatore	Müller, G.		37.02.12	
Schreiber Ass. Marqueur adj. Marcatore ass.				
Linienrichter Juges de ligne Giudici di linea	1.		2.	
	3.		4.	
Unterschrift Kapitäne Signature Capitaines Firma Capitani			(A)	(B)

- 1.18 Name und Lizenznummer des 1. Schiedsrichters (bei internationalen Begegnungen auch Land, sonst leer)

- 1.18 Nom et numéro de licence du premier arbitre (lors de rencontres internationales, aussi le pays, sinon vide)

- 1.19 Name und Lizenznummer des 2. Schiedsrichters (bei internationalen Begegnungen auch Land, sonst leer)

- 1.19 Nom et numéro de licence du second arbitre (lors de rencontres internationales, aussi le pays, sinon vide)

- 1.20 Name des Schreibers und dessen Ausweisnummer (falls vorhanden; sonst nach Kontrolle des Ausweises durch den 1. Schiedsrichter «i.O.» eintragen)
- 1.21 Name und Ausweisnummer des Schreiberassistenten (nur bei internationalen Begegnungen, sonst leer)
- 1.22 Name der Linienrichter (entsprechend ihren Positionen auf dem Feld; bei nur zwei Linienrichtern auf den Positionen «1.» und «2.» eintragen; falls nicht vorhanden, leer lassen)

II. NACH DER AUSLOSUNG

aber vor Beginn des Spieles muss der Schreiber folgende Informationen erhalten:

- 2.1 Vom 1. Schiedsrichter:
 - a) die Spielfeldseite jeder Mannschaft zu Beginn des Spiels;
 - b) die Mannschaft, die zuerst aufschlägt.
- 2.2 Vom 2. Schiedsrichter:

das Aufstellungsblatt mit den Nummern der Spieler auf deren Anfangsposition.
- 2.3 Nach Erhalt dieser Informationen geht der Schreiber wie folgt vor:

- 1.20 Nom du marqueur et numéro de certificat de marqueur (si disponible; sinon inscription «e.o.» par le premier arbitre après contrôle du certificat)
- 1.21 Nom et numéro de certificat du marqueur adjoint (uniquement lors de rencontres internationales, sinon vide)
- 1.22 Noms des juges de ligne (conformément à leur position sur le terrain; si seulement deux juges de ligne, inscrire sur les positions «1.» et «2.»; en l'absence de juges de ligne, laisser vide)

II. APRES LE TIRAGE AU SORT

mais avant le début du match, le marqueur doit obtenir les informations suivantes:

- 2.1 Du premier arbitre:
 - a) le camp dans lequel chaque équipe commencera le match;
 - b) le nom de l'équipe qui sert en premier.
- 2.2 Du second arbitre:

la fiche de position avec les numéros indiquant les positions initiales des joueurs.
- 2.3 Après avoir reçu ces informations, le marqueur procédera aux inscriptions suivantes:

Mannschafts-Ausstellung Formation des équipes Formazione delle squadre	Aufgabenfolge/Ordre au service/ Ordine del servizio	SATZ						Mannschaft Equipe Squadra Frauenfeld A						Punkte Points Punti						Mannschaft Equipe Squadra Smash B						Punkte Points Punti					
	Startaufstellung/Formation Iniziale/Formazione iniziale	I II III IV V VI						1 13 23 37 3 2 14 26 38 3 3 15 27 39 3						I II III IV V VI						1 13 23 37 3 2 14 26 38 3 3 15 27 39 3											
	Spieler- auswechslung Remplacement des joueurs Sostituzione	Nr. Spieler/No jou- eur/No giocatore						4 18 28 40 5 5 17 29 41 6 6 18 30 42 7 7 19 31 43 8												4 16 26 40 5 5 17 29 41 6 6 18 30 42 7 7 19 31 43 8											
		Spielstand Résultat Risultato						8 20 32 44 9 9 21 33 45 10 10 22 34 46 11 11 23 35 47 12												8 20 32 44 9 9 21 33 45 10 10 22 34 46 11 11 23 35 47 12											
		1. 5.						2 6 2 6 2 6 2 6 2 6												2 6 2 6 2 6 2 6 2 6											
		2. 6.						3 7 3 7 3 7 3 7 3 7												3 7 3 7 3 7 3 7 3 7											
		3. 7.						4 8 4 8 4 8 4 8 4 8												4 8 4 8 4 8 4 8 4 8											
		4. 8.																													
		Aufschlagrunde Tours au service Turni al servizio																													

- a) Er trägt in das obere linke Feld mit der Bezeichnung «SATZ 1» die Namen (Kürzel) der Mannschaften «A» und «B» in die Kästchen entsprechend der Spielfeldseiten der Mannschaften zum Beginn des Satzes ein (Mannschaft «A» befindet sich auf der linken Seite des Schreibers und «B» auf der rechten Seite) und versieht mit einem Kreuz (X) jeweils den Kreis «S» der zuerst aufschlagenden Mannschaft sowie den Kreis «R» der zuerst annehmenden Mannschaft.

Anschliessend trägt er in die leeren Kreise im oberen Teil des Bogens («Mannschaften», siehe 1.6) und im unteren Teil rechts («Mannschaften», siehe 1.12) die entsprechenden Buchstaben «A» oder «B» ein.

- a) Dans la partie supérieure gauche, intitulée «SET 1», il inscrit le nom des équipes «A» et «B» conformément au tirage au sort pour le premier set (l'équipe «A» est à gauche et l'équipe «B» à droite du marqueur). Il coche avec une croix (X) le «S» cerclé de l'équipe qui sert en premier ainsi que le «R» cerclé de l'équipe qui est en réception.

Les désignations d'équipe «A» respectivement «B» doivent être reportées dans les cercles correspondants dans la partie supérieure (voir 1.6) et dans la partie inférieure droite (inscriptions des équipes, voir 1.12)

S A T Z • S E T 2	Beginn Début Inizio		Mannschaft Equipe Squadra Smash						Punkte Points Punti				Mannschaft Equipe Squadra Frauenfeld						Punkte Points Punti			
			I	II	III	IV	V	VI	1	13	25	37	I	II	III	IV	V	VI	1	13	25	37
									2	14	26	38							2	14	26	38
									3	15	27	39							3	15	27	39
									4	16	28	40							4	16	28	40
									5	17	29	41							5	17	29	41
									6	18	30	42							6	18	30	42
									7	19	31	43							7	19	31	43
									8	20	32	44							8	20	32	44
									9	21	33	45							9	21	33	45
									10	22	34	46							10	22	34	46
									11	23	35	47							11	23	35	47
									12	24	36	48							12	24	36	48
									"T"										"T"			

- b) Er trägt in das obere rechte Feld mit der Bezeichnung «SATZ 2» auf der rechten Seite den Namen der Mannschaft «A» und auf der linken Seite den Namen der Mannschaft «B» ein. Er versieht mit einem Kreuz die Kreise «S» oder «R» bei jeder Mannschaft, um anzuzeigen, dass in diesem Satz diejenige Mannschaft aufschlägt, die im Satz davor zuerst angenommen hatte, und umgekehrt.
- c) Unter dem Feld «SATZ 1» befindet sich das Feld «SATZ 3». Hier erfolgen die Eintragungen wie im 1. Satz.
- d) Unter dem Feld «SATZ 2» befindet sich das Feld «SATZ 4». Hier erfolgen die Eintragungen wie im 2. Satz (falls erforderlich).

- b) Dans la partie supérieure droite intitulée «SET 2», il inscrit le nom de l'équipe «A» dans la moitié droite et le nom de l'équipe «B» dans la moitié gauche. Il coche avec une croix les lettres «R» respectivement «S» cerclées de telle sorte que l'équipe qui débute ce set au service soit celle qui était en réception lors du set précédent, et vice versa.
- c) Sous la partie intitulée «SET 1» se trouve la partie intitulée «SET 3». Là, les inscriptions sont à effectuer comme au premier set.
- d) Sous la partie intitulée «SET 2» se trouve la partie intitulée «SET 4». Là, les inscriptions sont à effectuer comme au deuxième set (si nécessaire).

2.4 Mit dem Aufstellungsblatt verfährt der Schreiber vor jedem Satz wie folgt:

2.4 Au début de chaque set le marqueur, sur la base des fiches de positions, procède aux inscriptions suivantes:

Mannschafts-Aufstellung Formation des équipes Formazione delle squadre	Aufgabenfolge/Ordre au service/ Ordine del servizio		S A T Z • S E T 1	Beginn Début Inizio	16:15												Mannschaft Equipe Squadra	Frauenfeld A ^S				Punkte Points Punti			
	Startaufstellung/Formation initiale/Formazione iniziale			I	II	III	IV	V	VI	1	13	25	37	2	14	26	38								
				4	10	12	5	9	14	3	15	27	39	4	16	28	40								
	Spieler- auswechslung Remplacement des joueurs Sostituzione			Nr. Spieler/No jou- eur/No giocatore		Spielstand Résultat Risultato		5	17	29	41	6	18	30	42	7	19	31	43						
								8	20	32	44	9	21	33	45	10	22	34	46						
Aufschlagrunde Tours au service Turni al servizio			1.	5.	2.	6.	3.	7.	4.	8.	11	23	35	47	12	24	36	48							

a) Er trägt auf der Zeile «Startaufstellung» in die Kästchen unter den römischen Nummern «I-VI» bei jeder Mannschaft die Nummer der im entsprechenden Aufstellungsblatt (bei den römischen Nummern «I-VI») vermerkten Spieler ein.

a) Les numéros des joueurs sont enregistrés dans la ligne «formation initiale» sous les chiffres romains «I-VI» de la ligne «ordre au service» selon les chiffres romains «I-VI» correspondants à la fiche de position.

b) Im Feld «Beginn» wird die Uhrzeit des ersten Aufschlags notiert.

b) Dans la case «Début» sera notée l'heure du premier service.

III. WÄHREND DES SPIELS GEHT DER SCHREIBER WIE FOLGT VOR:

III. PENDANT LE MATCH LE MARQUEUR PROCEDE COMME SUIT:

3.1 Er überprüft die Aufgabenfolge entsprechend den in jedem Satz unter den römischen Nummern «I-VI» in der zweiten Zeile des Satzfeldes erfolgten Eintragungen und notiert die erzielten Punkte wie folgt:

3.1 Le marqueur contrôle l'ordre de rotation au service selon lequel les joueurs ont été enregistrés sous les chiffres romains «I-VI» de la ligne «ordre au service» et note les points obtenus comme suit:

S A T Z • S E T 1	Beginn Début Inizio	16:15												Mannschaft Equipe Squadra	Frauenfeld A ^S				Punkte Points Punti	13	25	37
	I	II	III	IV	V	VI	1	14	26	38	2	15	27	39								
	4	10	12	5	9	14	3	16	28	40	4	17	29	41								
	Spieler- auswechslung Remplacement des joueurs Sostituzione		Nr. Spieler/No jou- eur/No giocatore		Spielstand Résultat Risultato		5	18	30	42	6	19	31	43								
							7	20	32	44	8	21	33	45								
Aufschlagrunde Tours au service Turni al servizio			1.	5.	2.	6.	3.	7.	4.	8.	11	23	35	47	12	24	36	48				

- a) Der erste Aufschlag wird durch Streichen der Hochzahl des Kästchens «1» in der Spalte des aufschlagenden Spielers angezeigt. Verliert die Mannschaft das Aufschlagsrecht, wird in dieses Kästchen die zu diesem Zeitpunkt von der aufschlagenden Mannschaft erzielte Gesamtpunktzahl eingetragen.
- b) Der Schreiber wechselt nun zu dem zur anderen Mannschaft gehörenden Teil des Satzfeldes und markiert ein X in das Aufschlagrundenkästchen «1» der Spalte «I» der Gegenmannschaft. Diese Mannschaft muss rotieren und der Spieler, dessen Nummer in der Spalte «II» eingetragen ist, wird aufschlagen. Die Hochzahl im Kästchen «1» der Spalte «II» ist durchzustreichen.
- c) Rechts von den Spalten «I-VI» beider Mannschaften befindet sich die «Punkte»-Skala mit den Zahlen 1 bis 48. In dieser Skala werden die Punkte der entsprechenden Mannschaft von oben nach unten durch Abstreichen der erzielten Punktezahl vermerkt. Verliert eine Mannschaft den Aufschlag, wird die letzte in der «Punkte»-Skala bezeichnete Zahl in das Kästchen des Spielers, der den Aufschlag ausgeführt hatte (und wo die Hochzahl, im vorliegenden Beispiel die «2», durchgestrichen wurde), eingetragen. Der Schreiber fährt auf diese Weise bis zum Ende des Satzes fort.

- a) Le premier service est indiqué en biffant le numéro «1» placé en haut de la case de la colonne du joueur au service. Au changement de service le marqueur reporte dans cette case le score total atteint par l'équipe qui a perdu le service.
- b) Puis le marqueur passe à la section de l'autre équipe du premier set et remplit la case numéro «1» de la colonne «I» avec une croix. Cette équipe doit faire une rotation et le joueur dont le numéro est inscrit dans la colonne «II» servira. Le marqueur trace le numéro dans la première case de la colonne «II».
- c) A droite des colonnes «I-VI» de chaque équipe se trouve la colonne «Points». Pour chaque équipe les points sont enregistrés au fur et à mesure dans sa colonne «Points» respective. Lorsque l'équipe perd le service, le dernier chiffre biffé dans la colonne «Points» de cette équipe est reporté dans la case du joueur qui a servi (et où le numéro de la case, dans le présent exemple le «2», a été tracé). Cette façon de faire sera poursuivie jusqu'à la fin du set.

S A T Z • S E T 1	Beginn Début Inizio	16:15		Mannschaft Equipe Squadra	Frauenfeld (A) (S)		Punkte Points Punti	Mannschaft Equipe Squadra	Smash (B) (R)		Ende Fin Fine	16:32		Punkte Points Punti
	I	II	III	IV	V	VI	1	I	II	III	IV	V	VI	1
	4	10	12	5	3	14	2	1	3	5	10	2	11	2
				(8)			3							3
	:	:	:	5:10	:	:	4	:	:	:	:	:	:	4
	:	:	:	11:18	:	:	5	:	:	:	:	:	:	5
	X	5	3	5	4	5	5	8	5	9	5			6
	10	6	11	6	15	6	16	(17)	6	2	6			7
	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7	3	7
	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8	4	8

- d) Die Uhrzeit des Satzendes wird im für diesen Zweck vorgesehenen Kästchen «Ende» notiert.
- d) L'heure de la fin du set sera inscrite dans la case «Fin» réservée à cet effet.

- f) Die erzielte Punktezahl (Endresultat des Satzes) jeder Mannschaft wird im Aufschlagrundenteil mit einem Kreis versehen.

- f) Le résultat final obtenu par chaque équipe dans la partie «Tours au service» est entouré d'un cercle.

3.2 Dans le cas d'un set décisif (5^{ème} set):

b) Der Schreiber benutzt die beiden ersten Teile des Feldes für «SATZ 5» und verfährt wie im ersten Satz, bis eine der Mannschaften 8 Punkte erzielt hat.

- b) Jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le score de 8 points, il sera procédé comme pour les sets précédents dans les deux premières des trois sections du «SET 5».

c) Der Wechsel der Spielfeldseiten erfolgt, nachdem der 8. Punkt durch die Mannschaft erzielt wird, die das Aufschlagsrecht hat oder es erhält. Spielerwechsel und Auszeiten der links spielenden Mannschaft werden gleichzeitig auch rechts im dritten Teil des «SATZ 5» eingetragen. Nach dem Wechsel der Spielfeldseiten beim 8. Punkt setzt der Schreiber im dritten Teil auf der rechten Seite des Satzfeldes die Eintragungen der Aufschlagfolge und der Punkte der Mannschaft fort, die davor im ersten Teil erfolgten. Spätestens zu diesem Zeitpunkt werden die links abgestrichenen Punkte auch in der «Punkte»-Skala ganz rechts abgestrichen (resp. nachgetragen). Die nicht verwendeten Punkte in der «Punkte»-Skala ganz links werden nicht abgestrichen und bleiben offen. Das letzte Zeichen, welches links in eine der Spalten «Aufschlagrunden» geschrieben wurde, wird rechts am gleichen Ort übernommen (entweder die durchgestrichene Hochzahl oder der Punktestand beim Aufschlagwechsel). Der Punktestand einzig dieser Mannschaft im Augenblick des Seitenwechsels wird im Rechteck mit der Bezeichnung «Punkte beim Seitenwechsel» in der obersten Zeile des hier erwähnten dritten Teils des Satzfeldes eingetragen. Die nach dem Wechsel erzielten Punkte werden nur noch in der «Punkte»-Skala am rechten Rand vermerkt.

d) Der letzte Punkt wird in das Aufschlagrundenkästchen des Spielers eingetragen, der zuletzt aufgeschlagen hat oder der eventuell als nächster für die siegreiche Mannschaft aufgeschlagen hätte (Hochzahl im letzteren Fall nicht abstreichen).

c) Le changement de camp intervient à l'atteinte de 8^{ème} point de l'équipe qui a gagné le droit de servir ou qui sert de nouveau. Les remplacements de joueurs et les temps-morts de l'équipe jouant à gauche seront inscrits en même temps dans la troisième section, à droite. Après le changement de côté, sur le score de 8 points, toutes les inscriptions de l'équipe qui a joué au début à gauche seront poursuivies à droite sur la troisième section. Au plus tard à ce moment-là les points biffés à gauche seront biffés (resp. ajoutés) dans la colonne des «Points» tout à droite. Les points non utilisés de la colonne des «Points» tout à gauche ne sont pas tracés et restent ouverts. Le dernier signe qui a été inscrit à gauche dans une des colonnes des «Tours au service» est repris à droite au même endroit (soit le numéro biffé de la case, soit le score lors du changement de service). Seul le score de cette équipe au moment du changement de côté sera inscrit dans la case «Points au changement» située dans la ligne supérieure de la troisième partie du set. Les points gagnés après le changement de camp seront marqués uniquement à droite dans la colonne des «Points».

d) Le dernier point est marqué dans la case du joueur qui le marque ou dans la case du joueur de l'équipe gagnante qui aurait éventuellement effectué le prochain service (dans ce dernier cas sans toutefois biffer le numéro de la case).

3.3 Auswechslungen

Bei Auswechslungen von Spielern der Startaufstellung ist wie folgt zu verfahren:

3.3 Remplacement de joueurs

Lors du remplacement d'un joueur ayant commencé le set, on procède ainsi:

Beginn Début Inizio	16:15	Mannschaft Equipe Squadra	Frauenfeld	A ⁵	
I	II	III	IV	V	VI
4	10	12	5	3	14
			8		
:	:	:	5:10	:	:
:	:	:	:	:	:

- a) Die Nummer des Auswechselspielers wird in das Kästchen unter der Nummer des Spielers in der Reihe «Startaufstellung», der das Spielfeld verlässt, eingetragen.
- b) In derselben Spalte, im oberen Kästchen der Zeile «Spielerauswechslung/Spielstand» ist der aktuelle Spielstand anzugeben (die Punktezahl der auswechselnden Mannschaft links, die der anderen rechts).

Der Auswechselspieler wird wieder zurückgewechselt:

- a) Le numéro du joueur remplaçant entrant sur le terrain est inscrit dans la case sous le numéro du joueur quittant le terrain dans la ligne «Formation initiale».
- b) Dessous, dans la case du haut de la ligne «Résultat», on écrira le score des deux équipes à ce moment-là (le score de l'équipe demandant le remplacement à gauche et celui de l'autre équipe à droite).

Le joueur remplacé reprend sa place sur le terrain:

Beginn Début Inizio		16:15		Mannschaft Equipe Squadra		Frauenfeld A ^(S)	
I	II	III	IV	V	VI		
4	10	12	5	9	14		
			8				
:	:	:	5:10	:	:		
:	:	:	11:18	:	:		

- c) Der Schreiber überzeugt sich, dass die Nummer des Spielers, der ihn ersetzt, mit der Nummer des oberhalb des Auswechselspielers eingetragenen Spielers (Spieler der Startaufstellung) identisch ist. Die untere Nummer wird mit einem Kreis versehen, der zeigt, dass dieser Spieler im selben Satz nicht mehr regulär eingewechselt werden darf.
- d) Der aktuelle Spielstand wird im unteren Kästchen der Zeile «Spielerauswechslung/Spielstand» vermerkt. Die erste Zahl des Spielstandes ist immer die Punktezahl der Mannschaft, die ausgewechselt hat.
- c) Lorsque le joueur de la formation initiale reprend sa place le marqueur s'assure que le numéro du joueur est identique à celui enregistré au-dessus du numéro du joueur qui quitte le terrain. Ce dernier numéro est entouré afin d'indiquer que le joueur n'a plus le droit à faire un remplacement régulier pendant le set en cours.
- d) Le score atteint par les équipes à ce moment-là sera enregistré dans la case du bas de la ligne «Résultat» (le score de l'équipe demandant le remplacement à gauche et celui de l'autre équipe à droite).

- e) Ausnahmsweise Auswechslungen eines Spielers oder Neubenennungen eines Liberos müssen unter «Bemerkungen» eingetragen werden. Der Schreiber muss den Satz, Name der Mannschaft, Nummer und Name des Spielers oder des als nicht mehr spielfähig bezeichneten Liberos und den neuen Spieler oder neu benannten Libero sowie den Punktestand beim Wechsel eintragen. Die Nummer eines derart ausgewechselten Spielers wird ebenfalls mit einem Kreis versehen (ebenso bei Auswechslungen wegen Hinausstellung oder Disqualifikation). Auch eine ausnahmsweise Auswechslung wird eingetragen (unter «Bemerkungen») sowie in der Gesamtzahl der Auswechslungen im entsprechenden Satz und im Spiel (Tabelle «Endresultat») eingetragen und mitgezählt.

- e) Un remplacement exceptionnel d'un joueur ou une re-désignation du Libéro doit être inscrit sous «Remarques». Le marqueur inscrit le set, le nom de l'équipe, numéro et nom du joueur ou Libéro déclaré inapte à jouer ainsi que le nouveau joueur ou Libéro re-désigné et le score au moment du remplacement resp. de la re-désignation. Le numéro d'un tel joueur remplacé exceptionnellement sera également entouré d'un cercle (comme dans le cas d'un remplacement suite à une expulsion ou une disqualification). Un remplacement exceptionnel doit aussi être enregistré sur la feuille de match (sous «Remarques») et être repris dans le total des remplacements du set et du match (tableau «Résultat final»).

3.4 Auszeiten

Unterhalb der «Punkte»-Skala befinden sich zwei Kästchen mit der Bezeichnung «T».

3.4 Temps-morts

Sous la colonne des points de chaque équipe se trouvent deux cases surmontées de la lettre «T».

"T"	
4	7
15	22

- a) Bei der ersten Auszeit einer Mannschaft trägt der Schreiber den aktuellen Spielstand in das obere Kästchen ein. Die erste Zahl des Spielstandes ist immer die aktuelle Punktezahl derjenigen Mannschaft, welche die Auszeit beantragt hat.
- b) Bei der zweiten Auszeit dieser Mannschaft trägt der Schreiber den derzeitigen Spielstand in das untere Kästchen ein.

- a) Lorsqu'une équipe demande son premier temps-mort, le marqueur enregistre, dans la case du haut, le score atteint par les deux équipes à ce moment-là. Le premier nombre du score est toujours celui atteint par l'équipe qui a fait la demande du temps-mort.
- b) Lorsque la même équipe demande son second temps-mort, le marqueur enregistre, dans la case du bas, le score atteint par les deux équipes à ce moment-là.

3.5 Eintragung von Sanktionen

3.5 Inscription des sanctions

Sanktionen Sanctions Sanzioni			Nicht ordnungsgemässer Antrag Demande non fondée Richiesta impropria			
			Team A	Team B		
Verwarnung Avertissement Avvertimento	Bestrafung Pénalisation Penalizzazione	Hinausstellung Expulsion Espulsione	Disqualifikation Disqualification Squalifica	(A) oder (B) ou o	Satz Set Set	Spielstand Résultat Risultato
D				A	1	15 : 22
5				A	1	16 : 23
	C			B	3	10 : 8
	D			A	3	12 : 15
		5		A	4	5 : 10
D				B	5	7 : 5
			5	A	5	10 : 14
						:
						:
						:

Sanktionen eintragen: Die zutreffende Abkürzung (Nr. des Spielers, C = Trainer, AC1/AC2 = Trainerassistenten, P = Physio, M = Arzt, und D = Spielverzögerungen) in die entsprechende Spalte eintragen, Mannschaft bezeichnen, Satz und Spielstand im Moment der Sanktion eintragen.
Pour inscrire les sanctions: mettre l'abréviation correspondante (No pour le joueur, C = Entraîneur, AC1/AC2 = Entraîneurs adjoints, P = Physio, M = Médecin ou D pour retard de jeu), dans la colonne et indiquer l'équipe, le set et le score au moment de la sanction.
Per iscrivere le sanzioni: mettere l'abbreviazione corrispondente (No del giocatore, C = Allenatore, AC1/AC2 = Aiuto Allenatori, P = Terapeuta, M = Medico, D per ritardo inizio del gioco), nella colonna e indicare la formazione, i set, il punteggio al momento della sanzione.

a) Sanktionen für unkorrektes Verhalten

Sanktionen für persönliches Fehlverhalten werden im linken unteren Rechteckfeld des Matchblattes vermerkt. Bei personenbezogenen Sanktionen wird die Nummer des betroffenen Spielers oder die Kurzbezeichnung der Funktion des betroffenen Mannschaftsmitglieds nach der «Offiziellen»-Liste im unteren rechten Mannschaftsfeld (siehe 1.13 und 1.14) in die entsprechende Spalte für Verwarnung, für Bestrafung, für Hinausstellung und für Disqualifikation eingetragen. In die folgende Spalte ist zur Bezeichnung der Mannschaften ein «A» oder «B» einzusetzen; der Satz und der Spielstand im Augenblick der Sanktion werden in den letzten Spalten aufgeführt.

Eine mündliche Verwarnung der Mannschaft infolge geringfügiger Unkorrektheiten (ohne Karte) wird nicht vermerkt.

a) Sanctions pour méconduite

Les sanctions personnelles doivent être enregistrées dans la partie réservée à cet effet en bas à gauche de la feuille de match. Pour une sanction personnelle, le numéro du joueur ou l'initiale de la fonction du membre d'équipe concerné selon la liste des «Officiels» (voir 1.13 et 1.14) sera inscrit dans la case correspondante à un avertissement, une pénalisation, une expulsion ou une disqualification. Dans les cases suivantes, l'équipe sera désignée par «A» ou «B», et le set et le score au moment de la sanction seront inscrits.

Un avertissement verbal à l'équipe en raison d'un comportement incorrect mineur (sans carton) n'est pas enregistré.

Eine formelle Verwarnung mittels gelber Karte wird jedoch im Matchblatt eingetragen; diese wird für das betreffende Mannschaftsmitglied notiert, welches sie erhalten hat, gilt aber zugleich für die gesamte Mannschaft.

Un avertissement formel au moyen d'un carton jaune est cependant inscrit sur la feuille de match; elle est enregistrée pour le membre d'équipe concerné qui l'a reçue, mais est en même temps valable pour toute l'équipe.

b) Sanktionen für Verzögerungen

Sanktionen für Verzögerungen werden im linken unteren Rechteckfeld des Matchblattes vermerkt, dabei erscheint in der entsprechenden Spalte (für Verwarnung, für Bestrafung) ein «D». In die folgende Spalte ist zur Bezeichnung der Mannschaft ein «A» oder «B» einzusetzen. Der Satz und der Spielstand im Augenblick der Sanktion werden in den letzten Spalten aufgeführt.

b) Sanctions pour retard

Pour les sanctions d'équipe pour retard de jeu, il faut inscrire la lettre «D» dans la case correspondante (pour avertissement, pour pénalisation). Dans les cases suivantes, l'équipe sera désignée par «A» ou «B», et le set et le score au moment de la sanction seront inscrits.

Bemerkungen/Remarques/Osservazioni
• 15 min Verspätung wegen vorangegangenen Spiel (Nr. 1420) S. Kirsch
• Spielerin 7B hat Lizenz vergessen, mit ID (Nr. 007722465) ausgetauscht M. Gysin

Alle anderen Eintragungen (z.B. Verzögerung des Spielbeginns, usw.) werden in der Rubrik «Bemerkungen» eingetragen.

Toutes les autres inscriptions (p. ex: retard du début du match, etc.) seront inscrites dans la rubrique «Remarques».

	Punkte	Points	Punti
1	18	25	37
2	18	26	38
3	18	27	39
4	18	28	40
5	18	29	41
6	18	30	42
7	18	31	43
8	18	32	44
9	18	33	45
10	18	34	46
11	18	35	47
12	18	36	48

c) Punkte, die wegen unkorrekten Verhaltens oder wegen Verzögerung des Gegners erzielt wurden (rote Karte), sind in der «Punkte»-Skala mit einem Kreis zu versehen und durchzustreichen

c) Les points obtenus suite à une pénalisation (carton rouge) d'un adversaire sont entourés d'un cercle dans la colonne des points et tracés.

d) Nicht ordnungsgemässe Anträge

d) Demandes non fondées

Sanktionen Sanctions Sanzioni			Nicht ordnungsgemässer Antrag Demande non fondée Richiesta impropria			
			Team (A)		Team (B)	
Verwarnung Avertissement Avvertimento	Bestrafung Pénalisation Penalizzazione	Hinausstellung Expulsion Espulsione	Disqualifikation Disqualification Squalifica	(A) oder (B) o	Satz Set	Spielstand Résultat Risultato
						:
						:

Der erste Fall eines nicht ordnungsgemässen Antrags jeder Mannschaft, der das Spiel nicht beeinträchtigt oder verzögert, muss, sobald er von den Schiedsrichtern zurückgewiesen wurde, im Feld «Nicht ordnungsgemässer Antrag» vermerkt werden. Dazu ist dort der Buchstabe der betreffenden Mannschaft mit einem Kreuz (X) zu versehen. Ein weitergehender Eintrag im Sanktionsfeld ist dann nicht mehr erforderlich.

Le premier cas de demande non fondée de chaque équipe, qui n'influence pas le jeu ni le retarde, doit, dès qu'elle a été repoussée par les arbitres, être enregistré dans la case «Demande non fondée». Pour cela, la lettre de l'équipe concernée y sera biffée par une croix (X). Une autre inscription dans la rubrique sanction n'est dès lors plus nécessaire.

Sanktionen/Sanctions/Sanzioni						
Verwarnung Avertissement Avvertimento	Bestrafung Pénalisation Penalizzazione	Herausstellung Expulsion Espulsione	Disqualifikation Disqualification Squalifica	(A) oder (B) o	Satz Set	Spielstand Résultat Risultato
X				A	2	10 : 14

Falls das Matchblatt noch nicht über dieses Spezialfeld verfügt, erfolgt der Eintrag unmittelbar im Sanktionsfeld. In diesem Falle wird ein «X» in der Spalte «Verwarnung», mit Angabe von Mannschaft, Satz und Spielstand, eingetragen.

Si la feuille de match ne dispose pas encore de cette case spéciale, l'enregistrement s'effectue directement dans la rubrique des sanctions. Dans ce cas, un «X» est enregistré dans la colonne «Avertissement», avec indication de l'équipe, du set et du score.

IV. NACH DEM SPIEL

Nach jedem Satz und nach dem Spiel füllt der Schreiber die Tabelle «Endresultat» wie folgt aus:

- 4.1 Er trägt den Namen der Mannschaft «A» in den linken Teil und den Namen der Mannschaft «B» in den rechten Teil der Tabelle ein.
- 4.2 In der Spalte «Satz (Dauer)» wird zwischen den Klammern die Dauer eines jeden Satzes und darunter, in der Zeile «Total», die Gesamtspielzeit aller Sätze in Minuten eingetragen (ohne Satzpausen).
- 4.3 In der Spalte «Punkte» sind die in den einzelnen Sätzen von jeder Mannschaft erzielten Punkte und unten die Summe der in allen gespielten Sätzen gewonnenen Punkte aufzuführen.
- 4.4 In der Spalte «W» (früher: «G/V») ist bei Satzgewinn eine «1» und bei Satzverlust eine «0» einzutragen. In der letzten Zeile unten ist die Summe der von jeder Mannschaft gewonnenen Sätze einzuschreiben.
- 4.5 In der Spalte «S» (früher: «S/R») wird die Anzahl der Spielerauswechslungen in jedem Satz und in der untersten Zeile die Summe der von jeder Mannschaft durchgeführten Spielerauswechslungen vermerkt. Wurde in einem Satz keine Auswechslung durchgeführt, wird in das entsprechende Feld eine «0» eingetragen.
- 4.6 In der Spalte «T» muss die Anzahl der in den einzelnen Sätzen jeder Mannschaft bewilligten Auszeiten und in der letzten Zeile die Summe der Auszeiten in allen Sätzen angegeben werden. Wurde in einem Satz keine Auszeit genommen, wird in das entsprechende Feld eine «0» eingetragen.

IV. APRES LE MATCH

Le marqueur remplit le tableau «Résultat final» après chaque set et après le match comme suit:

- 4.1 Il note les noms des équipes «A» et «B» dans la partie gauche, respectivement droite du tableau.
- 4.2 Dans la colonne «Set (Durée)», il note entre parenthèses, la durée de chaque set et dessous, dans la case «Total», la durée totale du match en minutes (sans les pauses entre les sets).
- 4.3 Dans la colonne «Points» de chaque équipe, il note, dans la case correspondant à chaque set les points marqués par les équipes respectives et, dans la case correspondant à la ligne «Total», il enregistre la somme des points marqués lors de tous les sets joués.
- 4.4 Dans la colonne «W» (auparavant «G/V»), il inscrit le chiffre «1» pour l'équipe qui a gagné le set et le chiffre «0» pour l'équipe qui a perdu le set. En bas, dans la ligne «Total», il inscrit le total des sets gagnés par chaque équipe.
- 4.5 Dans la colonne «S» (auparavant «S/R»), il note, dans la case réservée à chaque set, le nombre de remplacements effectués par chaque équipe. Dans la ligne «Total», il inscrit le nombre total des remplacements effectués par chaque équipe lors de tous les sets joués. Si aucun remplacement n'a été effectué par une équipe dans un set, un «0» sera inscrit dans la case correspondante.
- 4.6 Dans la colonne «T», il note, dans la case correspondant à chaque set le nombre de temps-morts accordés à chaque équipe et en bas, dans la ligne «Total», il inscrit le nombre de temps-morts accordés pour l'ensemble de la partie. Si aucun temps-mort n'a été pris par une équipe dans un set, un «0» sera inscrit dans la case correspondante.

- 4.7 Anschliessend trägt er in die dafür vorgesehenen Kästchen die Uhrzeit des Spielbeginns (entspricht dem Beginn im «SATZ 1») und des Spielendes (entspricht dem Ende des letzten Satzes) sowie in das rechte Kästchen die Gesamt-Spieldauer in Stunden und Minuten ein (einschliesslich Satzpausen).
- 4.8 In der «Sieger»-Zeile wird der Name der siegreichen Mannschaft (wie unter 1.6 eingetragen) und rechts von der Zahl «3» die Anzahl der Sätze, die sie verloren hat, eingetragen.

- 4.7 Dans la case «Début», il note l'heure du début effectif de la rencontre (correspond au début de «SET 1»); dans la case «Fin», il note l'heure de la fin de la rencontre (correspond à la fin du dernier set); dans la case «Durée», il note la durée effective, en heures et minutes, de la rencontre (interruptions entre les sets comprises).
- 4.8 Dans la dernière ligne, il inscrit le nom de l'équipe gagnante (comme noté sous 1.6) et, à droite du chiffre «3», le nombre de sets qu'elle a perdus.

Endresultat/Résultat final/Risultato finale									
Mannschaft Equipe Squadra					Mannschaft Equipe Squadra				
Frauenfeld					Smash				
"T"	S	W	Punkte Points Punti	Satz (Dauer) Set (Durée) Set (Durata)	Punkte Points Punti	W	S	"T"	
2	2	0	17	1. (17')	25	1	0	1	
2	1	1	27	2. (20')	25	0	1	1	
1	1	0	18	3. (24')	25	1	0	0	
1	1	1	25	4. (19')	20	0	1	2	
1	0	0	10	5. (21')	15	1	2	1	
7	5	2	97	Total (101')	110	3	4	5	
Beginn/Début/Inizio				Ende/Fin/Fine		Dauer/Durée/Durata			
16 h 15 min				18 h 15 min		2 h 0 min			
Gewinner/Vainqueur/Vincitore									
VC Smash W'thur 2 3: 2									

- 4.9 Nicht benötigte Zeilen (4. und 5. Satz) bleiben leer und werden nicht abgestrichen. In der «Total»-Zeile muss in jedem Feld eine Zahl stehen, auch wenn die Gesamtsumme 0 betragen sollte.
- 4.10 Er vollzieht selbst oder gestattet mit Genehmigung des 1. Schiedsrichters das Eintragen von rechtzeitig vorgebrachten Protesten. Der Mannschaftskapitän (bzw. der Spielkapitän) diktiert den Protest oder schreibt ihn in die Rubrik «Bemerkungen» selbst und unterschreibt diesen.

- 4.9 Les lignes non utilisées (4^{ème} et 5^{ème} set) restent vides et ne sont pas tracées. Un chiffre doit figurer dans chaque case de la ligne «Total», même si la somme devait être 0.
- 4.10 Le marqueur enregistre lui-même ou permet l'inscription avec l'autorisation du premier arbitre d'un protêt annoncé à temps. Le capitaine d'équipe (resp. le capitaine de jeu) dicte le protêt ou l'inscrit lui-même dans la rubrique «Remarques» puis le signe.

4.11 Abschliessend werden im Feld «Bestätigung» an den dafür vorgesehenen Stellen die Unterschriften in folgender Reihenfolge geleistet:

- a) der Schreiber (und der Schreiberassistent, falls vorhanden);
- b) die beiden Mannschaftskapitäne;
- c) der 2. Schiedsrichter;
- d) der 1. Schiedsrichter.

4.12 Das Matchblatt wird in der Regel dreifach ausgegeben:

- das Original für den Ausrichter (Regionalverband, Swiss Volley, CEV, FIVB);
- eine Kopie für beide Mannschaften.

Falls erforderlich sind zusätzliche Exemplare herzustellen.

4.11 Finalement, les signatures sont enregistrées dans la section «Approbation» dans l'ordre suivant:

- a) le marqueur (et le marqueur adjoint, si présent);
- b) les deux capitaines d'équipe;
- c) le second arbitre;
- d) le premier arbitre.

4.12 La feuille de match est en général remplie en trois exemplaires:

- l'original pour l'organisateur (ex: association régionale, Swiss Volley, CEV, FIVB);
- une copie pour chaque équipe.

En cas de nécessité des copies supplémentaires seront effectuées.

INDEX (DEUTSCH)

A	
Abgeschlossener Spielzug	
<i>Siehe</i> Spielzug	
Abmessungen der Spielfläche	
<i>Siehe</i> Spielfläche	
Aggressives Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Aktionen mit Beteiligung des Liberos	
<i>Siehe</i> Libero	
Anforderungen an das Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Angriff des Hinterspielers	
<i>Siehe</i> Hinterspielerangriff	
Angriffslinie	
<i>Siehe</i> Linien	
Angriffsschlag.....	42
- Einschränkungen	42
- Fehler.....	42
- Merkmale	42
Anleitung zum Ausfüllen des Matchblattes	
<i>Siehe</i> Matchblatt	
Antennen.....	19
Anträge	
- auf reguläre Spielunterbrechungen	
<i>Siehe</i> Spielunterbrechungen	
- nicht ordnungsgemässe	49
Anwendung der Sanktionen	
<i>Siehe</i> Sanktionen	
Anzahl der regulären Spielunterbrechungen	
<i>Siehe</i> Spielunterbrechungen	
Arten von Verzögerungen	
<i>Siehe</i> Verzögerungen	
Arzt.....	22
Aufbau des Spiels	29
Aufeinander folgende Berührungen	
<i>Siehe</i> Berührungen	
Aufschlag	39
- Aufschlagfehler	40
- Aufschlagreihenfolge.....	39
- Ausführung.....	39
- erster Aufschlag im Satz	39
- Genehmigung	39
Aufschlagzone	
<i>Siehe</i> Zonen	
Aufstellungsblatt.....	30
Auftippen	171
Aufwärmfläche	
<i>Siehe</i> Flächen	
Ausführung des Aufschlags	
<i>Siehe</i> Aufschlag	
Ausgeführter Block	
<i>Siehe</i> Block	
Auslosung.....	29
Ausnahme Auswechslung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Ausrüstung	16–21
Ausrüstung des Liberos	
<i>Siehe</i> Libero	
Aussensektor	151, 170
Äussere Beeinträchtigung	
<i>Siehe</i> Beeinträchtigung	
Austauschaktion	
<i>Siehe</i> Libero	
Auswechselbeschränkung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Auswechselzone	
<i>Siehe</i> Zonen	
Auswechslung.....	47, 172
- ausnahmsweise.....	48
- Beschränkungen.....	47
- irreguläre	48
- Verfahren.....	48
- wegen Hinausstellung oder Disqualifikation	48
Auszeiten.....	47
B	
Ball	
- "aus"	33
- "in"	33
- am Netz	36
- aus dem Spiel.....	33
- berührt das Netz	36
- gehaltener	35
- im Netz	36
- im Spiel.....	33
- Spielen des Balles	34
- überquert das Netz	36
Ballberührung, Merkmale der.....	35
Bälle.....	21
- Ballholder	21, 171
- Gleichartigkeit.....	21

- Merkmale	21
Ballholder	
<i>Siehe</i> Bälle	
Beeinträchtigung, äussere.....	51
Befugnisse	
<i>Siehe</i> Schiedsrichter	
Begrenzungslinien	
<i>Siehe</i> Linien	
Behinderung/Beeinträchtigung	172
Beleidigendes Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Beleuchtung	18
Benennung	
- des Liberos	
<i>Siehe</i> dort	
- eines neuen Liberos	
<i>Siehe</i> dort	
Berührungen	
- aufeinander folgende	34
- Doppelberührung	
<i>Siehe</i> dort	
- gleichzeitige	34
- mit Hilfestellung.....	34, 35
- pro Mannschaft	34
- vier	35
Beschaffenheit des Netzes	
<i>Siehe</i> Netz	
Bestrafung	
- allgemein.....	58, 60
- wegen Verzögerung	
<i>Siehe</i> dort	
Block	44
- Anzahl Berührungen einer Mannschaft.....	44
- Aufschlag blocken.....	44
- ausgeführter.....	44, 153
- Blockberührung.....	44
- Blockversuch.....	44
- Fehler.....	45
- Gruppenblock.....	44
- im gegnerischen Raum	44
C	
Challenge-Schiedsrichter	
<i>Siehe</i> Schiedsrichter	
Charakteristik des Spiels.....	9
D	
Definitionen	169–173
Diagramme.....	145–168
Disqualifikation	
- allgemein.....	59, 60

- des Liberos	
<i>Siehe</i> dort	
Doppelberührung.....	35
Doppelfehler	27, 63
E	
Eigenschaften des Netzes	
<i>Siehe</i> Netz	
Eindringen unterhalb des Netzes	
<i>Siehe</i> Netz	
Einschränkungen für den Angriffsschlag	
<i>Siehe</i> Angriffsschlag	
Einspielen	29
Erster Aufschlag im Satz	
<i>Siehe</i> Aufschlag	
Erster Kontakt der Mannschaft	172
Erster Schiedsrichter	
<i>Siehe</i> Schiedsrichter	
F	
Fahnenzeichen	74, 167–168
Fair Play	57
Fehler	27, 171
- beim Angriffsschlag	
<i>Siehe</i> dort	
- beim Aufschlag	
<i>Siehe</i> dort	
- beim Blocken	
<i>Siehe</i> dort	
- beim Spielen des Balles	35
- Doppelfehler	
<i>Siehe</i> dort	
- nach dem Schlagen des Balles	40
- Positionsfehler	
<i>Siehe</i> dort	
- Rotationsfehler	
<i>Siehe</i> dort	
FIVB Standards	
<i>Siehe</i> Standards	
Flächen.....	17, 170
- Aufwärmfläche.....	18
- Spielfläche	
<i>Siehe</i> dort	
Fremder Gegenstand	
<i>Siehe</i> Gegenstand	
G	
Gegenstand	
- fremder	172
- verbotener	24

Gehaltener Ball	
<i>Siehe</i> Ball	
Genehmigte Verfahrensweise der FIVB	
<i>Siehe</i> Verfahrensweisen	
Genehmigung des Aufschlags	
<i>Siehe</i> Aufschlag	
Geringfügige Unkorrektheiten	
<i>Siehe</i> Unkorrektheiten	
Gleichartigkeit der Bälle	
<i>Siehe</i> Bälle	
Gleichzeitige Berührungen	
<i>Siehe</i> Berührungen	
Gruppenblock	
<i>Siehe</i> Block	
Gruppen-Sichtblock	
<i>Siehe</i> Sichtblock	
H	
Handzeichen	74, 158–166
Hinausstellung	
- allgemein.....	58, 60
- des Liberos	
<i>Siehe</i> dort	
Hinterspieler	31
Hinterspielerangriff	154
I	
Irreguläre Auswechslung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Irreguläre Libero-Austauschaktionen	
<i>Siehe</i> Libero	
K	
Kapitän	25
- Mannschaftskapitän	25
- Spielkapitän	25
Karten	
<i>Siehe</i> Sanktionen	
Kleidung	
- der Mannschaften	23
- Veränderung	24
Kontakt mit dem Netz	
<i>Siehe</i> Netzberührung	
Krankheit	51
L	
Längere Unterbrechungen	
<i>Siehe</i> Unterbrechungen	
Libero	53–56
- Aktionen mit Libero-Beteiligung.....	53
- Ausrüstung.....	53

- Austauschaktionen	54, 172
- Benennung	53
- Disqualifikation	56
- Hinausstellung	56
- irreguläre Austauschaktionen	55
- Neubenennung	55, 171
- Mannschaft mit einem Libero	55
- Mannschaft mit zwei Liberos	56
- Spielaktionen	53
Libero-Austauschzone	
<i>Siehe</i> Zonen	
Linien	
- Angriffslinie	17
- auf dem Feld.....	16
- Begrenzungslinien	17
- Mittellinie	17
Linienrichter	73
- Standort.....	73
- Zuständigkeiten	73
M	
Mannschaften	22
- Nichtantreten	28
- Plätze	23
- Startaufstellung.....	29
- unvollständige.....	28
- Zusammensetzung	22
Mannschaftsführung	25
Mannschaftskapitän	
<i>Siehe</i> Kapitän	
Matchblatt	175–193
Medizinisches Personal	
<i>Siehe</i> Personal	
Merkmale	
- der Ballberührung	
<i>Siehe</i> dort	
- der Bälle	
<i>Siehe</i> dort	
- des Angriffsschlags	
<i>Siehe</i> dort	
Mittellinie	
<i>Siehe</i> Linien	
N	
Netz	19
<i>Siehe</i> auch Ball	
- Beschaffenheit.....	19
- Eigenschaften.....	149
- Eindringen unterhalb des Netzes.....	37
- Netzhöhe	19
- Spieler am Netz	37

- Spielerfehler am Netz.....	38
- über das Netz reichen	37
Netzberührung	37
Netzebene, untere.....	151, 170
Neubenennung eines Liberos	
<i>Siehe</i> Libero	
Nicht ordnungsgemässe Anträge	
<i>Siehe</i> Anträge	
Nichtantreten	
<i>Siehe</i> Mannschaften	
O	
Oberfläche der Spielfläche	
<i>Siehe</i> Spielfläche	
Offizielle Zeichen	
<i>Siehe</i> Handzeichen <i>resp.</i> Fahnenzeichen	
Offizielles Einspielen	
<i>Siehe</i> Einspielen	
P	
Pausen	52, 171
Personal	
- medizinisches	22
- Trainerpersonal.....	22
Pfosten	19, 20
Philosophie	
- der Schiedsrichtertätigkeit.....	11–13
- der Spielregeln	11–13
Physiotherapeut	22
Plätze für die Mannschaften	
<i>Siehe</i> Mannschaften	
Positionen	31, 150
Positionsblatt	
<i>Siehe</i> Aufstellungsblatt	
Positionsfehler.....	31, 40
Protokoll	173
Punkt.....	27
Punktgewinn.....	27
Q	
Quick-Mopper.....	171
R	
Rally-Point.....	171
Reguläre Spielunterbrechungen	
<i>Siehe</i> Spielunterbrechungen	
Reihenfolge der regulären Spielunterbrechungen	
<i>Siehe</i> Spielunterbrechungen	
Reserveschiedsrichter	
<i>Siehe</i> Schiedsrichter	
Rotation.....	32

Rotationsfehler.....	32
S	
Sanktionen.....	58
- Anwendung.....	59
- für Verzögerungen	
<i>Siehe</i> dort	
- Karten.....	60
- Skala	58, 155
- für unkorrektes Verhalten	155
- für Verzögerungen.....	155
- vor und zwischen den Sätzen.....	59
- Zusammenfassung	60
Satzgewinn	28
Schiedsgericht	62
- Verfahrensweisen.....	62
- Zusammensetzung	62
Schiedsrichter	62–74
<i>Siehe</i> auch Schiedsgericht	
- Challenge-Schiedsrichter.....	68
- Standort.....	68
- Zuständigkeiten	68
- erster	64
- Befugnisse.....	64
- Standort.....	64
- Zuständigkeiten	64
- Reserveschiedsrichter	66, 69
- Standort.....	69
- Zuständigkeiten	69
- zweiter	66
- Befugnisse.....	66
- Standort.....	66
- Zuständigkeiten	67
Schreiber	70
- Standort.....	70
- Zuständigkeiten	70
Schreiberassistent	72
- Standort.....	72
- Zuständigkeiten	72
Seitenbänder	19
Seitenwechsel.....	52
Sichtblock	40, 153
Skala der Sanktionen	
<i>Siehe</i> Sanktionen	
Spielaktionen des Liberos	
<i>Siehe</i> Libero	
Spielanlage.....	16–21
Spielen des Balles	
<i>Siehe</i> Ball	
Spieler am Netz	
<i>Siehe</i> Netz	

Spielerauswechslung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Spielerfehler am Netz	
<i>Siehe</i> Netz	
Spielfeld	148
Spielfläche	16, 147
- Abmessungen	16
- Oberfläche	16
Spielgewinn	28
Spielhandlungen	33–45
Spielkapitän	
<i>Siehe</i> Kapitän	
Spielsituationen	33
Spielsystem	27–32
Spielunterbrechungen	
- Anträge	47
- Anzahl	46
- in Ausnahmefällen	51
- reguläre	46
- Reihenfolge	46
Spielverzögerungen	
<i>Siehe</i> Verzögerungen	
Spielzug	
- abgeschlossener	27
- allgemein	27
Sportliches Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Standards	171
Standort des Schiedsgerichts und seiner Helfer	157
<i>Siehe auch</i> Linienrichter, Schiedsrichter, Schreiber <i>und</i> Schreiberassistent	
Startaufstellung der Mannschaften	
<i>Siehe</i> Mannschaften	

T

Teilnehmer	22–26
Temperatur	18
Trainer	26
Trainerassistent	26
Trainerpersonal	
<i>Siehe</i> Personal	

U

Über das Netz reichen	
<i>Siehe</i> Netz	
Überquerungssektor	36, 151, 170
Ungebührliches Verhalten	
<i>Siehe</i> Verhalten	
Unkorrektes Verhalten	
- allgemein	
<i>Siehe</i> Unkorrektheiten	

- vor und zwischen den Sätzen	
<i>Siehe</i> Sanktionen	
Unkorrektheiten	
- allgemein	58
- die Sanktionen zur Folge haben	58
- geringfügige	58
Unterbrechungen	46–49
<i>Siehe auch</i> Spielunterbrechungen	
- in Ausnahmefällen	51
- längere	51
Untere (Netz-)Ebene	
<i>Siehe</i> Netzebene	
Unvollständige Mannschaft	
<i>Siehe</i> Mannschaften	

V

Veränderung der Kleidung	
<i>Siehe</i> Kleidung	
Verbotene Gegenstände	
<i>Siehe</i> Gegenstand	
Verfahren der Auswechslung	
<i>Siehe</i> Auswechslung	
Verfahrensweisen	
- des Schiedsgerichts	
<i>Siehe dort</i>	
- durch die FIVB genehmigte	170
Verhalten	
- aggressives	58
- Anforderungen	57
- beleidigendes	58
- der Teilnehmer	57–60
- sportliches	57
- ungebührliches	58
- unkorrektes	
<i>Siehe</i> Unkorrektheiten	
Verletzung	51
Verwarnung	
- allgemein	60
- wegen Verzögerung	
<i>Siehe dort</i>	
Verzögerungen	50–51
- Arten	50
- Bestrafung	50
- Sanktionen	50
- Verwarnung	50
Vier Berührungen	
<i>Siehe</i> Berührungen	
Vorderspieler	31
Vorderzone	
<i>Siehe</i> Zonen	

W

Wettkampfbereich 146, 170

Z

Zeichen, offizielle

Siehe Handzeichen resp. Fahnenzeichen

Zonen 17, 170

- Aufschlagzone 17

- Auswechselzone 17, 170

- Libero-Austauschzone 18

- Vorderzone 17

Zusammenfassung der Sanktionen

Siehe Sanktionen

Zusammensetzung

- der Mannschaften

Siehe dort

- des Schiedsgerichts

Siehe dort

Zusatzausrüstung 20

Zuständigkeiten

Siehe Linienrichter, Schiedsrichter, Schreiber

und Schreiberassistent

Zweiter Schiedsrichter

Siehe Schiedsrichter

INDEX (FRANÇAIS)

A		
Actions de jeu		
- concernant le Libéro		
<i>voir</i> Libéro		
- en général	105-115	
Agression	128	
Aire	89, 170	
- de contrôle de la compétition	146, 170	
- de jeu	88, 147	
- dimensions	88	
- surface de jeu	88	
- d'échauffement	90	
Antennes	91	
Application des sanctions		
<i>voir</i> sanctions		
Approbation de la FIVB	170	
Arbitres	132-144	
<i>voir aussi</i> corps arbitral		
- challenge	138	
- emplacement	138	
- responsabilités	138	
- de réserve	136, 139	
- emplacement	139	
- responsabilités	139	
- premier		
- autorité	134	
- emplacement	134	
- responsabilités	134	
- second		
- autorité	136	
- emplacement	136	
- responsabilités	136	
Arrêts entre les sets	122	
Attaque d'un joueur arrière	154	
Autorisation du service		
<i>voir</i> service		
Autorité		
<i>voir</i> arbitres		
Avertissement		
- en général	129	
- pour retard de jeu		
<i>voir là</i>		
B		
Ballon		
- "dedans" (in)	105	
- "dehors" (out)	105	
- au filet	108	
- dans le filet	108	
- en jeu	105	
- hors jeu	105	
- jouer	106	
- tenu	107	
- touchant le filet	108	
- traversant le plan du filet	108	
Ballons	93	
- normes	93	
- ramasseurs de ballons	93, 171	
- uniformité	93	
Bandes de côté	91	
Blessure	121	
Bloc		
<i>voir</i> contre		
C		
Capitaine	97	
- de jeu	97	
- d'équipe	97	
Caractéristiques		
- de la frappe d'attaque		
<i>voir là</i>		
- de la touche du ballon	106	
- du filet		
<i>voir là</i>		
- du jeu	81	
Changement		
- de camp	122	
- de Libéro		
<i>voir là</i>		
- d'équipement des joueurs		
<i>voir</i> équipement		
Coach	98	
Coach-adjoint	98	
Comportement incorrect	128	
<i>voir aussi</i> sanctions		
- avant et entre les sets	129	
- entraînant des sanctions	128	

- menaçant	128
- mineur	128
Composition	
- des équipes	
<i>voir là</i>	
- du corps arbitral	
<i>voir là</i>	
Conduite	
- des participants	127-129
- exigée	127
- grossière	128
- injurieuse	128
- sportive	127
Contacts	
- avec le filet	
<i>voir là</i>	
- consécutifs	106
- simultanés	106
Contre	114
- collectif	114
- dans l'espace adverse	114
- effectif	114, 153
- fautes	115
- service	114
- tentative	114
- touches	
- d'équipe	114
- en général	114
Corps arbitral	132
- composition	132
- procédures	132

D

Définitions	169-173
Demandes non fondées	119
Désignation du Libéro	
<i>voir Libéro</i>	
Diagrammes	145-168
Dimensions	
<i>voir aire de jeu</i>	
Directives pour remplir la feuille de match	
<i>voir feuille de match</i>	
Disqualification	
- du Libéro	
<i>voir là</i>	
- en général	129
Docteur en médecine	94
Double	
- faute	99, 133
- touche	107
Dribbler	171

E

Echange de jeu	
- en général	99
- terminé	99
Echelle des sanctions	
<i>voir sanctions</i>	
Eclairage	90
Ecran	112, 153
Emplacement du corps arbitral et de ses assistants	157
<i>voir aussi</i> arbitres, juges de ligne, marqueur et marqueur adjoint	
Equipe	
- de coaching	94
- médicale	94
Equipement	
- complémentaire	92
- des joueurs	
- changement	96
- en général	95
- du Libéro	
<i>voir là</i>	
- en général	88-93
Equipes	94
- composition	94
- incomplètes	100
- responsables	97
Espace	
- de passage	108, 151, 170
- extérieur	151, 170
- inférieur	151, 170
Exécution du service	
<i>voir service</i>	
Expulsion	
- du Libéro	
<i>voir là</i>	
- en général	128, 129

F

Fair Play	127
Faute	99, 171
- après la frappe de service	
<i>voir service</i>	
- au contre	
<i>voir là</i>	
- de frappe d'attaque	
<i>voir là</i>	
- de position	103, 112
- de rotation	104
- de service	
<i>voir service</i>	

- double	
<i>voir là</i>	
- du joueur au filet	
<i>voir filet</i>	
- effectuée pendant le service	
<i>voir service</i>	
- en jouant le ballon	107
Feuille de match	175-193
Fiche de position	102
Filet	91
<i>voir aussi</i> ballon	
- caractéristiques	149
- contact	109
- fautes du joueur	109
- franchissement au-dessus	109
- hauteur	91
- joueur	109
- pénétration sous	109
- structure	91
Forfait	100
Formation des équipes	101
Formule de jeu	99-104
Franchissement au-dessus du filet	
<i>voir</i> filet	
Frappe d'attaque	113
- caractéristique	113
- fautes	113
- restrictions	113

G

Gagner	
- le match	100
- un set	100
Gestes officiels	144
- des arbitres	144, 158
- des juges de ligne	144, 167

H

Hauteur du filet	
<i>voir</i> filet	

I

Incident extérieur au jeu	121
Installation	88-93
Interférence	172
Interruptions	116-119
- de jeu	
- demandes	116
- exceptionnelles	121
- nombre	116
- réglementaires	116

- séquence	116
- prolongées	121
Intervalles	122, 171

J

Jouer le ballon	
<i>voir</i> ballon	
Joueurs	
- arrières	103
- au filet	
<i>voir là</i>	
- avants	103
- Libéro	
<i>voir là</i>	
- Remplacement	
<i>voir là</i>	
Juges de ligne	143
- emplacement	143
- responsabilités	143

L

Libéro	123-126
- actions de jeu	123
- changement	124, 172
- changement illégal	124
- désignation	123
- disqualification	126
- équipement	123
- expulsion	126
- re-désignation	125, 171
- équipe avec deux Libéros	125
- équipe avec un Libéro	125
Lignes	
- centrale	89
- d'attaque	89
- de délimitation	89
- du terrain	88

Limitations des remplacement	
<i>voir</i> remplacement	

M

Maladie	121
Marquer un point	
<i>voir</i> point	
Marqueur	140
- emplacement	140
- responsabilités	140
Marqueur adjoint	142
- emplacement	142
- responsabilités	142

Médecin

voir docteur en médecine

N

Normes des ballons

voir ballons

O

Objet

- extérieur 172
- interdit 96

Ordre au service

voir service

P

Participants

- conduite
voir là
- en général 94-98
- place 95

Pénalisation

- en général 128, 129
- pour retard
voir là

Pénétration sous le filet

voir filet

Philosophie

- des Règles 83-85
- du jeu 83-85

Physiothérapeute

voir thérapeute

Place des participants

voir participants

Point 99

Positions 102, 150

Poteaux 91, 92

Premier arbitre

voir arbitres

Premier service d'un set

voir service

Procédures

- de remplacement
voir là
- du corps arbitral
voir là

Protocole 173

Q

Quick-mopper 171

R

Rally-Point 171

Ramasseurs de ballons

voir ballons

Re-désignation d'un nouveau Libéro

voir Libéro

Remplacement

- des joueurs 117, 172
- exceptionnel 117
- irrégulier 118
- limitations 117
- procédure 118
- suite à une expulsion ou disqualification 118

Responsabilités

voir arbitres, juges de ligne, marquer et marquer adjoint

Responsables des équipes

voir équipes

Restrictions de la frappe d'attaque

voir frappe d'attaque

Résumé des cartes utilisées

voir sanctions

Résumé des comportements incorrects

voir sanctions

Résumé des sanctions

voir sanctions

Retards de jeu 120-121

- avertissement 120
- pénalisation 120
- sanctions 120
- types de retards 120

Rotation 104

S

Sanctions 128

- application pour comportement incorrect 129
- cartes utilisées 129
- comportement incorrect 129
- échelle 128, 155
 - pour comportement incorrect 156
 - pour retard 156
- pour retard
voir retards de jeu

- Résumé 129

Séance d'échauffement officiel 101

Second arbitre

voir arbitres

Service 111

- autorisation 111
- exécution 111

- fautes	
- après la frappe de service.....	112
- de service	112
- ordre.....	111
- premier d'un set	111
Situations de jeu.....	105
Standards FIVB.....	171
Structure	
- du filet	
<i>voir là</i>	
- du jeu	101
Surface de jeu	
<i>voir aire de jeu</i>	

T

Temperature.....	90
Temps-morts	117
Tentative de contre	
<i>voir contre</i>	
Tenu	
<i>voir ballon</i>	

Terrain de jeu.....	148
Thérapeute	94
Tirage au sort.....	101
Touches	
- assistées	106, 107
- de contre	
<i>voir là</i>	
- d'équipe	106
- double	
<i>voir là</i>	
- quatre	107

U

Uniformité des ballons	
<i>voir ballons</i>	

Z

Zone	89, 170
- avant.....	89
- de changement du Libéro	90
- de remplacement.....	89, 170
- de service	89