Machine Translated by Google

JEUNESSE OFFICIELLE

RÈGLES DU VOLLEYBALL ASSIS

2022 – 2024

Approuvé par le conseil d'administration de World ParaVolley

Machine Translated by Google

Règlements officiels du volleyball assis pour les jeunes 2022 – 2024

Publié par World ParaVolley en 2022 – www.worldparavolley.org

Illustrations : © Monde ParaVolley 2022

Machine Translated by Google

JEUNESSE OFFICIELLE

RÈGLES DU VOLLEYBALL ASSIS

2022 – 2024

Approuvé par le conseil d'administration de World ParaVolley

À mettre en œuvre dans toutes les compétitions mondiales, internationales, nationales et de ligue commençant après le 1er janvier 2022

Machine Translated by Google

CONTENU

CARACTÉRISTIQUES DU JEU 8

PARTIE 1 : PHILOSOPHIE DES RÈGLES ET DE L'ARBITRAGE 9

INTRODUCTION ..... dix

LE TEXTE DU RÈGLEMENT ..... dix

L'ARBITRE DANS CE CADRE ..... dix

PARTIE 2, SECTION 1 : RÈGLES DU JEU 12

CHAPITRE 1 : INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENTS 13

RÈGLE 1 : ZONE DE JEU 13

1.1 DIMENSIONS 13

1.2 SURFACE DE JEU 13

1.3 LIGNES SUR LE TERRAIN 13

1.4 ZONES ET ZONES 13

1.5 TEMPÉRATURE 14

1.6 ÉCLAIRAGE 14

RÈGLE 2 : FILET ET POSTES 14

2.1 HAUTEUR DU FILET 14

2.2 STRUCTURE 14

2.3 BANDES LATÉRALES 14

2.4 ANTENNES 15

2.5 POSTES 15

2.6 ÉQUIPEMENT SUPPLÉMENTAIRE 15

RÈGLE 3 : BALLES 15

3.1 NORMES 15

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLES 15

3.3 SYSTÈME À TROIS BALLES 15

CHAPITRE 2 : PARTICIPANTS 16

RÈGLE 4 : ÉQUIPES 16

4.1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE 16

4.2 LOCALISATION DE L'ÉQUIPE 16

4.3 ÉQUIPEMENT 16

4.4 CHANGEMENT D'ÉQUIPEMENT 17

4.5 OBJETS INTERDITS 17

RÈGLE 5 : CHEFS D'ÉQUIPE 18

5.1 CAPITAINE 18

5.2 ENTRAÎNEUR 18

5.3 ASSISTANT D'ÉQUIPE 19

Machine Translated by Google

CHAPITRE 3 : FORMAT DE LECTURE 20

RÈGLE 6 : POUR MARQUER UN POINT, POUR GAGNER UN SET ET LE MATCH 20

6.1 POUR MARQUER UN POINT..... 20

6.2 POUR GAGNER UN SET..... 20

6.3 POUR GAGNER LE MATCH 20

6.4 ÉQUIPE PAR DÉFAUT ET INCOMPLET 20

RÈGLE 7 : STRUCTURE DU JEU..... 21

7.1 LE TANCEMENT..... 21

7.2 SÉANCE OFFICIELLE D'ÉCHAUFFEMENT 21

7.3 FORMATION DE DÉPART DE L'ÉQUIPE..... 21

7.4 POSTES..... 22

7.5 DEFAUT DE POSITION..... 22

7.6 ROTATION..... 22

7.7 DEFAUT DE ROTATION 22

CHAPITRE 4 : JOUER DES ACTIONS 23

RÈGLE 8 : ÉTATS DES JEUX 23

8.1 BALLE EN JEU 23

8.2 BALLON HORS DU JEU 23

8.3 BALLE 'IN'..... 23

8.4 BALLE 'OUT' 23

RÈGLE 9 : JOUER LE BALLON 23

9.1 COUPS D'ÉQUIPE..... 23

9.2 CARACTÉRISTIQUES DU HIT 24

9.3 FAUTES DANS LE JEU DU BALLON 24

9.4 CONTACT AVEC LE TRIBUNAL 24

RÈGLE 10 : BALLON AU FILET..... 24

10.1 BALLON TRAVERSANT LE FILET 24

10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET 25

10.3 BALLE DANS LE FILET 25

RÈGLE 11 : JOUEUR AU FILET 25

11.1 ALLER AU-DELÀ DU FILET 25

11.2 PÉNÉTRATION SOUS LE FILET 25

11.3 CONTACT AVEC LE FILET 25

11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET..... 26

RÈGLE 12 : ENTRETIEN..... 26

12.1 PREMIER SERVICE DANS UN ENSEMBLE 26

12.2 COMMANDE DE SERVICE..... 26

12.3 AUTORISATION DU SERVICE 26

Machine Translated by Google

12.4 EXÉCUTION DU SERVICE 26

12.5 DÉPISTAGE 27

12.6 DEFAUTS PRODUITS PENDANT L'ENTRETIEN 27

12.7 DEFAUTS DE SERVICE ET DEFAUTS DE POSITION 27

RÈGLE 13 : COUP D'ATTAQUE 27

13.1 CARACTÉRISTIQUES DU COUP D'ATTAQUE 27

13.2 RESTRICTIONS DU COUP D'ATTAQUE 28

13.3 DEFAUTS DU COUP D'ATTAQUE 28

RÈGLE 14 : BLOCAGE 28

14.1 BLOCAGE 28

14.2 BLOC DE CONTACT 28

14.3 BLOCAGE DANS L'ESPACE ADVERSAIRE 28

14.4 BLOCS ET COUPS D'ÉQUIPE 28

14.5 BLOCAGE DU SERVICE 28

14.6 DEFAUTS BLOQUANTS 28

CHAPITRE 5 : INTERRUPTIONS, RETARDS ET INTERVALLES 30

RÈGLE 15 : INTERRUPTIONS 30

15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS RÉGULIÈRES DU JEU 30

15.2 SÉQUENCE D'INTERRUPTIONS RÉGULIÈRES DU JEU 30

15.3 DEMANDES D'INTERRUPTIONS RÉGULIÈRES DE JEU 30

15.4 TEMPS MORTS 30

15.5 SUBSTITUTION 30

15.6 LIMITATIONS DES SUBSTITUTIONS 30

15.7 SUBSTITUTION EXCEPTIONNELLE 31

15.8 SUBSTITUTION POUR EXPULSION OU DISQUALIFICATION 31

15.9 SUBSTITUTION ILLÉGALE 31

15.10 PROCÉDURE DE SUBSTITUTION 31

15.11 DEMANDES INAPPROPRIÉES 31

RÈGLE 16 : RETARDS DE JEU 32

16.1 TYPES DE RETARD 32

16.2 SANCTIONS POUR RETARD 32

RÈGLE 17 : INTERRUPTIONS EXCEPTIONNELLES DE JEU 32

17.1 BLESSURE / MALADIE 32

17.2 INTERFÉRENCES EXTÉRIEURES 33

17.3 INTERRUPTIONS PROLONGÉES 33

RÈGLE 18 : INTERVALLES ET CHANGEMENT DE TERRAIN 33

18.1 INTERVALLES 33

18.2 CHANGEMENT DE TRIBUNAL 33

Machine Translated by Google

CHAPITRE 6 : CONDUITE DES PARTICIPANTS 34

RÈGLE 19 : EXIGENCES DE CONDUITE..... 34

19.1 CONDUITE SPORTIVE..... 34

19.2 FAIR-PLAY 34

RÈGLE 20 : MAUVAISES CONDUITES ET SES SANCTIONS 34

20.1 FAUTE MINEURE 34

20.2 FAUTE CONDUITE ENTRAÎNANT DES SANCTIONS..... 34

20.3 ÉCHELLE DE SANCTION..... 34

20.4 APPLICATION DES SANCTIONS POUR MAUVAIS CONDUITE 35

20.5 INCONDUITE AVANT ET ENTRE LES SETS..... 35

20.6 RÉSUMÉ DES MAUVAISES CONDUITES ET CARTES UTILISÉES..... 35

PARTIE 2, SECTION 2 : LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITÉS ET SIGNAUX MANUELS OFFICIELS 36

RÈGLE 21 : ÉQUIPE D'ARBITRAGE ET PROCÉDURES 37

21.1 COMPOSITION..... 37

21.2 PROCÉDURES 37

RÈGLE 22 : 1er ARBITRE 37

22.1 EMPLACEMENT 37

22.2 AUTORITÉ 38

22.3 RESPONSABILITÉS..... 38

RÈGLE 23 : 2ème ARBITRE 39

23.1 EMPLACEMENT 39

23.2 AUTORITÉ 39

23.3 RESPONSABILITÉS..... 39

RÈGLE 24 : ARBITRE DE RÉSERVE 40

24.1 EMPLACEMENT 40

24.2 RESPONSABILITÉS..... 40

RÈGLE 25 : MARQUEUR 41

25.1 EMPLACEMENT 41

25.2 RESPONSABILITÉS..... 41

RÈGLE 26 : JUGES DE LIGNE 41

26.1 EMPLACEMENT 41

26.2 RESPONSABILITÉS..... 42

RÈGLE 27 : SIGNAUX OFFICIELS 42

27.1 SIGNAUX MANUELS DES ARBITRES 42

27.2 SIGNAUX DE DRAPEAU DES JUGES DE LIGNE 42

PARTIE 2, SECTION 3 : DIAGRAMMES 43

SCHÉMA 1a-1 (D1a-1) : ZONE DE CONTRÔLE DE LA COMPÉTITION (SANS MÉDIA)..... 44

SCHÉMA 1a-2 (D1a-2) : ZONE DE CONTRÔLE DE LA COMPÉTITION (AVEC MÉDIAS)..... 45

Machine Translated by Google

SCHÉMA 1b (D1b) : LA ZONE DE JEU 46

SCHÉMA 2 (D2) : LE TERRAIN DE JEU..... 47

SCHÉMA 3 (D3) : CONCEPTION DU FILET 48

SCHÉMA 4a (D4a) : BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE TERRAIN ADVERSAIRE..... 49

SCHÉMA 4b (D4b) : BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LA ZONE LIBRE ADVERSAIRE 50

SCHÉMA 5 (D5) : ÉCRAN COLLECTIF..... 51

SCHÉMA 6 (D6) : BLOC COMPLÉTÉ..... 51

SCHÉMA 7 (D7) : ÉCHELLES DE SANCTION..... 52

SCHÉMA 8 (D8) : LOCALISATION DE L'ÉQUIPE D'ARBITRAGE ET DE LEURS ASSISTANTS 53

SCHÉMA 9 (D9) : SIGNAUX MANUELS OFFICIELS DES ARBITRES 54

SCHÉMA 10 (D10) : SIGNAUX DE DRAPEAU OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE 61

PARTIE 3 : DÉFINITIONS 62

Machine Translated by Google

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Le volley-ball est un sport pratiqué par deux équipes sur un terrain de jeu divisé par un filet. Il existe différentes versions disponibles pour des circonstances spécifiques afin d'offrir la polyvalence du jeu à chacun.

Le but du jeu est d'envoyer le ballon au-dessus du filet afin de le faire atterrir sur le terrain adverse, et d'empêcher le même effort de la part de l'adversaire. L'équipe dispose de trois touches pour renvoyer le ballon (en plus du contact en bloc).

Le ballon est mis en jeu avec un service : frappé par le serveur au-dessus du filet aux adversaires.
L'échange se poursuit jusqu'à ce que le ballon atterrisse sur le terrain de jeu, qu'il « sorte » ou qu'une équipe ne parvienne pas à le renvoyer correctement.

En Volleyball, l'équipe qui remporte l'échange marque un point (Rally Point System). Lorsque l'équipe qui reçoit remporte un échange, elle gagne un point et le droit de servir, et ses joueurs tournent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

Machine Translated by Google

PARTIE 1

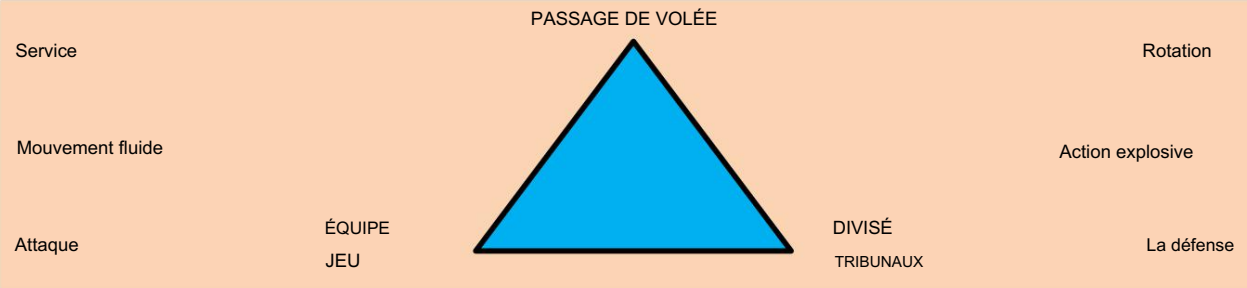
PHILOSOPHIE DES RÈGLES ET ARBITRAGE

World ParaVolley est en accord avec la FIVB, comme décrit dans les pages suivantes

Machine Translated by Google

INTRODUCTION

À tous points de vue, le volleyball est l'un des sports les plus importants au monde : il compte plus de fédérations affiliées, des chiffres d'audience télévisés plus importants, un plus grand nombre d'abonnés sur les réseaux sociaux, un plus grand nombre de joueurs inscrits et récréatifs que presque tout autre sport et une image dynamique. épuré et coloré, alliant sport de haute compétition et spectacle de haut niveau. Le volleyball assis est l'un des parasports compétitifs et récréatifs les plus réussis et les plus populaires au monde et l'un des seuls parasports dans lesquels les athlètes ne comptent pas sur la technologie et l'équipement.



William Morgan, le créateur du jeu, le reconnaîtrait quand même car le Volleyball a conservé certains éléments distinctifs et essentiels au fil des années. Il partage certains d'entre eux avec d'autres jeux de filet/ballon/raquette : Service - Rotation (servir à tour de rôle) - Attaque - Défense - joueurs capables de jouer au filet et au fond du terrain. Mais le sport a évolué. C'est explosif, c'est spectaculaire, c'est rapide et fluide, et il y a des joueurs athlétiques qui font des performances sensationnelles.
choses sur le terrain dans des lieux bondés.

De plus, le volleyball est unique parmi les jeux en filet en insistant sur le fait que le ballon est en vol constant – un ballon volant – et en permettant à chaque équipe un certain degré de passe interne avant que le ballon ne doive être renvoyé aux adversaires, créant ainsi une sorte de partage du ballon. produire des chances égales de marquer des points.

Ces dernières années, la FIVB et World ParaVolley ont fait de grands progrès en adaptant le jeu à un public moderne, en libéralisant les critères de manipulation du ballon, en introduisant jusqu'à deux joueurs défensifs spécialisés « Libéro », en introduisant la technologie avec le système de défi vidéo pour assurer l'équité. aux efforts des athlètes et encourager des politiques qui favorisent un jeu fluide pour divertir le public, tant sur le site qu'à l'écran.

LE TEXTE DE RÈGLEMENT

Ce texte s'adresse à un large public du Volleyball – joueurs, entraîneurs, arbitres, spectateurs, commentateurs et autres –
parce qu'une compréhension des règles permet un meilleur jeu et une meilleure satisfaction personnelle – les entraîneurs peuvent créer une meilleure structure et tactique d'équipe, donnant aux joueurs toute latitude pour montrer leurs compétences, et une compréhension de la relation entre les règles écrites et les actions réelles sur le terrain permet aux officiels de prendre des décisions. de meilleures décisions.

Le volleyball est à la fois récréatif et compétitif. Le sport récréatif fait appel à l'esprit humain et favorise une vie « amusante » et saine. La compétition permet aux gens de faire preuve du meilleur de leurs capacités, de leur créativité, de leur liberté d'expression et de leur esprit combatif. Les règles sont conçues et structurées pour permettre à toutes ces facettes de s'épanouir.

L'ARBITRE DANS CE CADRE

L'essence d'un bon arbitre réside dans le concept d'équité, de justice et de cohérence (être positionné au milieu des deux terrains de jeu est un symbole d'équilibre). Ensemble, ceux-ci permettent aux joueurs de faire confiance aux actions de l'arbitre.
Cependant, l'arbitre doit être un facilitateur plutôt qu'un contrôleur, un directeur d'orchestre plutôt qu'un dictateur, et un promoteur efficace plutôt qu'un punisseur « efficace ».

En comprenant la raison pour laquelle une règle a été écrite et en étant clair sur son objectif dans le cadre du « spectacle », l'arbitre devient une partie importante de la production globale réussie, tout en restant largement dans le

Machine Translated by Google

contexte et n'intervenir que lorsque cela est nécessaire. On peut dire qu'un bon arbitre utilisera les règles pour faire de la compétition une expérience enrichissante pour toutes les personnes concernées.

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

Être impliqué! Gardez le ballon en vol ! Comprenez le jeu !

Machine Translated by Google

PARTIE 2, SECTION 1

RÈGLES DU JEU

Machine Translated by Google

CHAPITRE 1

INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1	ZONE DE JEU	Voir les règles
	L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. Il sera rectangulaire et symétrique.	1.1, D1a, D1b
1.1	DIMENSIONS	D2
	Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 10 x 4 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large de tous côtés.	
	L'espace de jeu libre est l'espace au-dessus de l'aire de jeu qui est libre de toute obstruction. L'espace de jeu libre doit mesurer au minimum 7 m de hauteur à partir de la surface de jeu.	
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), la zone libre doit mesurer au moins 4 m des lignes latérales et 6 m des lignes de fond. L'espace de jeu libre doit mesurer au minimum 10 m de hauteur à partir de la surface de jeu.	
1.2	SURFACE DE JEU	
1.2.1	La surface doit être plane, horizontale et uniforme. Il ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs. Il est interdit de jouer sur des surfaces rugueuses ou glissantes.	
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), seule une surface en bois ou synthétique est autorisée. Toute surface doit être préalablement approuvée par World ParaVolley.	
1.2.2	Sur les courts couverts, la surface du terrain de jeu doit être de couleur claire.	
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), des couleurs blanches sont requises pour les lignes. D'autres couleurs, différentes les unes des autres, sont requises pour le terrain de jeu et la zone libre.	1.1, 1.3
1.2.3	Sur les courts extérieurs, une pente de 5 mm par mètre est autorisée pour le drainage. Les lignes de court en matériau solide sont interdites.	1.3
1.3	LIGNES SUR LE TERRAIN	D2
1.3.1	Toutes les lignes mesurent 5 cm de large. Ils doivent être de couleur claire, différente de la couleur du sol et des autres lignes éventuelles.	1.2.2
1.3.2	LIGNES DE LIMITE	
	Deux lignes de touche et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Les lignes de touche et les lignes de fond sont tracées à l'intérieur des dimensions du terrain de jeu.	1.1
1.3.3	LIGNE CENTRALE	
	L'axe de la ligne médiane divise le terrain de jeu en deux terrains égaux mesurant chacun 4 x 4 m ; cependant, toute la largeur de la ligne est considérée comme appartenant à parts égales aux deux terrains. Cette ligne s'étend sous le filet d'une ligne de touche à l'autre.	D2
1.4	ZONES ET ZONES	D1b, D2

Machine Translated by Google

1.4.1	ZONE DE SERVICE	
	La zone de service est une zone de 4 m de large derrière chaque ligne de fond.	
	Il est limité latéralement par deux lignes courtes de 15 cm chacune, tracées à 20 cm derrière la ligne de fond dans le prolongement des lignes latérales. Les deux lignes courtes sont incluses dans le largeur de la zone de service.	1.3.2, 12, D1b
	En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'à l'extrémité de la zone franche.	1.1
1.4.2	ZONE DE SUBSTITUTION	
	La zone de remplacement fait partie de la zone libre du côté des bancs des équipes et est limitée par le prolongement de la ligne médiane jusqu'à la ligne de fond.	1.3.4, 15.6.1, D1b
1.4.3	ZONE D'ÉCHAUFFEMENT	
	Pour le World ParaVolley, les compétitions mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), les zones d'échauffement, mesurant environ 2 x 2 m, sont situées dans les deux coins côté banc, en dehors de la zone libre (sauf indication contraire du délégué technique).).	D1a, D1b
1,5	TEMPÉRATURE	
	La température minimale ne doit pas être inférieure à 10°C (50°F).	
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), la température maximale ne doit pas être supérieure à 25°C (77°F) et la température minimale ne doit pas être inférieure à 16°C (61°F).	
1.6	ÉCLAIRAGE	
	L'éclairage ne doit pas être inférieur à 300 lux.	1
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), l'éclairage de l'aire de jeu doit être de 1 000 à 1 500 lux mesurés à 1 m au-dessus de la surface de l'aire de jeu.	
2	FILET ET POSTES	D3
2.1	HAUTEUR DU FILET	
2.1.1	Placé verticalement au-dessus de la ligne médiane, il y a un filet dont le sommet est fixé à une hauteur de 1,15 m pour les athlètes masculins et de 1,05 m pour les athlètes féminines.	1.3.3
2.1.2	Sa hauteur est mesurée à partir du centre du terrain de jeu. La hauteur du filet (sur les deux lignes latérales) doit être exactement la même et ne doit pas dépasser la hauteur officielle de plus de 2 cm.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	STRUCTURE	
	Le filet mesure 0,80 m de large et 4,5 à 5 m de long (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales), constitué de mailles noires carrées de 10 cm.	D3
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), le filet doit avoir une longueur de 5 m.	
	A son sommet se trouve une bande horizontale de 7 cm de large, réalisée en toile blanche double, cousue sur toute sa longueur. Chaque extrémité de la bande comporte un trou à travers lequel passe un cordon, fixant la bande aux poteaux pour maintenir son haut tendu.	
	A l'intérieur de la bande, un câble flexible fixe le filet aux poteaux et maintient son haut tendu.	
	Au bas du filet se trouve une autre bande horizontale, de 5 cm de large, semblable à la bande supérieure, dans laquelle est enfilée une corde. Cette corde attache le filet aux poteaux et maintient sa partie inférieure tendue.	
2.3	BANDES LATÉRALES	

Machine Translated by Google

	Deux bandes latérales blanches sont fixées verticalement au filet et placées directement au-dessus de chaque ligne de touche.	1.3.2, D3
	Ils mesurent 5 cm de large et 0,80 m de long et sont considérés comme faisant partie du filet.	
2.4	ANTENNES	
	Une antenne est une tige flexible, de 1,60 m de long et 10 mm de diamètre, réalisée en fibre de verre ou matériau similaire.	
	Une antenne est fixée au bord extérieur de chaque bande latérale. Les antennes sont placées sur les côtés opposés du filet.	2.3, D3
	Les 80 cm supérieurs de chaque antenne s'étendent au-dessus du filet et sont marqués de bandes de 10 cm de couleur contrastée, de préférence rouges et blanches.	
	Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement le croisement espace.	10.1.1, D3, D4a, D4b
2.5	DES POSTES	
2.5.1	Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 0,5 à 1,0 m en dehors des lignes latérales. Ils mesurent au maximum 1,25 m de haut et sont de préférence réglables.	D3
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 1 m en dehors des lignes latérales et doivent être rembourrés. Les poteaux doivent être enfoncés dans le sol à moins que des poteaux autoportants et pondérés homologués par World ParaVolley ne soient approuvés pour l'événement.	
2.5.2	Les poteaux sont arrondis et lisses, fixés au sol sans fil. Il ne doit y avoir aucun dispositif dangereux ou obstruant.	
2.6	ÉQUIPEMENT SUPPLÉMENTAIRE	
	Tout équipement supplémentaire est déterminé par les règlements du World ParaVolley.	
3	DES BALLES	
3.1	NORMES	
	Le ballon doit être sphérique, constitué d'un étui en cuir souple ou en cuir synthétique avec une vessie à l'intérieur, en caoutchouc ou en un matériau similaire.	
	Sa couleur peut être une couleur claire uniforme ou une combinaison de couleurs.	
	Le matériau en cuir synthétique et les combinaisons de couleurs des ballons utilisés dans les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone) doivent être conformes aux normes mondiales de ParaVolley.	
	Sa circonférence est de 65 à 67 cm et son poids est de 260 à 280 g.	
	Sa pression intérieure doit être de 0,300 à 0,325 kg/cm2 (4,26 à 4,61 psi ; 294,3 à 318,8 mbar ou hPa).	
3.2	UNIFORMITÉ DES BALLES	
	Tous les ballons utilisés dans un match doivent avoir les mêmes normes concernant la circonférence, le poids, la pression, le type, la couleur, etc.	3.1
	World ParaVolley, les compétitions mondiales et officielles (y compris les championnats de zone) doivent être jouées avec des ballons approuvés par World ParaVolley, sauf accord de World ParaVolley.	
3.3	SYSTÈME À TROIS BALLES	
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), trois ballons doivent être utilisés. Dans ce cas, six rapporteurs de ballon sont stationnés, un à chaque coin de la zone libre et un derrière chaque arbitre.	D8

Machine Translated by Google

CHAPITRE 2

PARTICIPANTS

4	ÉQUIPES	Voir les règles
4.1	COMPOSITION DE L'ÉQUIPE	
4.1.1	Pour le match, une équipe peut être composée d'un maximum de quatre (4) joueurs (âge tel que spécifié dans le règlement des Para-Jeux de la Jeunesse particuliers) classés internationalement avec un statut de classe sportive « Confirmé » ou un statut de classe sportive « Révision », dont au maximum un (1) joueur classé « handicap minime » (VS2), plus :	5.2, 5.3
	- Personnel d'entraîneurs : un entraîneur-chef, un maximum d'un assistant d'équipe, et - Personnel médical : une équipe de thérapeutes et un médecin	
	Seules les personnes inscrites sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans la zone de compétition/contrôle et prendre part à l'échauffement officiel et au match.	7.2.1
	Le chef d'équipe ou le journaliste d'équipe ne peuvent pas s'asseoir sur ou derrière le banc dans la zone de contrôle.	D1a
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), le médecin et le thérapeute de l'équipe doivent faire partie de la délégation officielle et être préalablement accrédités par le service médical de World ParaVolley.	
4.1.2	L'un des joueurs est le capitaine de l'équipe, qui sera indiqué sur la feuille de match.	5.1
4.1.3	Seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent entrer sur le terrain et participer au match. Une fois que l'entraîneur et le capitaine de l'équipe ont signé la feuille de match (liste des équipes pour la feuille de match électronique), les joueurs enregistrés ne peuvent plus être modifiés.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	EMPLACEMENT DE L'ÉQUIPE	
4.2.1	Le joueur qui n'est pas en jeu doit soit s'asseoir sur le banc de son équipe, soit se trouver dans sa zone d'échauffement. L'entraîneur et les autres membres de l'équipe sont assis sur le banc mais peuvent le quitter temporairement.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Les bancs de l'équipe sont situés à côté de la table de marque, à l'extérieur du terrain libre. zone.	D1a, D1b
4.2.2	Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement officielle.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Les joueurs non en jeu peuvent s'échauffer sans ballon comme suit :	
4.2.3.1	pendant le jeu : dans les zones d'échauffement	1.4.5, 8.1, D1a, D1b
4.2.3.2	pendant les temps-morts et les temps-morts techniques : dans la zone libre derrière son terrain	1.3.3, 15.4
4.2.4	Pendant des intervalles déterminés, les joueurs peuvent s'échauffer en utilisant des ballons dans leur propre zone libre.	18.1
4.3	ÉQUIPEMENT	

Machine Translated by Google

	L'équipement d'un joueur se compose d'un maillot, d'un short ou d'un pantalon long, de chaussettes (l'uniforme) et de chaussures de sport. Les joueurs peuvent jouer sans chaussures.	
	Les joueurs sont autorisés à porter des vêtements de compression ajustés sous les shorts de l'équipe à condition qu'ils soient : - pas plus long que le short, - sont de la même couleur que le short, ou de couleur blanche ou noire ou neutre, et - les membres de l'équipe jouant en short utilisent le même type/combinaison.	
	Un vêtement de compression, sans rembourrage, peut être porté sous un pantalon long. Les membres de l'équipe jouant en pantalons longs doivent utiliser le même type/combinaison.	
	Les joueurs ne sont pas autorisés à s'asseoir sur un matériau épais ni à porter des shorts ou des pantalons épais spécialement conçus.	
4.3.1	La couleur et le design des maillots, shorts ou pantalons longs, vêtements de compression et chaussettes doivent être uniformes pour l'équipe. Les uniformes doivent être propres.	4.1
4.3.2	Les chaussures doivent être légères et souples avec des semelles en caoutchouc ou en composite sans talons.	
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), il est interdit de porter des chaussures à semelles marquées.	
4.3.3	Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 99.	4.3.3.2
4.3.3.1	Le numéro doit être placé sur le maillot au centre du devant et du dos. La couleur et la luminosité des numéros doivent contraster avec la couleur et la luminosité des maillots.	
4.3.3.2	Le numéro doit faire au minimum 15 cm de hauteur sur la poitrine, et au minimum 20 cm de hauteur sur le dos. La bande formant les chiffres doit avoir une largeur minimale de 2 cm.	
4.3.4	Le capitaine de l'équipe doit avoir sur son maillot une bande de 8 x 2 cm soulignant le numéro sur la poitrine.	5.1
4.3.5	Il est interdit de porter des tenues d'une couleur différente de celle des autres joueurs, et/ou sans numéro officiel.	
4.4	CHANGEMENT D'ÉQUIPEMENT	
	Le 1er arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs :	22
4.4.1	jouer sans chaussures; Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), il est interdit de jouer pieds nus (sans chaussettes).	
4.4.2	changer les uniformes mouillés ou endommagés entre les séries ou après substitution, à condition que la couleur, le design et le numéro du ou des nouveaux uniformes soient les mêmes ;	4.3, 15.5
4.4.3	jouer dans des combinaisons d'entraînement par temps froid, à condition qu'elles soient de la même couleur et du même design pour toute l'équipe et numérotées conformément à la règle 4.3.3.	4.1.1
4.5	OBJETS INTERDITS	
4.5.1	Il est interdit de porter des objets pouvant causer des blessures ou donner un avantage artificiel au joueur. Le port de bandages est autorisé, mais tout ce qui peut être dangereux est interdit.	
4.5.2	Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leurs propres risques.	

Machine Translated by Google

4.5.3	Des coussinets de compression (dispositifs rembourrés de protection contre les blessures) peuvent être portés pour la protection ou le soutien. Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), ces dispositifs doivent être de la même couleur que la partie correspondante de l'uniforme. Des couleurs noires, blanches ou neutres peuvent également être utilisées, mais doivent être les mêmes pour toute l'équipe.	
5	**CHEFS D'ÉQUIPE**	
	Le capitaine de l'équipe et l'entraîneur sont responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.	
5.1	**CAPITAINE**	
5.1.1	AVANT LE MATCH, le capitaine de l'équipe signe la feuille de match (liste des équipes pour la feuille de match électronique) et représente son équipe au tirage au sort.	7.1, 26.2.1.1
5.1.2	PENDANT LE MATCH et sur le terrain, le capitaine de l'équipe est le capitaine du jeu. Lorsque le capitaine de l'équipe n'est pas sur le terrain, l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe doit désigner un autre joueur sur le terrain pour assumer le rôle de capitaine de match. Ce capitaine de jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, ou que le capitaine de l'équipe revienne au jeu, ou que la manche se termine.	15.2.1
	Lorsque le ballon est hors du jeu, seul le capitaine de jeu est autorisé à parler aux arbitres :	8.2
5.1.2.1	demander une explication sur l'application ou l'interprétation du Règlement, et également soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Si le capitaine du jeu n'est pas d'accord avec l'explication du 1er arbitre, il peut choisir de protester contre cette décision et indique immédiatement au 1er l'arbitre qu'il se réserve le droit d'inscrire une réclamation officielle sur la feuille de match à la fin du match ;	22.2.4
5.1.2.2	demander une autorisation :	
	a) de changer tout ou partie du matériel, b) vérifier la rotation de service des équipes, c) vérifier le sol, le filet, le ballon, etc. ;	4.3, 4.4.2 7.4, 7.6 1.2, 2, 3
5.1.2.3	en l'absence de l'entraîneur, demander des temps-morts et des remplacements.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	A LA FIN DU MATCH, le capitaine de l'équipe :	6.3
5.1.3.1	remercie les arbitres et signe la feuille de match pour entériner le résultat ;	26.2.3.3
5.1.3.2	peut, lorsqu'il a été notifié en temps utile au 1er arbitre, confirmer et enregistrer sur la feuille de match une protestation officielle concernant l'application ou l'interprétation du règlement par l'arbitre.	5.1.2.1, 26.2.3.2
5.2	**ENTRAÎNEUR**	
5.2.1	Tout au long du match, l'entraîneur dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il sélectionne les titulaires, les remplaçants et effectue les temps morts. Dans ces fonctions, son interlocuteur est le 2ème arbitre.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	AVANT LE MATCH, l'entraîneur enregistre ou vérifie les noms et numéros de ses joueurs sur la liste d'équipe de la feuille de match (liste des équipes pour la feuille de match électronique), puis la signe.	4.1, 26.2.1.1
5.2.3	PENDANT LE MATCH, l'entraîneur :	
5.2.3.1	avant chaque set, remet au 2ème arbitre ou au marqueur la ou les feuilles d'alignement dûment remplies et signées ;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	s'assoit sur le banc de l'équipe le plus proche du buteur, mais peut le quitter ;	4.2

Machine Translated by Google

5.2.3.3	demande des temps morts et des remplacements ;	15,4, 15,5
5.2.3.4	peut, ainsi que d'autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. L'entraîneur peut donner ces instructions debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de son équipe depuis le prolongement du début du banc d'équipe jusqu'à la zone d'échauffement, si elle est située dans le coin de la zone de contrôle de la compétition. sans perturber ni retarder le match. Si la zone d'échauffement est située derrière le banc d'équipe, alors l'entraîneur peut se déplacer depuis le prolongement du début du banc d'équipe jusqu'à l'extrémité du terrain de son équipe, mais ne doit pas gêner la vue des juges de ligne.	1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2
5.3	ADJOINT D'ÉQUIPE	
5.3.1	L'assistant d'équipe siège sur le banc de l'équipe mais n'a pas le droit d'intervenir dans le match.	
5.3.2	Si l'entraîneur doit quitter son équipe pour quelque raison que ce soit, y compris une sanction, mais excluant l'entrée sur le terrain en tant que joueur, l'assistant d'équipe peut assumer les fonctions d'entraîneur pendant la durée de l'absence, une fois confirmée à l'arbitre par le capitaine de match.	5.1.2, 5.2

Machine Translated by Google

CHAPITRE 3

FORMAT DE JEU

6	POUR MARQUER UN POINT, POUR GAGNER UN SET ET LE MATCH	Voir les règles
6.1	POUR MARQUER UN POINT	
6.1.1	INDIQUER	
	Une équipe marque un point :	
6.1.1.1	en réussissant à faire atterrir le ballon sur le terrain adverse ;	8.3, 10.1.1
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, 20.3.1
6.1.2	FAUTE	
	Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux règles (ou en les violant d'une autre manière). Les arbitres jugent les fautes et déterminent les conséquences selon les règles :	
6.1.2.1	si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est comptée ;	
6.1.2.2	Si deux fautes ou plus sont commises simultanément par les adversaires, une DOUBLE FAUTE est annoncée et l'échange est rejoué.	6.1.2, D9 (22)
6.1.3	RALLYE ET RALLYE TERMINÉ	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 20.3.1
	Un échange est la séquence d'actions de jeu depuis le moment du service frappé par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors du jeu. Un échange terminé est la séquence d'actions de jeu qui aboutit à l'attribution d'un point. Ceci comprend: - l'attribution d'une pénalité - perte de service pour un service atteint après le délai imparti.	
6.1.3.1	Si l'équipe au service remporte un échange, elle marque un point et continue de servir.	
6.1.3.2	Si l'équipe qui reçoit remporte un échange, elle marque un point et doit ensuite servir.	
6.2	POUR GAGNER UN SET	D9 (9)
	Un set est remporté par l'équipe qui marque 25 points avec une avance minimale de deux points. En cas d'égalité 24 – 24, le jeu continue jusqu'à ce qu'une avance de deux points soit obtenue (26 – 24 ; 27 – 25 ; etc.).	6.3.2
6.3	POUR GAGNER LE MATCH	D9 (9)
6.3.1	Le match est remporté par l'équipe qui remporte deux sets.	6.2
6.3.2	Pour tous les matchs, les trois sets seront joués. Le 3 ème set se joue également à 25 points avec une avance minimum de 2 points. En cas d'égalité 24 – 24, le jeu continue jusqu'à ce qu'une avance de deux points soit obtenue (26 – 24 ; 27 – 25 ; etc.).	7.1
6.4	ÉQUIPE PAR DÉFAUT ET INCOMPLET	
6.4.1	Si une équipe refuse de jouer après avoir été convoquée, elle est déclarée en défaut et perd le match avec le résultat 0 – 3 pour le match et 0 – 25 pour chaque set.	6.2, 6.3
6.4.2	Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à temps sur le terrain de jeu est déclarée en défaut avec le même résultat que celui indiqué à la règle 6.4.1.	

Machine Translated by Google

6.4.3	Une équipe déclarée INCOMPLETE pour le set ou pour le match perd le set ou le match. L'équipe adverse reçoit les points, ou les points et les sets, nécessaires pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète garde ses points et ensembles.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	**STRUCTURE DU JEU**	
7.1	**LE TANCEMENT**	
	Avant le match, le 1er arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain dans le premier set.	12.1.1
7.1.1	Le tirage au sort s'effectue 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	du côté du tribunal.	
	Le perdant prend le choix restant.	
7.2	**SÉANCE OFFICIELLE D'ÉCHAUFFEMENT**	
7.2.1	Avant le match, si les équipes disposaient auparavant exclusivement d'un terrain de jeu, elles ont droit à un échauffement officiel de 6 minutes ensemble au filet ; sinon, ils peuvent disposer de 10 minutes.	
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), les équipes auront droit à une période d'échauffement de 10 minutes ensemble au filet.	
7.3	**FORMATION DE DÉPART DE L'ÉQUIPE**	
7.3.1	Il doit toujours y avoir trois joueurs par équipe en jeu. Parmi les trois joueurs présents sur le terrain, il peut y avoir au maximum un joueur « avec handicap minime » (VS2).	6.4.3
	La composition de départ de l'équipe indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être maintenu tout au long du set.	7.6
7.3.2	Avant le début de chaque set, l'entraîneur doit présenter la composition de départ de son équipe sur une feuille d'alignement ou via un appareil électronique (si utilisé). La fiche est remise, dûment remplie et signée, au 2ème arbitre ou au marqueur – ou envoyée par voie électronique directement au marqueur.	5.2.3.1, 23.3.1, 26.2.1.2
7.3.3	Le joueur qui ne fait pas partie de l'alignement de départ d'un set est le remplaçant pour ce set.	7.3.2, 15.5
7.3.4	Une fois la feuille d'alignement remise au 2ème arbitre ou au marqueur, aucun changement dans l'alignement ne pourra être autorisé sans un remplacement régulier.	15.2.2, 15.5, D9 (5)
7.3.5	Les écarts entre les positions des joueurs sur le terrain et sur la feuille d'alignement sont traités comme suit :	23.3.1
7.3.5.1	lorsqu'une telle divergence est découverte avant le début du set, les positions des joueurs doivent être rectifiées conformément à celles figurant sur la feuille d'alignement – il n'y aura pas de sanction ;	7.3.2
7.3.5.2	lorsque, avant le début du set, un joueur sur le terrain s'avère ne pas être inscrit sur la feuille d'alignement de ce set, ce joueur doit être changé pour se conformer à la feuille d'alignement – il n'y aura aucune sanction ;	7.3.2

Machine Translated by Google

7.3.5.3	cependant, si l'entraîneur souhaite garder sur le terrain ce joueur non enregistré, il doit demander un remplacement régulier, en utilisant le signe de la main correspondant, qui sera ensuite enregistré sur la feuille de match. Si une divergence entre les positions des joueurs et la feuille d'alignement est découverte ultérieurement, l'équipe fautive doit revenir aux bonnes positions. Les points de l'adversaire restent valables et en plus il reçoit un point et le prochain service. Tous les points marqués par l'équipe fautive depuis le moment précis de la faute jusqu'à la découverte de la faute sont annulés.	15.2.2, D9 (5)
7.3.5.4	Lorsqu'un joueur se trouve sur le terrain mais qu'il n'est pas inscrit sur la liste de l'équipe, les points de l'adversaire restent valables, et en plus il gagne un point et un service. L'équipe fautive perdra tous les points et/ou sets (0 – 25, si nécessaire) gagnés à partir du moment où le joueur non inscrit est entré sur le terrain, et devra soumettre une feuille d'alignement révisée et envoyer un nouveau joueur inscrit. sur le terrain, à la place du joueur non inscrit.	6.1.2, 7.3.2
7.4	POSTES	
7.4.1	Au moment où le ballon est frappé par le serveur, chaque équipe doit être positionnée dans son propre terrain (sauf le serveur). Il n'y a pas de positions définies.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.2	Après le service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position sur leur terrain et dans la zone libre.	
7.5	DEFAUT DE POSITION	D9 (13)
7.5.1	L'équipe commet une faute de position si un joueur se trouve sur le terrain suite à un remplacement illégal et à une reprise du jeu ; ceci est compté comme une faute de position avec les conséquences d'un remplacement illégal.	7.3, 7.4, 15.9
7.6	ROTATION	
7.6.1	L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe et contrôlé par l'ordre de service et les positions des joueurs tout au long du set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Lorsque l'équipe qui reçoit a obtenu le droit de servir, ses joueurs tournent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.	
7.7	DEFAUT DE ROTATION	D9 (13)
7.7.1	Une faute de rotation est commise lorsque la SERVICE n'est pas effectuée selon l'ordre de rotation. Cela entraîne dans l'ordre les conséquences suivantes :	7.6.1, 12
7.7.1.1	le marqueur arrête le jeu en utilisant le buzzer ; l'adversaire gagne un point et le prochain service ; Si la faute de rotation n'est constatée qu'après la fin de l'échange qui a débuté par une faute de rotation, un seul point est attribué à l'adversaire, quel que soit le résultat de l'échange 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	De plus, le marqueur doit déterminer le moment exact où la faute a été commise et tous les points marqués ultérieurement par l'équipe fautive doivent être annulés. Les points de l'adversaire restent valables.	26.2.2.2
	Si ce moment ne peut être déterminé, aucune annulation de point n'a lieu, et un point et un service à l'adversaire sont la seule sanction.	6.1.3

Machine Translated by Google

CHAPITRE 4

JOUER DES ACTIONS

8	ÉTATS DES JEUX	Voir les règles
8.1	BALLE EN JEU	
	Le ballon est en jeu dès la frappe du service autorisé par le 1er arbitre.	12, 12.3
8.2	BALLE HORS JEU	
	Le ballon est hors du jeu au moment de la faute qui est sifflée par l'un des arbitres ; en l'absence de faute, au moment du coup de sifflet.	
8.3	BALLE 'IN'	D9 (14), D10 (1)
	Le ballon est IN si, à tout moment de son contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain, y compris les lignes de démarcation.	1.1, 1.3.2
8.4	BALLE 'OUT'	
	Le ballon est OUT lorsque :	
8.4.1	toutes les parties du ballon qui touchent le sol sont complètement en dehors des lignes de démarcation ;	1.3.2, D9 (15), D10 (2)
8.4.2	il touche un objet extérieur au terrain, le plafond ou une personne hors jeu ;	D9 (15), D10 (4)
8.4.3	il touche les antennes, les cordes, les poteaux ou le filet lui-même en dehors des bandes latérales ;	2.3, D3, D4a, D9 (15), D10 (4)
8.4.4	il traverse le plan vertical du filet partiellement ou totalement en dehors de l'espace de traversée, sauf dans le cas de la règle 10.1.2 ;	2.3, D4a, D4b, D9 (15), D10 (4)
8.4.5	il traverse complètement l'espace inférieur sous le filet.	22.3.2.3d, D4a, D9 (21)
9	JOUER AU BALLON	
	Chaque équipe doit jouer dans sa propre aire de jeu et son propre espace (sauf règle 10.1.2). Le ballon peut toutefois être récupéré au-delà de sa propre zone libre.	
9.1	COUPS D'ÉQUIPE	
	Une touche est tout contact avec le ballon par un joueur en jeu.	14.4.1
	L'équipe a droit à un maximum de trois touches (en plus du blocage) pour renvoyer le ballon. Si l'on en utilise davantage, l'équipe commet la faute de QUATRE COUPS.	
9.1.1	CONTACTS CONSÉCUTIFS	9.2.3, 14.2, 14.4.2
	Un joueur ne peut pas frapper la balle deux fois de suite (sauf règles 9.2.3, 14.2). et 14.4.2).	
9.1.2	CONTACTS SIMULTANÉS	
	Deux ou trois joueurs peuvent toucher le ballon en même temps.	
9.1.2.1	Lorsque deux (ou trois) coéquipiers touchent le ballon simultanément, cela compte pour deux (ou trois) touches (à l'exception du blocage). S'ils atteignent le ballon, mais qu'un seul d'entre eux le touche, un coup est compté. Une collision de joueurs ne constitue pas une faute.	

Machine Translated by Google

9.1.2.2	Lorsque deux adversaires touchent simultanément le ballon au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe qui reçoit le ballon a droit à trois autres touches. Si un tel ballon sort, c'est la faute de l'équipe adverse.	
9.1.2.3	Si des frappes simultanées de deux adversaires au-dessus du filet entraînent un CATCH, il s'agit d'une DOUBLE FAUTE et l'échange est rejoué.	6.1.2.2, 9.2.2, D9 (22)
	Cependant, un rattrapage court est autorisé lorsque le contact prolongé n'arrête pas la continuité du jeu.	9.1.2.2
9.1.3	COUP ASSISTÉ	
	Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à s'appuyer sur un coéquipier ou sur toute structure/objet pour frapper la balle.	1
	Toutefois, un joueur qui s'apprête à commettre une faute (toucher le filet ou franchir la ligne médiane, etc.) peut être arrêté ou retenu par un coéquipier.	1.3.3, 11.4.4
9.2	CARACTÉRISTIQUES DU HIT	
9.2.1	Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.	
9.2.2	Le ballon ne doit pas être attrapé et/ou lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction	9.3.3
9.2.3	Le ballon peut toucher différentes parties du corps, à condition que les contacts aient lieu simultanément.	
	Des exceptions:	
9.2.3.1	lors d'un blocage, des contacts consécutifs peuvent être effectués par un ou plusieurs joueur(s), à condition que les contacts se produisent au cours d'une seule action ;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	lors de la première frappe de l'équipe, le ballon peut toucher successivement diverses parties du corps, à condition que les contacts se produisent au cours d'une seule action.	9.1, 14.4.1
9.3	DEFAUTS DANS LE JEU DU BALLON	
9.3.1	QUATRE COUPS : une équipe frappe le ballon quatre fois avant de le renvoyer.	9.1, D9 (18)
9.3.2	COUP ASSISTÉ : un joueur prend l'appui d'un coéquipier ou de toute structure/objet afin de frapper la balle dans l'aire de jeu.	9.1.3
9.3.3	CATCH : le ballon est attrapé et/ou lancé ; il ne rebondit pas après le coup.	9.2.2, D9 (16)
9.3.4	DOUBLE CONTACT : un joueur frappe le ballon deux fois de suite ou le ballon touche successivement différentes parties de son corps.	9.2.3, D9 (17)
9.3.5	LEVAGE : une partie du corps du joueur située entre les fesses et les épaules perd le contact avec le terrain lors d'une action de jeu (exception à la règle 9.4.1).	9.4.1, 9.4.2, 14.1.4, 14.6.3, D9 (25)
9.4	CONTACT AVEC LA COUR	
9.4.1	À tout moment pendant les actions de jeu, les joueurs doivent toucher le terrain avec une partie du corps située entre les fesses et les épaules. Le relèvement est autorisé sur tout le terrain lors de la lecture du ballon dans le cadre d'une action défensive (au cours du 1er, 2e ou 3e contact) si le contact est effectué alors que le ballon n'est pas entièrement plus haut que le haut du filet.	
9.4.2	Il est interdit de se lever, de soulever le corps ou de faire des pas.	
dix	BALLE AU FILET	
10.1	BALLE TRAVERSANT LE FILET	
10.1.1	Le ballon envoyé vers le terrain adverse doit passer par-dessus le filet dans l'espace de traversée. L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée comme suit :	2.4, 10.2, D4a

Machine Translated by Google

10.1.1.1	en bas, par le haut du filet ;	2.2
10.1.1.2	sur les côtés, par les antennes et leurs extensions imaginaires ;	2.4
10.1.1.3	au-dessus, près du plafond.	
10.1.2	Le ballon qui a traversé le plan du filet jusqu'à la zone libre adverse en totalité ou en partie à travers l'espace extérieur peut être rejoué dans le cadre des frappes d'équipe, à condition que :	9.1, D4b
10.1.2.1	le terrain adverse n'est pas touché par le joueur ;	11.2.2
10.1.2.2	le ballon, lorsqu'il est rejoué, traverse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement à travers l'espace extérieur du même côté du terrain. L'équipe adverse ne peut pas empêcher une telle action.	11.4.4, D4b
10.1.3	Le ballon qui se dirige vers le terrain adverse à travers l'espace inférieur est en jeu jusqu'au moment où il a complètement traversé le plan vertical du filet.	22.3.2.3d, D4a, D9 (21)
10.2	BALLE TOUCHANT LE FILET	
	En traversant le filet, le ballon peut le toucher.	10.1.1
10.3	BALLE DANS LE FILET	
10.3.1	Un ballon enfoncé dans le filet peut être récupéré dans la limite des trois coups sûrs de l'équipe.	9.1
10.3.2	Si le ballon déchire les mailles du filet ou l'arrache, l'échange est annulé et rejoué.	
11	JOUEUR AU FILET	
11.1	ALLER AU-DELÀ DU FILET	
11.1.1	Lors du blocage, un joueur peut toucher le ballon au-delà du filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire avant ou pendant la frappe offensive de ce dernier.	14.1, 14.3
11.1.2	Après une attaque, un joueur est autorisé à passer sa main au-delà du filet, à condition que le contact ait eu lieu dans son propre espace de jeu.	
11.2	PÉNÉTRATION SOUS LE FILET	
11.2.1	Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.	
11.2.2	Il est permis de toucher le terrain adverse au-delà de la ligne médiane avec n'importe quelle partie du corps à condition que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.	1.3.3, D9 (21)
11.2.3	Un joueur peut entrer sur le terrain adverse après que le ballon soit hors du jeu.	8.2
11.2.4	Les joueurs peuvent pénétrer dans la zone libre adverse à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.	
11.3	CONTACT AVEC LE FILET	
11.3.1	Le contact avec le filet par un joueur n'est pas une faute, à moins qu'il ne gêne le jeu.	11.4.4, 22.3.2.3c, 23.3.2.3, D3
11.3.2	Les joueurs peuvent toucher le poteau, les cordes ou tout autre objet extérieur aux antennes, y compris le filet lui-même, à condition que cela ne gêne pas le jeu.	D3
11.3.3	Lorsque le ballon est enfoncé dans le filet, le faisant toucher un adversaire, aucune faute n'est commise.	

Machine Translated by Google

11.4	FAUTES DU JOUEUR AU FILET	
11.4.1	Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant l'attaque de l'adversaire.	11.1.1, D9 (20)
11.4.2	Un joueur interfère avec le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.	11.2.1
11.4.3	Un joueur pénètre dans le terrain adverse et interfère avec le jeu de l'adversaire.	11.2.2, D9 (21)
11.4.4	Un joueur interfère avec le jeu par (entre autres) : - toucher la bande supérieure du filet entre les antennes ou l'antenne lui-même lors de son action de jouer ou de tenter de jouer le ballon, - utiliser le filet entre les antennes comme support d'aide à la stabilisation lors du jeu de balle, - créer un avantage injuste sur l'adversaire en touchant le filet - commettre des actions qui entravent la tentative légitime d'un adversaire de jouer le balle, - attraper/tenir le filet Tout joueur proche du ballon au moment du jeu et qui tente lui-même de le jouer est considéré dans l'action de jouer le ballon, même si aucun contact n'est établi avec lui. Cependant, toucher le filet à l'extérieur de l'antenne n'est pas considéré comme une faute (sauf pour la règle 9.1.3).	11.3.1 D9 (19)
12	SERVICE	
	Le service est l'acte de mettre le ballon en jeu par le joueur placé au service. zone.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	PREMIER SERVICE DANS UN ENSEMBLE	
12.1.1	Le premier service du premier set, ainsi que celui du 3 ème set décisif, est exécuté par l'équipe déterminée par le tirage au sort.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Les autres sets débuteront avec le service de l'équipe qui n'a pas servi en premier dans la série précédente.	11.2.1
12.2	DEMANDE DE SERVICE	
12.2.1	Les joueurs doivent suivre l'ordre de service inscrit sur la feuille d'alignement.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Après le premier service d'un set, le joueur qui servira est déterminé comme suit :	12.1
12.2.2.1	lorsque l'équipe au service remporte l'échange, le joueur (ou son remplaçant) qui a servi auparavant sert à nouveau ;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	Lorsque l'équipe qui reçoit remporte l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir réellement. Le joueur qui passe de la position avant droite à la position arrière droite servira.	6.1.3, 7.6.2
12.3	AUTORISATION DU SERVICE	
	Le 1er arbitre autorise le service, après avoir vérifié que les deux équipes sont prêtes à jouer, et que le serveur est en possession du ballon.	12, D9 (1)
12.4	EXÉCUTION DE LA PRESTATION	D9 (10)
12.4.1	Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé ou relâché par la ou les mains.	
12.4.2	Un seul lancer ou lâcher du ballon est autorisé. Dribbler ou déplacer le ballon dans les mains est autorisé.	

Machine Translated by Google

12.4.3	Au moment de la frappe du service, les fesses du serveur ne doivent pas toucher le terrain (la ligne de fond incluse) ni le sol en dehors de la zone de service. Le(s) pied(s), jambe(s) ou main(s) du serveur peuvent toucher le terrain et/ou la zone libre en dehors de la zone de service.	1.4.2, 28.2.1.4, D9 (21), D10 (4)
12.4.4	Le serveur doit frapper la balle dans les 8 secondes après le coup de sifflet du 1er arbitre. service.	12.3, D9 (11)
12.4.5	Un service exécuté avant le coup de sifflet de l'arbitre est annulé et répété.	12.3
12,5	DÉPISTAGE	D5, D9 (12)
12.5.1	Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas empêcher leur adversaire, par un dépistage individuel ou collectif, de voir la frappe de service et la trajectoire de la balle.	12.5.2
12.5.2	Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service fait(ent) écran en agitant les bras. ou en se déplaçant latéralement pendant l'exécution du service, ou en s'asseyant en groupe, et ce faisant, il cache à la fois la frappe du service et la trajectoire de vol de la balle jusqu'à ce que la balle atteigne le plan vertical du filet.	12.4, D5
12.6	DEFAUTS PRODUITS PENDANT L'ENTRETIEN	
12.6.1.	DÉFAUTS DE SERVICE	
	Les fautes suivantes entraînent un changement de service même si l'adversaire est hors de position. Le serveur:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	viole l'ordre de signification ;	12.2
12.6.1.2	n'exécute pas correctement le service ;	12.4
12.6.1.3	soulève ses fesses.	9.4.1
12.6.2	PANNES APRÈS LE COUP DE SERVICE	
	Après que le ballon a été correctement frappé, le service devient une faute (sauf si un joueur est hors de position) si le ballon :	12.7, 12.7.2
12.6.2.1	touche un joueur de l'équipe au service ou ne parvient pas à traverser complètement le plan vertical du filet à travers l'espace de traversée ;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D9 (19)
12.6.2.2	sort;	8.4, D9 (15)
12.6.2.3	passe sur un écran.	12.5, D9 (12)
12.7	DÉFAUTS DE SERVICE ET DÉFAUTS DE POSITION	
12.7.1	Si le serveur commet une faute au moment de la touche de service (mauvaise exécution, mauvais ordre de rotation, etc.) et que l'adversaire est hors de position, c'est la faute de service qui est sanctionnée.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Par contre, si l'exécution du service a été correcte, mais que le service devient ensuite fautif (sort, passe sur un écran, etc.), la faute de position a eu lieu en premier et est sanctionnée.	7.5.3, 12.6.2
13	COUP D'ATTAQUE	
13.1	CARACTÉRISTIQUES DU COUP D'ATTAQUE	12, 14.1.1
13.1.1	Toutes les actions qui dirigent le ballon vers l'adversaire, à l'exception du service et du blocage, sont considérées comme des touches d'attaque.	
13.1.2	Lors d'une attaque, le basculement n'est autorisé que si la balle est proprement frappée et non attrapée ou lancée.	9.2.2

Machine Translated by Google

13.1.3	Une frappe offensive est terminée au moment où le ballon traverse complètement le plan vertical du filet ou est touché par un adversaire.	
13.1.4	Il est permis d'attaquer le service d'un adversaire.	13.2.1
13.2	RESTRICTIONS DU COUP D'ATTAQUE	
13.2.1	Un joueur peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact avec le ballon ait été effectué dans son propre espace de jeu.	7.4.1.1
13.3	DEFAUTS DU COUP D'ATTAQUE	
13.3.1	Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse.	13.2.1, D9 (20)
13.3.2	Un joueur fait sortir le ballon.	8.4, D9 (15)
13.3.3	Un joueur lève les fesses au moment où il frappe la balle.	9.3.5, 9.4.1, D9 (25)
14	BLOC	
14.1	BLOCAGE	
14.1.1	Le blocage est l'action des joueurs proches du filet d'intercepter le ballon venant de l'adversaire en atteignant plus haut que le haut du filet, quelle que soit la hauteur du contact du ballon. Au moment du contact avec le ballon, une partie du corps doit être plus haute que le haut du filet.	7.4.1.1
14.1.2	TENTATIVE DE BLOCAGE Une tentative de blocage est l'action de bloquer sans toucher le ballon.	
14.1.3	BLOC TERMINÉ Un blocage est terminé chaque fois que le ballon est touché par un bloqueur.	D6
14.1.4	BLOC COLLECTIF Un contre collectif est exécuté par deux ou trois joueurs proches les uns des autres et se termine lorsque l'un d'eux touche le ballon.	13.2.1
14.2	BLOQUER LES CONTACTS	
	Des contacts consécutifs (rapides et continus) avec le ballon peuvent se produire par un ou plusieurs bloqueurs, à condition que les contacts soient effectués au cours d'une seule action.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOCAGE DANS L'ESPACE ADVERSAIRE	
	Lors du blocage, le joueur peut placer ses mains et ses bras au-delà du filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Ainsi, il n'est pas permis de toucher le ballon au-delà du filet tant qu'un adversaire n'a pas exécuté une frappe offensive.	13.1.1
14.4	BLOCS ET COUPS D'ÉQUIPE	
14.4.1	Un contact bloqué n'est pas compté comme un coup sûr d'équipe. Par conséquent, après un contact en bloc, une équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.	9.1, 14.4.2
14.4.2	La première touche après le blocage peut être exécutée par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon pendant le blocage.	14.4.1
14.5	BLOQUER LE SERVICE	
	Bloquer le service d'un adversaire est autorisé.	
14.6	DEFAUTS BLOQUANTS	
14.6.1	Le bloqueur touche le ballon dans l'espace adverse avant ou simultanément avec l'attaque de l'adversaire.	14.3

Machine Translated by Google

14.6.2	Le bloqueur lève les fesses lorsqu'il joue le ballon ou participe à un blocage. Lever les fesses en bloquant sans toucher le ballon n'est PAS une faute.	9.3.5, 9.4.1, D9 (25)
14.6.3	Le ballon est envoyé hors du bloc.	8.4
14.6.4	Bloquer le ballon dans l'espace adverse depuis l'extérieur de l'antenne.	

Machine Translated by Google

CHAPITRE 5

INTERRUPTIONS, RETARDS ET INTERVALLES

15	INTERRUPTIONS	Voir les règles
	Une interruption est le temps écoulé entre un échange terminé et le coup de sifflet du 1er arbitre pour le service suivant.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 23.2.6
	Les seules interruptions régulières du jeu sont les TEMPS MORTS et les SUBSTITUTIONS.	
15.1	NOMBRE D'INTERRUPTIONS RÉGULIÈRES DU JEU	
	Chaque équipe peut demander un maximum de deux temps-morts et deux remplacements par ensemble.	6,2, 15,4 15,5
15.2	SÉQUENCE D'INTERRUPTIONS RÉGULIÈRES DU JEU	
15.2.1	Une demande d'un ou deux temps-morts et une demande de remplacement de l'une ou l'autre équipe peuvent se succéder, au sein d'une même interruption.	15,4, 15,5
15.2.2	Toutefois, une équipe n'est pas autorisée à effectuer des demandes de remplacement consécutives au cours d'une même interruption.	15.5, 15.6.1
15.2.3	Il doit y avoir un échange terminé entre deux demandes de remplacement distinctes de la même équipe (exception : un remplacement forcé en raison d'une blessure ou d'une expulsion/ disqualification (Règles 15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
15.2.4	Il n'est pas permis de demander une interruption régulière du jeu après avoir vu une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement de retard au cours de la même interruption (c'est-à-dire avant la fin du prochain échange terminé).	
15.3	DEMANDES D'INTERRUPTIONS DE JEU RÉGULIÈRES	
15.3.1	Des interruptions régulières du jeu peuvent être demandées par l'entraîneur, ou en l'absence de l'entraîneur, par le capitaine de jeu, et uniquement par eux.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	La substitution avant le début d'un set est autorisée et doit être enregistrée comme une substitution régulière dans ce set.	7.3.4
15.4	TEMPS MORTS	
15.4.1	Les demandes de temps-mort doivent être faites en montrant le geste de la main correspondant, lorsque le ballon est hors du jeu et avant le coup de sifflet de service. Tous les temps morts demandés durent 30 secondes.	6.1.3, 8.2, 12.3, D9 (4)
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), il est obligatoire d'utiliser le buzzer puis le signal manuel pour demander un temps-mort.	D9 (4)
15.4.2	Durant tous les temps-morts, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre proche de leur banc.	D1a
15,5	SUBSTITUTION	
15.5.1	Un remplacement est l'acte par lequel un joueur, après avoir été enregistré par le buteur, entre dans le jeu pour occuper la place d'un autre joueur, qui doit quitter le terrain à ce moment-là.	19.3.2.1, D9 (5)
15.5.2	Lorsque le remplacement est imposé en raison d'une blessure d'un joueur en jeu, l'entraîneur (ou le capitaine du match) peut faire le signe de la main correspondant.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D9 (5)
15.6	LIMITES DES SUBSTITUTIONS	

Machine Translated by Google

15.6.1	Un joueur de la formation de départ peut quitter le set, mais seulement une fois par set, et y revenir, mais une seule fois par set, et uniquement à sa position précédente dans la formation.	7.3.1
15.6.2	Un joueur remplaçant peut entrer dans le set à la place d'un joueur de la formation de départ, mais seulement une fois par set, et il ne peut être remplacé que par le même joueur titulaire.	7.3.1
15.7	SUBSTITUTION EXCEPTIONNELLE	
	Un joueur qui ne peut pas continuer à jouer en raison d'une blessure, d'une maladie, d'une disqualification ou d'une expulsion doit être remplacé légalement. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la règle 15.6.	6.1.3, 15.6
	Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure/maladie/expulsion/disqualification peut être remplacé dans le jeu par le joueur blessé/malade/ expulsé/disqualifié. Le joueur blessé/malade/expulsé remplacé par remplacement exceptionnel n'est pas autorisé à réintégrer le match.	
	Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas être compté comme un remplacement régulier mais doit être enregistré sur la feuille de match dans le cadre du total des remplacements dans le set et le match.	
15,8	SUBSTITUTION POUR EXPULSION OU DISQUALIFICATION	
	Un joueur EXPULSÉ ou DISQUALIFIÉ doit être remplacé immédiatement par le biais d'une substitution légale. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit de procéder à un remplacement exceptionnel. Si aucun remplacement exceptionnel n'est possible, l'équipe est déclarée INCOMPLETE.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 20.3.2, 20.3.3, D9 (5)
15.9	SUBSTITUTION ILLÉGALE	
15.9.1	Un remplacement est illégal s'il dépasse les limites indiquées dans la règle 15.6 (sauf dans le cas de la règle 15.7), ou si un joueur non enregistré est impliqué.	
15.9.2	Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement illégal et que le jeu a repris, la procédure suivante s'applique, dans l'ordre :	8.1, 15.6
15.9.2.1	l'équipe est pénalisée d'un point et d'un service à l'adversaire,	6.1.3
15.9.2.2	la substitution doit être rectifiée,	
15.9.2.3	les points marqués par l'équipe fautive depuis que la faute a été commise sont annulés ; les points de l'adversaire restent valables.	
15h10	PROCÉDURE DE SUBSTITUTION	
15.10.1	Le remplacement doit être effectué dans la zone de remplacement.	1.4.3, D1b
15.10.2	Un remplacement ne doit durer que le temps nécessaire à l'inscription du remplacement sur la feuille de match et à l'entrée et à la sortie des joueurs.	15.10, 23.2.6, 26.2.2.3
15.10.3.1	La demande de substitution proprement dite commence au moment de l'entrée du joueur(s) remplaçant(s) dans la zone de remplacement, prêts à jouer, pendant une interruption. L'entraîneur n'a pas besoin de faire un signe de la main de remplacement, sauf si le remplacement est dû à une blessure ou avant le début du set.	
15.10.3.2	Si le joueur n'est pas prêt, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard.	16.2, D7
15.10.3.3	La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le 2e arbitre, respectivement en utilisant le buzzer ou le sifflet. Le 2ème arbitre autorise le remplacement.	23.2.6
15.11	DEMANDES INAPPROPRIÉES	

Machine Translated by Google

15.11.1	Il est inapproprié de demander une interruption de jeu :	15
15.11.1.1	pendant un échange ou au moment ou après le coup de sifflet pour servir,	12.3
15.11.1.2	par un membre de l'équipe non autorisé,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	pour un deuxième remplacement par la même équipe lors de la même interruption, sauf en cas de blessure/maladie d'un joueur en jeu,	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 26.2.2.6
15.11.1.4	après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et de remplacements.	15.1
15.11.2	La première demande inappropriée d'une équipe dans le match qui n'affecte pas ou ne retarde pas le match sera rejetée, mais elle devra être enregistrée sur la feuille de match sans aucune autre conséquence.	16.1, 26.2.2.6
15.11.3	Toute nouvelle demande inappropriée pendant le match par la même équipe constitue un retard.	16.1.4
16	**RETARDS DE JEU**	
16.1	**TYPES DE RETARD**	
	Une action inappropriée d'une équipe qui reporte la reprise du jeu est un retard et comprend, entre autres :	7.4.1.1
16.1.1	retarder les interruptions régulières du jeu ;	15.10.2
16.1.2	prolonger les interruptions, après avoir reçu l'ordre de reprendre le jeu ;	15
16.1.3	demander une substitution illégale ;	15.9
16.1.4	répéter une demande inappropriée ;	15.11.3
16.1.5	retarder le jeu par un membre de l'équipe.	
16.2	**SANCTIONS POUR RETARD**	J7
16.2.1	L'AVERTISSEMENT DE RETARD et la PÉNALITÉ DE RETARD sont des sanctions d'équipe.	
16.2.1.1	Les sanctions pour retard restent en vigueur pendant toute la durée du match.	6.3
16.2.1.2	Toutes les sanctions pour retard sont enregistrées sur la feuille de match.	26.2.2.6
16.2.2	Le premier retard dans le match par un membre de l'équipe est sanctionné par un AVERTISSEMENT DE RETARD.	4.1.1, D9 (24)
16.2.3	Le deuxième retard et les retards ultérieurs de toute nature commis par n'importe quel membre de la même équipe dans le même match constituent une faute et sont sanctionnés par une PÉNALITÉ DE RETARD ; un point et un service à l'adversaire.	6.1.3, D9 (24)
16.2.4	Les sanctions pour retard imposées avant ou entre les sets sont appliquées au set suivant.	18.1
17	**INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES**	
17.1	**BLESSURE / MALADIE**	8.1
17.1.1	Si un accident grave survient alors que le ballon est en jeu, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement et autoriser l'assistance médicale à pénétrer sur le terrain.	
	Le rallye est ensuite rejoué.	6.1.3
17.1.2	Si un joueur blessé/malade ne peut pas être remplacé légalement ou exceptionnellement, le joueur bénéficie d'un temps de récupération de 3 minutes, mais pas plus d'une fois pour le même joueur dans le même match.	15.6, 15.7, 23.2.8
	Si le joueur ne récupère pas, son équipe est déclarée incomplète.	6.4.3, 7.3.1

Machine Translated by Google

17.2	INTERFÉRENCE EXTERNE	
	S'il y a une interférence extérieure pendant le jeu, le jeu doit être arrêté et l'échange est rejoué.	6.1.3, D9 (22)
17.3	INTERRUPTIONS PROLONGÉES	
17.3.1	Si des circonstances imprévues interrompent le match, le 1er arbitre, l'Organisateur et la Commission de Contrôle (s'il en existe une) décideront des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.	22.2.3
17.3.2	En cas d'une ou plusieurs interruptions n'excédant pas 4 heures au total :	17.3.1
17.3.2.1	si le match reprend sur le même terrain de jeu, le set interrompu se poursuivra normalement avec le même score, les mêmes joueurs (sauf ceux expulsés ou disqualifiés) et les mêmes positions. Les sets déjà joués conserveront leurs scores ;	1, 7.3
17.3.2.2	si le match reprend sur un autre terrain de jeu, le set interrompu est annulé et rejoué avec les mêmes équipiers et les mêmes onze de départ (sauf ceux expulsés ou disqualifiés) et le registre de toutes les sanctions sera conservé. Les sets déjà joués conserveront leurs scores.	7.3, 20.4.1, D7
17.3.3	En cas d'interruption d'une ou plusieurs heures dépassant 4 heures au total, l'intégralité du match sera rejouée.	
18	INTERVALLES ET CHANGEMENT DE TERRAIN	
18.1	INTERVALLES	
	Un intervalle est le temps entre les séries. Tous les intervalles durent 3 minutes.	4.2.4
	Pendant cette période, les changements de terrain et les inscriptions des équipes sur la feuille de match sont effectués.	7.3.2, 18.2, 26.2.1.2
	L'intervalle entre le deuxième et le troisième set peut être prolongé jusqu'à 10 minutes par l'organisme compétent à la demande de l'Organisateur.	
18.2	CHANGEMENT DE TRIBUNAL	D9 (3)
18.2.1	Après chaque set, les équipes changent de terrain.	7.1
18.2.2	Dans le troisième set, une fois que l'équipe en tête atteint 13 points, les équipes changent de terrain sans délai et les positions des joueurs restent les mêmes.	6.3.2, 7.4.1, 26.2.2.5
	Si le changement n'est pas effectué une fois que l'équipe en tête atteint 13 points, il aura lieu dès que l'erreur sera constatée. Le score au moment où le changement est effectué reste le même.	

Machine Translated by Google

CHAPITRE 6

CONDUITE DES PARTICIPANTS

19	EXIGENCES DE CONDUITE	Voir les règles
19.1	CONDUITE SPORTIVE	
19.1.1	Les participants doivent connaître les règles officielles du volleyball assis pour les jeunes et les respecter.	
19.1.2	Le participant doit accepter les décisions des arbitres avec une conduite sportive, sans les contester.	
	En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés uniquement par l'intermédiaire du capitaine de jeu.	5.1.2.1
19.1.3	Les participants doivent s'abstenir de tout acte ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou à dissimuler les fautes commises par leur équipe.	
19.2	FAIR-PLAY	
19.2.1	Les participants doivent se comporter avec respect et courtoisie dans l'esprit du FAIR PLAY, non seulement envers les arbitres, mais également envers les autres officiels, l'adversaire, les coéquipiers et les spectateurs.	
19.2.2	La communication entre les membres de l'équipe pendant le match est autorisée.	5.2.3.4
20	INCONDUITE ET SES SANCTIONS	
20.1	FAUTE MINEURE	
	Les fautes mineures ne font pas l'objet de sanctions. Il est du devoir du 1er arbitre d'empêcher les équipes d'approcher le niveau de sanction.	5.1.2, 21.3
	Cela se fait en deux étapes :	
	ÉTAPE 1 : en émettant un avertissement verbal par l'intermédiaire du capitaine de jeu ;	D7, D9 (6a)
	ÉTAPE 2 : par utilisation d'un CARTON JAUNE au(x) membre(s) de l'équipe concerné(s). Cet avertissement formel n'est pas en soi une sanction mais un symbole indiquant que le membre de l'équipe (et par extension l'équipe) a atteint le niveau de sanction pour le match. Elle est inscrite sur la feuille de match mais n'a pas de conséquence immédiate.	
20.2	FAUTE CONDUITE MENANT À DES SANCTIONS	
	Le comportement incorrect d'un membre de l'équipe envers les officiels, les adversaires, les coéquipiers ou les spectateurs est classé en trois catégories selon la gravité de l'infraction.	4.1.1
20.2.1	CONDUITE GROSSIÈRE : action contraire aux bonnes manières ou aux principes moraux.	
20.2.2	CONDUITE OFFENSANTE : propos ou gestes diffamatoires ou insultants ou tout acte exprimant du mépris.	
20.2.3	AGRESSION : agression physique réelle ou agressivité ou comportement menaçant.	
20.3	ÉCHELLE DE SANCTION	D9
	Selon le jugement du 1er arbitre et selon la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et inscrites sur la feuille de match sont : Pénalité, Expulsion ou Disqualification.	20.2, 26.2.2.6
20.3.1	PEINE	D9 (6b)
	Le premier comportement grossier d'un membre de l'équipe dans le match est pénalisé d'un point et d'un service à l'adversaire.	4.1.1, 20.2.1
20.3.2	EXPULSION	D9 (7)

Machine Translated by Google

20.3.2.1	Un membre de l'équipe sanctionné par une expulsion ne doit pas jouer pour le reste du set, doit être remplacé légalement et immédiatement s'il se trouve sur le terrain et doit rester assis dans la surface de réparation sans autre conséquence.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b
	Un entraîneur expulsé perd son droit d'intervenir dans le set et doit rester assis dans la surface de réparation.	5.2.3.3
20.3.2.2	La première CONDUITE OFFENSIVE d'un membre de l'équipe est sanctionnée par l'expulsion sans autre conséquence.	4.1.1, 20.2.2
20.3.2.3	La deuxième CONDUITE IMPROVISE dans le même match par le même membre de l'équipe est sanctionnée par l'expulsion sans autre conséquence.	4.1.1, 20.2.1
20.3.3	DISQUALIFICATION	D9 (8)
20.3.3.1	Un membre de l'équipe sanctionné par disqualification doit être remplacé légalement et immédiatement s'il se trouve sur le terrain et doit quitter la zone de contrôle de la compétition pour le reste du match sans autre conséquence.	4.1.1, D1a
20.3.3.2	La première ATTAQUE PHYSIQUE ou AGRESSION implicite ou menaçante est sanctionnée par une disqualification sans autre conséquence.	20.2.3
20.3.3.3	La deuxième CONDUITE OFFENSIVE dans le même match par le même membre de l'équipe est sanctionnée par une disqualification sans autre conséquence.	4.1.1, 20.2.2
20.3.3.4	La troisième CONDUITE GROSSIÈRE dans un même match par le même membre de l'équipe est sanctionnée par une disqualification sans autre conséquence.	4.1.1, 20.2.1
20.4	APPLICATION DES SANCTIONS POUR MAUVAIS CONDUITE	
20.4.1	Toutes les sanctions pour mauvaise conduite sont des sanctions individuelles, restent en vigueur pendant toute la durée du match et sont enregistrées sur la feuille de match.	20.3, 26.2.2.6
20.4.2	La répétition d'une faute par un même équipier au cours d'un même match est sanctionnée progressivement (l'équipier reçoit une sanction plus lourde à chaque infraction successive).	4.1.1, 20.2, 20.3, D7
20.4.3	L'expulsion ou la disqualification pour conduite offensante ou agression ne nécessite pas de sanction préalable.	20.2, 20.3
20,5	INCONDUITE AVANT ET ENTRE LES SETS	
	Toute faute survenant avant ou entre les sets est sanctionnée conformément à la règle 20.3 et les sanctions s'appliquent au set suivant.	18.1, 20.2, 20.3
20.6	RÉSUMÉ DES INCONDUITES ET DES CARTES UTILISÉES	D9 (6a, 6b, 7, 8)
	Attention : pas de sanction - ÉTAPE 1 : avertissement verbal - ÉTAPE 2 : symbole carte JAUNE	20.1
	Sanction : sanction – symbole carton ROUGE	20.3.1
	Expulsion : sanction – symbole cartons JAUNE et ROUGE conjointement	20.3.2
	Disqualification : sanction – symbole cartons JAUNE et ROUGE séparément	20.3.3

Machine Translated by Google

PARTIE 2, SECTION 2

LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITÉS ET SIGNAUX MANUELS OFFICIELS

Machine Translated by Google

CHAPITRE 7

ARBITRES

21	ÉQUIPE D'ARBITRAGE ET PROCÉDURES	Voir les règles
21.1	COMPOSITION	
	L'équipe arbitrale d'un match est composée des officiels suivants :	
	- Le 1er arbitre,	22
	- Le 2ème arbitre,	23
	- L'arbitre de réserve,	24
	- Le buteur,	25
	- deux juges de ligne.	26
	Leur emplacement est indiqué dans le diagramme 10.	
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), un arbitre de réserve est obligatoire.	24
21.2	PROCÉDURES	
21.2.1	Seuls le 1er et le 2ème arbitres peuvent siffler pendant le match :	
21.2.1.1	le 1er arbitre donne le signal du service qui commence l'échange ;	6.1.3, 12.3
21.2.1.2	le 1er ou le 2ème arbitre signale la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute a été commise et qu'ils en aient identifié la nature.	
21.2.2	Ils peuvent siffler lorsque le ballon est hors du jeu pour indiquer qu'ils autorisent ou rejettent une demande d'équipe.	5.1.2, 8.2
21.2.3	Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre pour signaler la fin de l'échange, ils doivent indiquer avec les signaux manuels officiels :	21.2.1.2, 29.1
21.2.3.1	si la faute est sifflée par le 1er arbitre, il indiquera dans l'ordre :	
	a) l'équipe à servir,	12.2.2, D9 (2)
	b) la nature de la faute,	
	c) le(s) joueur(s) fautif(s) (si nécessaire).	
21.2.3.2	Si la faute est sifflée par le 2ème arbitre, il indiquera :	
	a) la nature de la faute,	
	b) le(s) joueur(s) fautif(s) (si nécessaire),	
	c) l'équipe qui servira suivant le signe de la main du 1er arbitre.	12.2.2
	Dans ce cas, le 1er arbitre n'indique ni la nature de la faute ni le joueur fautif, mais seulement l'équipe à servir.	D9 (2)
21.2.3.3	En cas de double faute, les deux arbitres indiquent dans l'ordre :	
	a) la nature de la faute,	17.3, D9 (22)
	b) les joueurs fautifs (si nécessaire),	
	L'équipe qui servira ensuite est alors indiquée par le 1er arbitre.	12.2.2, D9 (2)
22	1 er ARBITRE	
22.1	EMPLACEMENT	
	Le 1er arbitre exerce ses fonctions debout derrière le poteau situé à une extrémité du filet du côté opposé au buteur.	D1a, D1b, D8

Machine Translated by Google

22.2	AUTORITÉ	
22.2.1	Le 1er arbitre dirige le match du début jusqu'à la fin. Il a autorité sur tous les membres de l'équipe arbitrale et sur les membres du comité d'arbitrage. équipes.	4.1.1, 6.3
	Pendant le match, ses décisions sont définitives. Il est autorisé à annuler les décisions des autres membres de l'équipe arbitrale, s'il s'avère qu'elles sont erronées.	
	Il peut même remplacer un membre de l'équipe arbitrale qui n'exerce pas correctement ses fonctions.	
22.2.2	Il contrôle également le travail des ramasseurs de balles, des essuie-sols et des vadrouilleurs.	3.3
22.2.3	Il a le pouvoir de décider de toutes les questions intéressant le jeu, y compris celles non prévues par le règlement.	
22.2.4	Il ne permet aucune discussion sur ses décisions.	19.1.2
	Toutefois, à la demande du capitaine de jeu, le 1 er arbitre donnera une explication sur l'application ou l'interprétation des règles sur lesquelles il a fondé sa décision.	5.1.2.1
	Si le capitaine du match n'est pas d'accord avec cette explication et choisit de protester contre cette décision, il doit immédiatement se réserver le droit de déposer et d'enregistrer cette protestation à la fin du match. Le 1er arbitre doit autoriser ce droit du capitaine de jeu.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 26.2.3.2
22.2.5	Le 1er arbitre est chargé de déterminer avant et pendant le match si l'aire de jeu, l'équipement et les conditions répondent aux exigences du jeu.	Chapitre 1, 22.3.1.1
22.3	RESPONSABILITÉS	
22.3.1	Avant le match, le 1er arbitre :	
22.3.1.1	inspecte l'état de l'aire de jeu, des ballons et autres équipements ;	Chapitre 1, 22.2.5
22.3.1.2	effectue le tirage au sort avec les capitaines d'équipe ;	7.1
22.3.1.3	contrôle l'échauffement des équipes.	7.2
22.3.2	Pendant le match, il est autorisé :	
22.3.2.1	émettre des avertissements aux équipes ;	20.1
22.3.2.2	sanctionner les fautes et les retards ;	16.2, 21.2, D7, D9 (6a, 6b, 7, 8, 24)

Machine Translated by Google

22.3.2.3	décider :	
	a) les défauts du serveur y compris l'écran ;	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, D5, D9 (12, 13)
	b) les fautes dans le jeu du ballon, y compris le soulèvement ;	9.3, 9.4, D9 (16, 17, 18, 25)
	c) les fautes au-dessus du filet et le contact fautif du joueur avec le filet, principalement du côté de l'attaquant ;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D9 (19)
	d) le ballon traverse complètement l'espace inférieur sous le filet ;	8.4.5, D4a, D9 (21)
	e) le ballon qui traverse le filet totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage vers le terrain adverse ou qui touche l'antenne de son côté du terrain de jeu ;	8.4.5, 23.3.2.7, D4a, D9 (15)
	f) la balle servie et la 3ème frappe passant au-dessus ou à l'extérieur de l'antenne sur son côté du terrain.	J9 (15)
22.3.3	A la fin du match, il vérifie la feuille de match et la signe.	23.3.3, 26.2.3.3
23	**2 ème ARBITRE**	
23.1	**EMPLACEMENT**	
	Le 2 ème arbitre exerce ses fonctions debout à l'extérieur du terrain de jeu, à proximité du poteau, du côté opposé et face au 1er arbitre.	D1a, D1b, D8
23.2	**AUTORITÉ**	
23.2.1	Le 2ème arbitre est l'assistant du 1er arbitre, mais dispose également de son propre champ de compétence. En cas d'incapacité du 1er arbitre à poursuivre son travail, le 2ème arbitre pourra le remplacer.	22.3
23.2.2	Il peut, sans siffler, signaler également des fautes hors de son champ de compétence, mais ne peut pas insister auprès du 1er arbitre.	22.3
23.2.3	Il contrôle le travail du marqueur.	26.2, 27.2
23.2.4	Il supervise les membres de l'équipe sur le banc d'équipe et signale leurs fautes au 1er arbitre.	4.2.1
23.2.5	Il contrôle les joueurs dans la zone d'échauffement.	4.2.3
23.2.6	Il autorise les interruptions régulières du jeu, contrôle leur durée et rejette les demandes inappropriées.	15, 15.11, 26.2.2.3
23.2.7	Il contrôle le nombre de temps-morts et de remplacements utilisés par chaque équipe, et rapporte le 2ème temps-mort et les 2èmes remplacements au 1er arbitre et à l'entraîneur concerné.	15.1, 26.2.2.3
23.2.8	En cas de blessure d'un joueur, il autorise un remplacement exceptionnel ou accorde un temps de récupération de 3 minutes.	15.7, 17.1.2
23.2.9	Il vérifie l'état du sol, principalement en zone avant. Il vérifie également, pendant le match, que les ballons sont toujours conformes au règlement. Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), les tâches enregistrées selon la règle 23.2.5 sont effectuées par l'arbitre de réserve.	1.2.1, 3
23.3	**RESPONSABILITÉS**	

Machine Translated by Google

23.3.1	Au début de chaque set, lors du changement de terrain dans le set décisif et chaque fois que nécessaire, le 2ème arbitre vérifie que les positions réelles des joueurs sur le terrain correspondent à celles figurant sur les feuilles d'alignement.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
23.3.2	Pendant le match, il décide, siffle et signale :	
23.3.2.1	pénétration dans le terrain adverse et dans l'espace sous le filet ;	1.3.3, 11.2, D4a, D9 (22)
23.3.2.2	fautes de position de l'équipe qui reçoit ;	D9 (13)
23.3.2.3	le mauvais contact du joueur avec le filet principalement du côté du bloqueur et avec l'antenne de son côté du terrain ;	11.3.1, D9 (19)
23.3.2.4	le contact du ballon avec un objet extérieur ;	8.4.2, 8.4.3, D9 (15)
23.3.2.5	le contact du ballon avec le sol lorsque le 1er arbitre n'est pas en mesure de constater le contact ;	8.3
23.3.2.6	le ballon qui traverse le filet totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage vers le terrain adverse ou touche l'antenne de son côté du terrain ;	8.4.3, 8.4.4, D4a, D9 (15)
23.3.2.7	fautes de levée, notamment de la part des bloqueurs ;	9.3.5, 9.4.1, D9 (25)
23.3.2.8	La balle servie et la 3ème frappe passant au-dessus ou à l'extérieur de l'antenne de son côté du terrain.	J9 (15)
23.3.3	A la fin du match, il vérifie la feuille de match et la signe.	22.3.3., 26.2.3.3
24	**ARBITRE DE RÉSERVE**	
	Pour les compétitions mondiales de ParaVolley, mondiales et officielles (y compris les championnats de zone), un arbitre de réserve est obligatoire.	
24.1	**EMPLACEMENT**	
	L'arbitre de réserve exerce ses fonctions dans un poste distinct déterminé par le tracé du terrain du World ParaVolley.	
24.2	**RESPONSABILITÉS**	
	L'arbitre de réserve est tenu de :	
24.2.1	Porter un uniforme officiel d'arbitre dans l'exercice de ses fonctions ;	
24.2.2	Remplacer le 2ème arbitre en cas d'absence ou au cas où il ne peut continuer son travail ou dans le cas où le 2ème arbitre devient le 1er arbitre ;	
24.2.3	Contrôler les raquettes de remplacement (si elles sont utilisées) avant le match et entre les sets ;	
24.2.4	Vérifier le fonctionnement des tablettes du banc avant et entre les séries, s'il y a un problème ;	
24.2.5	Aider le 2e arbitre à garder la zone libre dégagée ;	1.1
24.2.6	Aider le 2e arbitre à demander au membre de l'équipe expulsé/disqualifié de se rendre au vestiaire de l'équipe ;	20.3.2.1, 20.3.3.1
24.2.7	Contrôler les joueurs remplaçants dans la zone d'échauffement et sur le banc ;	1.4.5, 23.2.5
24.2.8	Apporter au 2ème arbitre deux ballons de match immédiatement après la présentation des joueurs titulaires, et remettre au 2ème arbitre un ballon de match après avoir fini de vérifier la position des joueurs ;	23.3.1
24.2.9	Aider le 1er arbitre à guider le travail des nettoyeurs.	22.2.2

Machine Translated by Google

25	BUTEUR	
25.1	EMPLACEMENT	
	Le marqueur exerce ses fonctions assis à la table de marque du côté opposé du terrain et face au 1er arbitre.	D1a, D1b, D8
25.2	RESPONSABILITÉS	
	Il/elle remplit la feuille de match selon le Règlement, en coopération avec le 2ème arbitre.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
	Il utilise un buzzer ou un autre dispositif sonore pour signaler les irrégularités ou donne des signaux aux arbitres en fonction de ses responsabilités.	
25.2.1	Avant le match et le set, le buteur :	
25.2.1.1	enregistre les données du match et des équipes, y compris les noms et numéros des libéros, selon les procédures en vigueur, et obtient les signatures des capitaines et des entraîneurs ;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2
25.2.1.2	enregistre la composition de départ de chaque équipe à partir de la feuille de composition (ou vérifie les données soumises par voie électronique).	5.2.3.1, 7.3.2
	S'il ne reçoit pas les feuilles d'alignement à temps, il en informe immédiatement ce fait au 2ème arbitre.	
25.2.2	Pendant le match, le buteur :	
25.2.2.1	enregistre les points marqués ;	6.1
25.2.2.2	contrôle l'ordre de service de chaque équipe et signale toute erreur aux arbitres immédiatement après le service ;	12.2
25.2.2.3	est habilité à accuser réception et à annoncer les demandes de remplacement de joueurs en utilisant le buzzer, en contrôlant leur nombre, et enregistre les remplacements et les temps-morts, en informant le 2ème arbitre ;	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 23.2.6, 23.2.7
25.2.2.4	notifie aux arbitres une demande d'interruption régulière du jeu qui est hors d'usage ;	15.11
25.2.2.5	annonce la fin des sets aux arbitres, ainsi que le score du 13ème point du set décisif ;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	enregistre les avertissements pour mauvaise conduite, les sanctions et les demandes inappropriées ;	15.11.3, 16.2, 20.3
25.2.2.7	enregistre tous les autres événements selon les instructions du 2e arbitre ; c'est-à-dire remplacements exceptionnels, temps de récupération, interruptions prolongées, interférences extérieures, nouvelle désignation, etc. ;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
25.2.2.8	contrôle l'intervalle entre les séries.	18.1
25.2.3	A la fin du match, le buteur :	
25.2.3.1	enregistre le résultat final ;	6.3
25.2.3.2	en cas de réclamation, avec l'autorisation préalable du 1er arbitre, écrit ou permet au capitaine de l'équipe/du match d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident faisant l'objet de la réclamation ;	5.1.2.1, 5.2.3.2, 22.2.4
25.2.3.3	signe lui-même la feuille de match, avant d'obtenir les signatures des capitaines d'équipe puis des arbitres.	5.1.3.1, 22.3.3
26	JUGES DE LIGNE	
26.1	EMPLACEMENT	

Machine Translated by Google

	Deux juges de ligne se tiennent aux coins du terrain les plus proches de la main droite de chaque arbitre, en diagonale à 1 à 2 m du coin. Chacun d'eux contrôle à la fois la ligne de fond et la ligne de touche de son côté.	D1a, D1b, D8
26.2	RESPONSABILITÉS	
26.2.1	Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant des drapeaux (40 x 40 cm) pour signaler :	J10
26.2.1.1	le ballon IN ou OUT chaque fois que le ballon atterrit près de leur(s) ligne(s) ;	8.3, 8.4, D10 (1, 2)
26.2.1.2	les touches de ballon par l'équipe qui reçoit le ballon ;	8.4, D10 (3)
26.2.1.3	le ballon touchant l'antenne, le ballon servi et le troisième coup sûr de l'équipe traversant le filet en dehors de l'espace de passage, etc. ;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D4a, D10 (4)
26.2.1.4	tout joueur (sauf le serveur) qui a au moins une partie de ses fesses hors de son terrain au moment du service frappé ;	7.4, 12.4.3, D10 (4)
26.2.1.5	les défauts des fesses du serveur ;	12.4.3, D10 (4)
26.2.1.6	Tout contact avec les 80 cm supérieurs de l'antenne de son côté du terrain par un joueur lors de son action de jouer le ballon ou d'interférer avec le jeu ;	11.3.1, 11.4.4, D3, D10 (4)
26.2.1.7	le ballon traverse le filet à l'extérieur de l'espace de passage et pénètre dans le terrain adverse ou touche l'antenne de son côté du terrain.	10.1.1, D4a, D10 (4)
26.2.2	A la demande du 1er arbitre, un juge de ligne doit répéter son signal.	
27	SIGNAUX OFFICIELS	
27.1	SIGNAUX MANUELS DES ARBITRES	D9
	Les arbitres doivent indiquer, par le geste officiel, la raison de leur coup de sifflet (la nature de la faute sifflée ou le but de l'interruption autorisée). Le signal doit être maintenu un instant et, s'il est indiqué d'une seule main, la main correspond au côté de l'équipe qui a commis la faute ou la demande.	
27.2	SIGNAUX DE DRAPEAU DES JUGES DE LIGNE	J10
	Les juges de ligne doivent indiquer, avec le signal officiel du drapeau, la nature de la faute signalée et maintenir le signal un instant.	

Machine Translated by Google

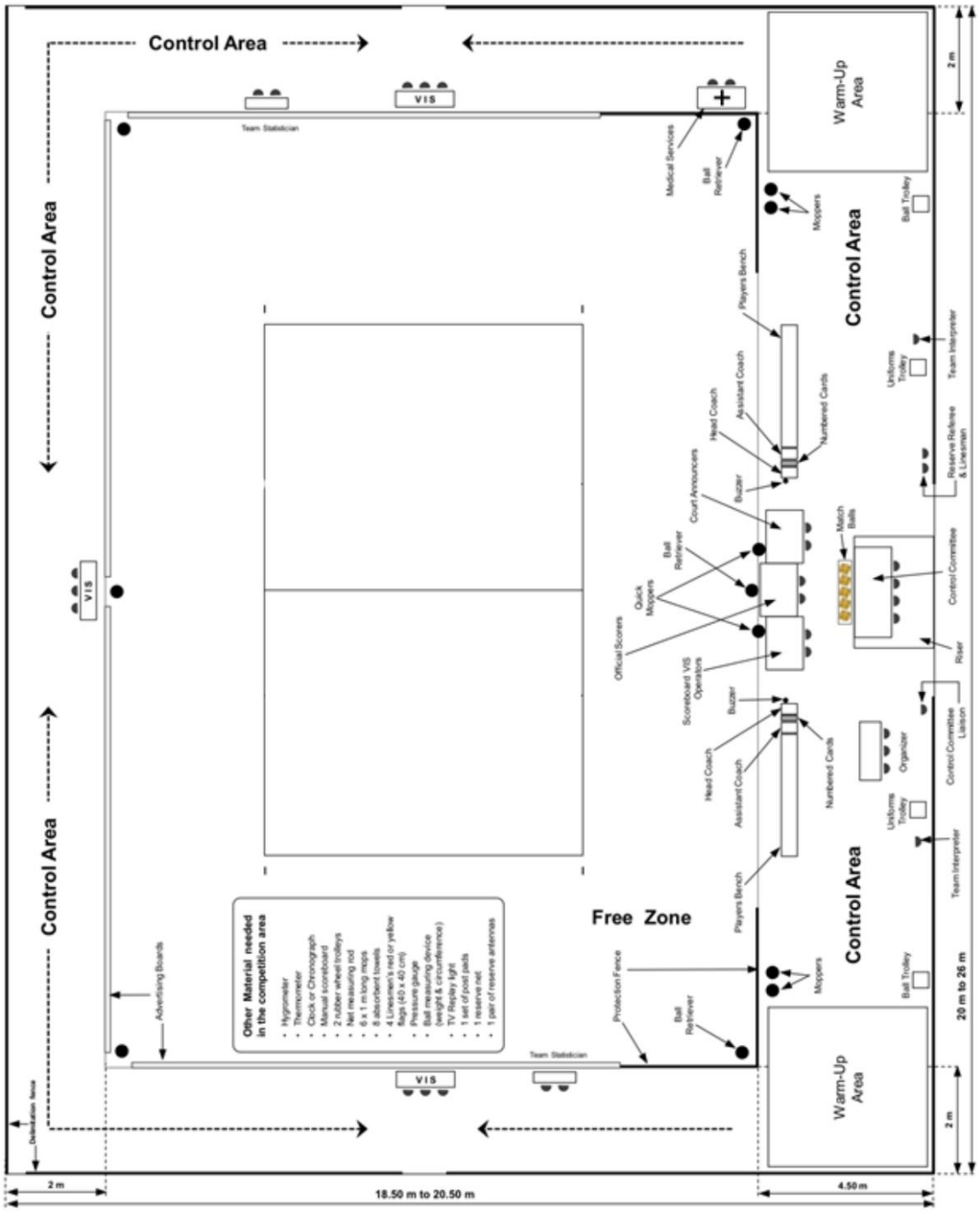
PARTIE 2, SECTION 3

DIAGRAMMES

Machine Translated by Google

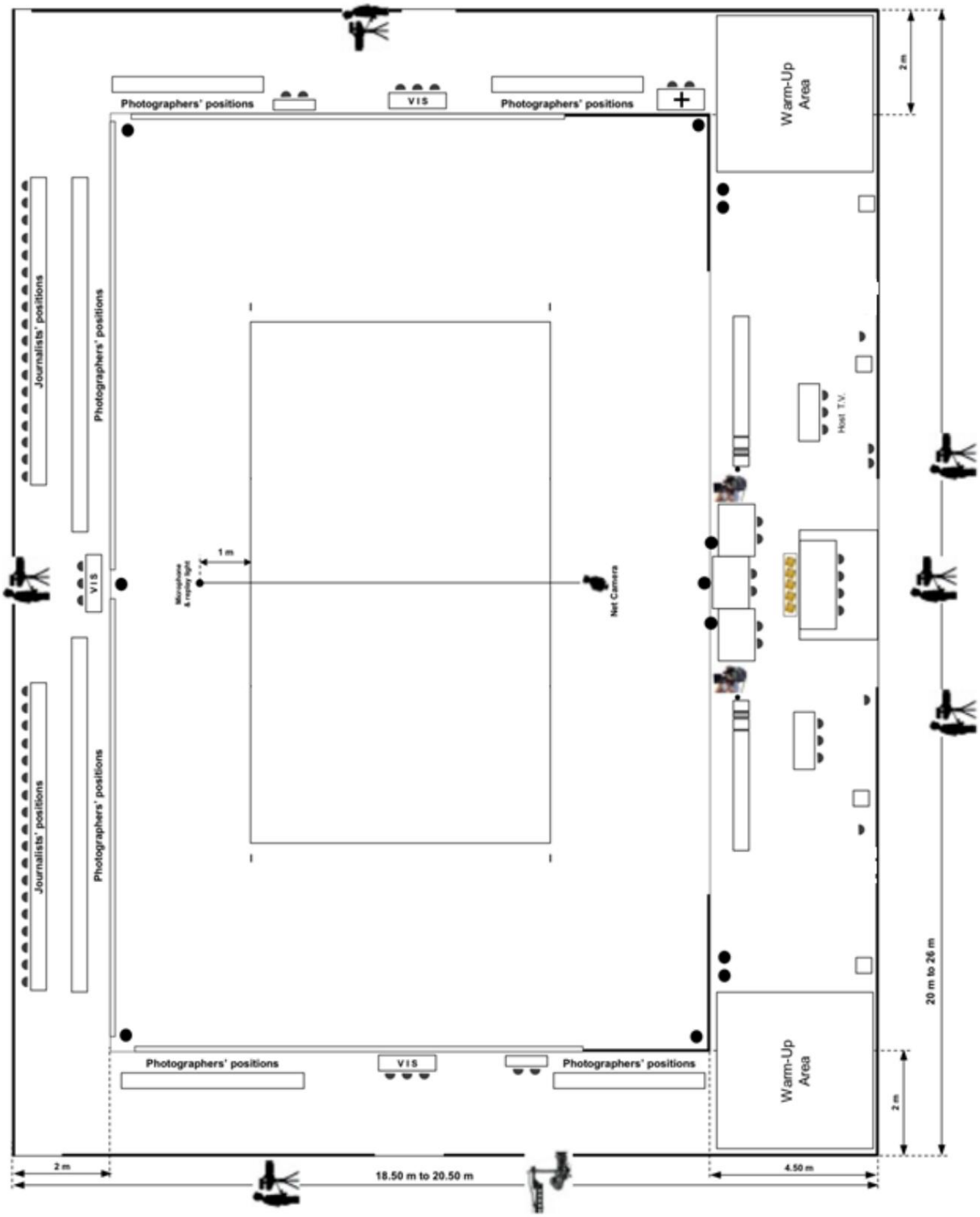
SCHÉMA 1a-1 (D1a-1) : ZONE DE CONTRÔLE DE LA COMPÉTITION (SANS MÉDIA)

Règles pertinentes : 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 20.3.2.1, 20.3.3.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1



Machine Translated by Google

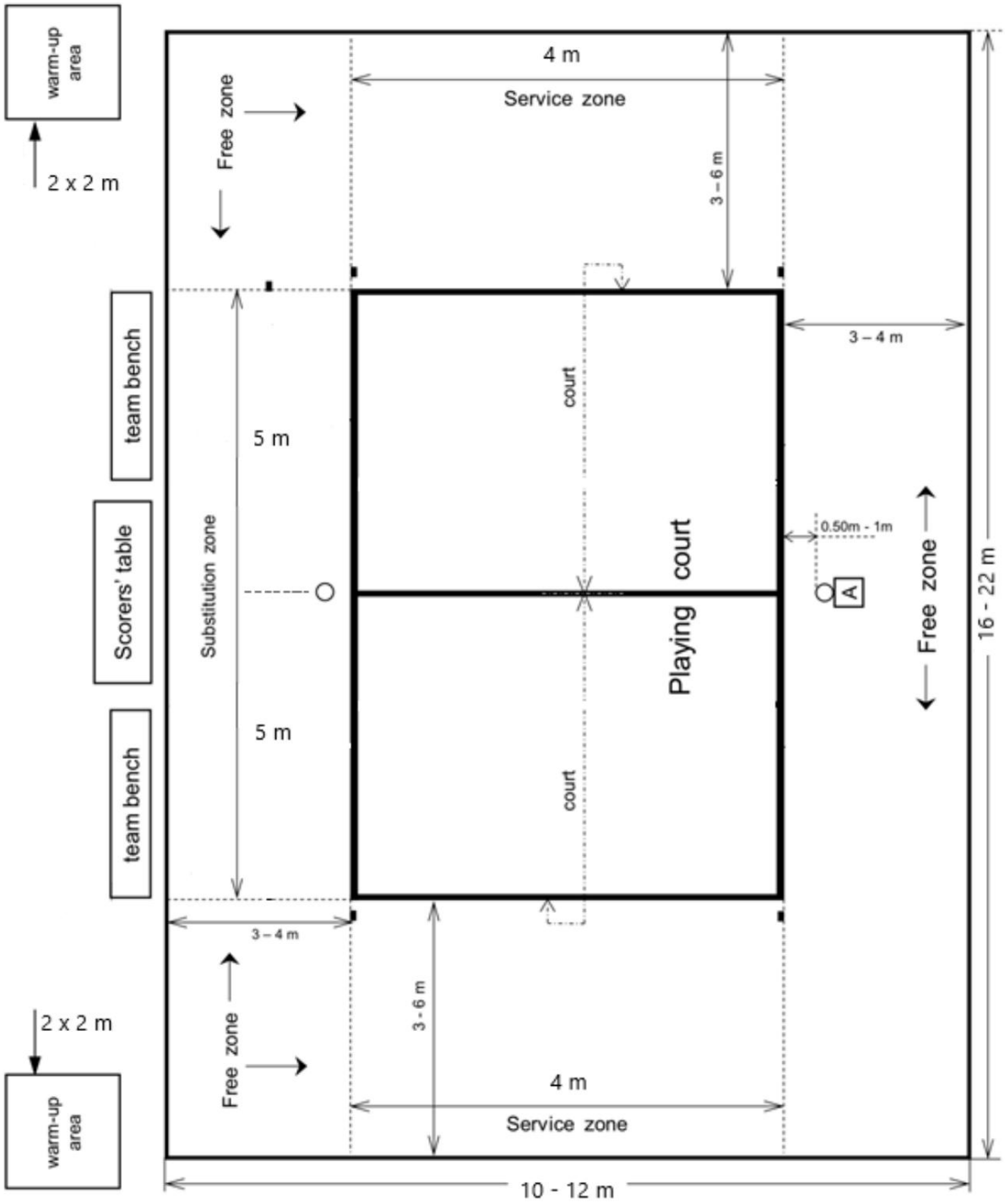
SCHÉMA 1a-2 (D1a-2) : ZONE DE CONTRÔLE DE LA COMPÉTITION (AVEC MÉDIAS)



Machine Translated by Google

SCHÉMA 1b (D1b) : LA ZONE DE JEU

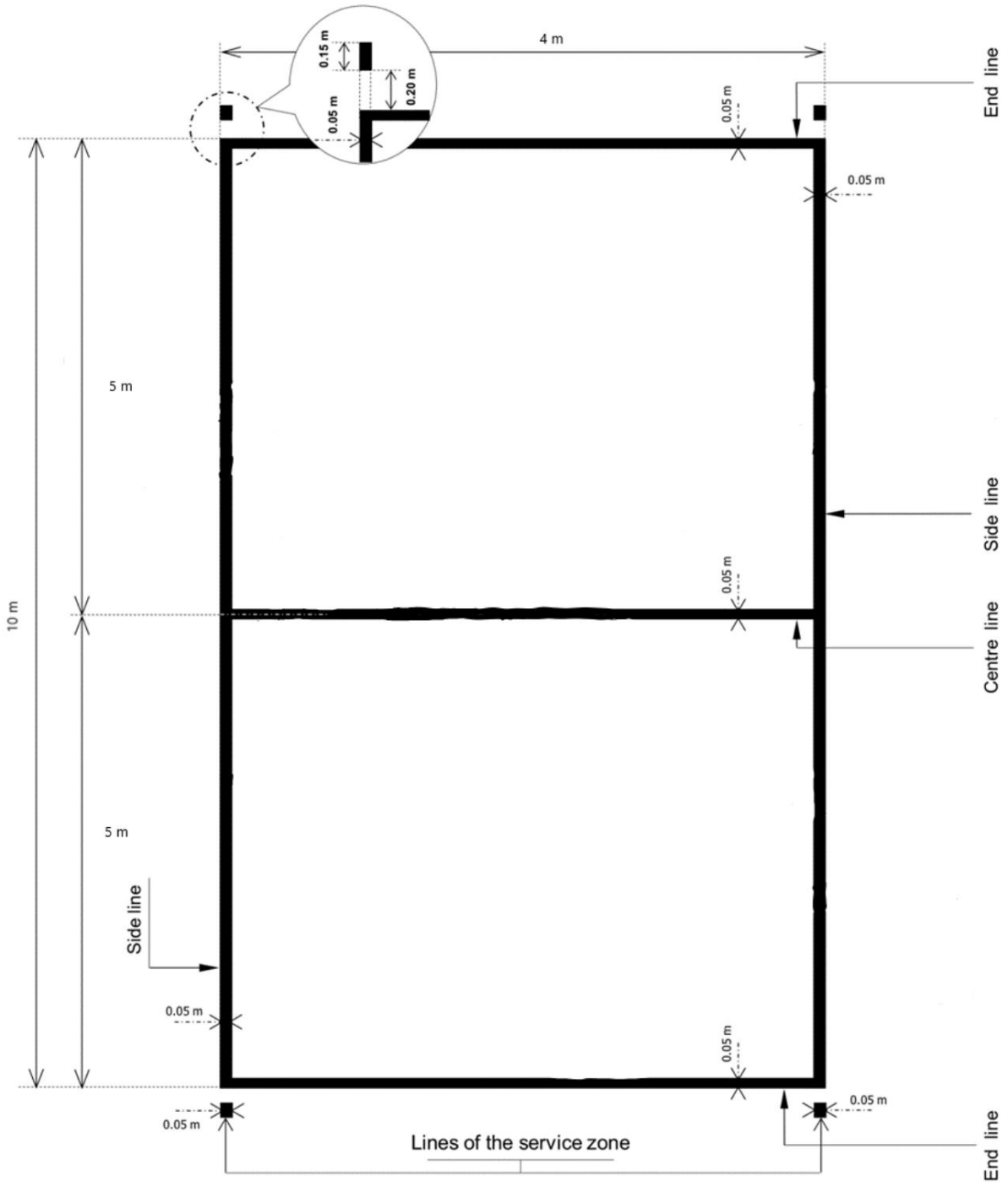
Règles pertinentes : 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 20.3.2.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1



Machine Translated by Google

SCHÉMA 2 (D2) : LE TERRAIN DE JEU

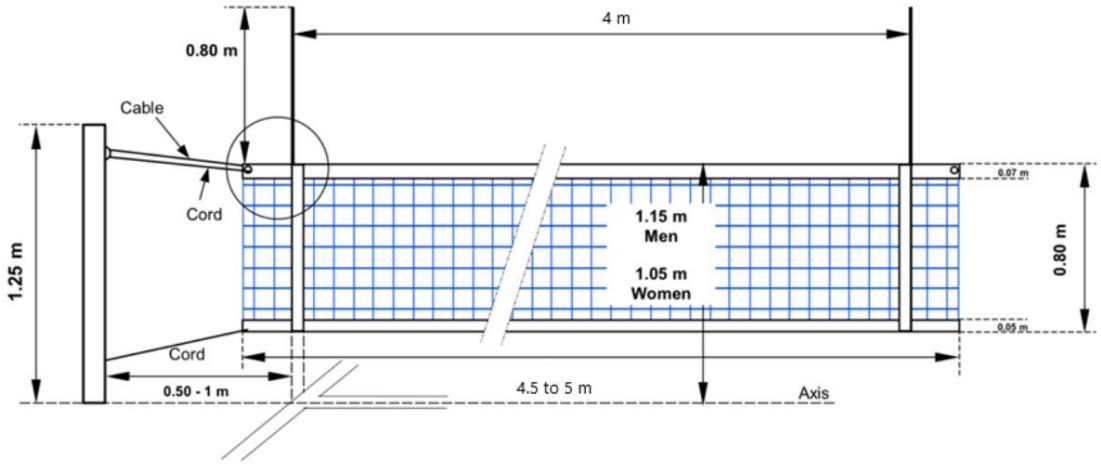
Règles pertinentes : 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

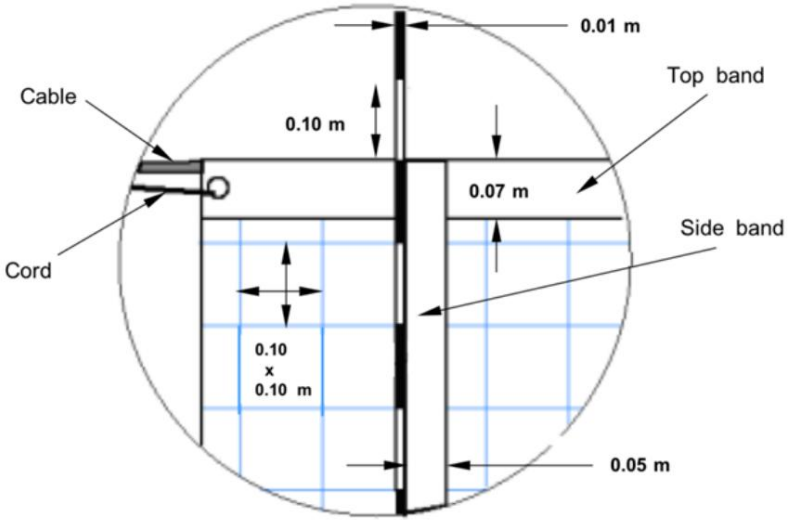


Machine Translated by Google

SCHÉMA 3 (D3) : CONCEPTION DU FILET

Règles pertinentes : 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 28.2.1.6

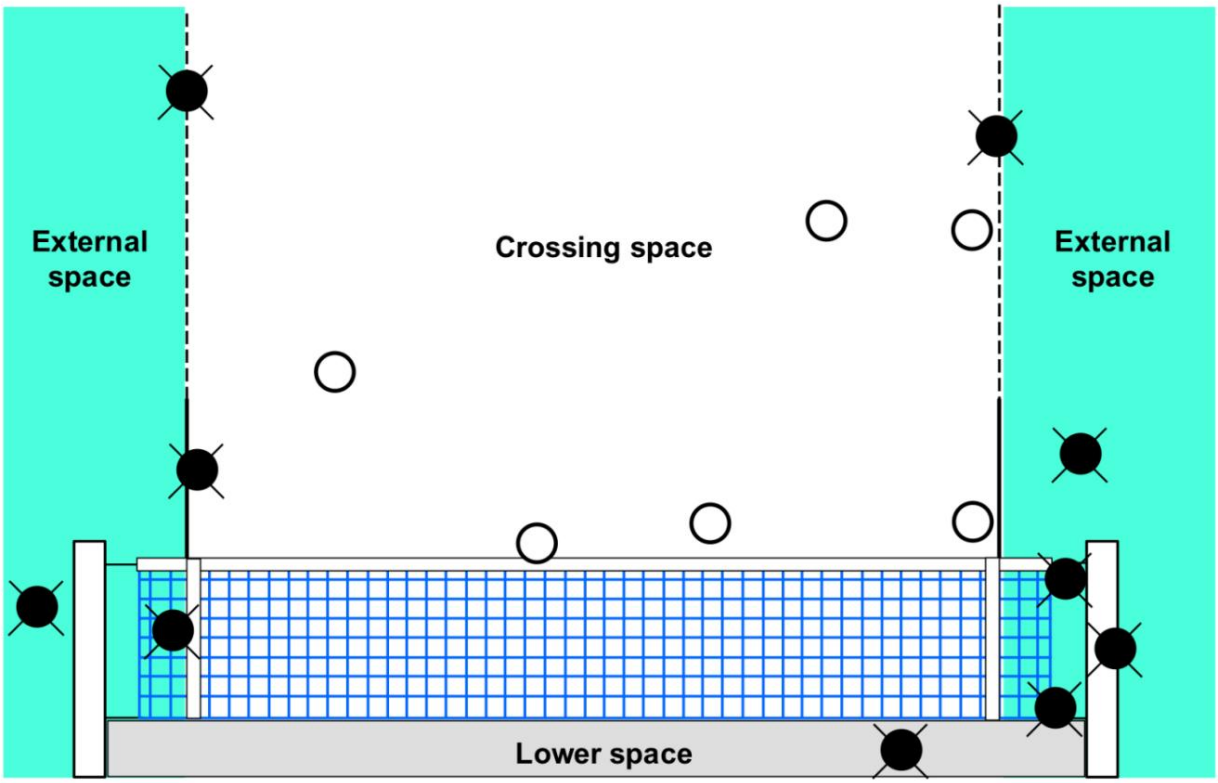




Machine Translated by Google

SCHÉMA 4a (D4a) : BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LE TERRAIN ADVERSAIRE

Règles pertinentes : 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.7, 28.2.1.3, 28.2.1.7



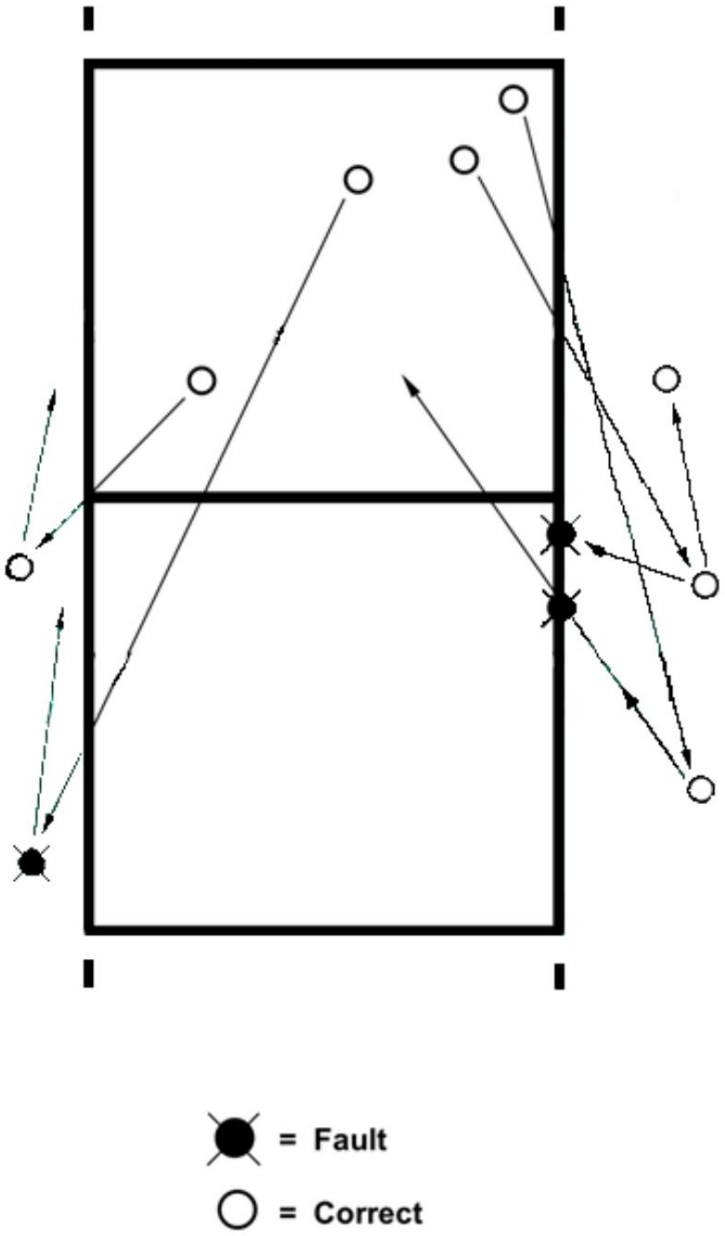
= Fault

= Correct crossing

Machine Translated by Google

SCHÉMA 4b (D4b) : BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET VERS LA ZONE LIBRE ADVERSAIRE

Règles pertinentes : 10.1.2, 10.1.2.2, 23.3.2.7



Machine Translated by Google

SCHÉMA 5 (D5) : ÉCRAN COLLECTIF

Règles pertinentes : 10.1.2, 10.1.2.2

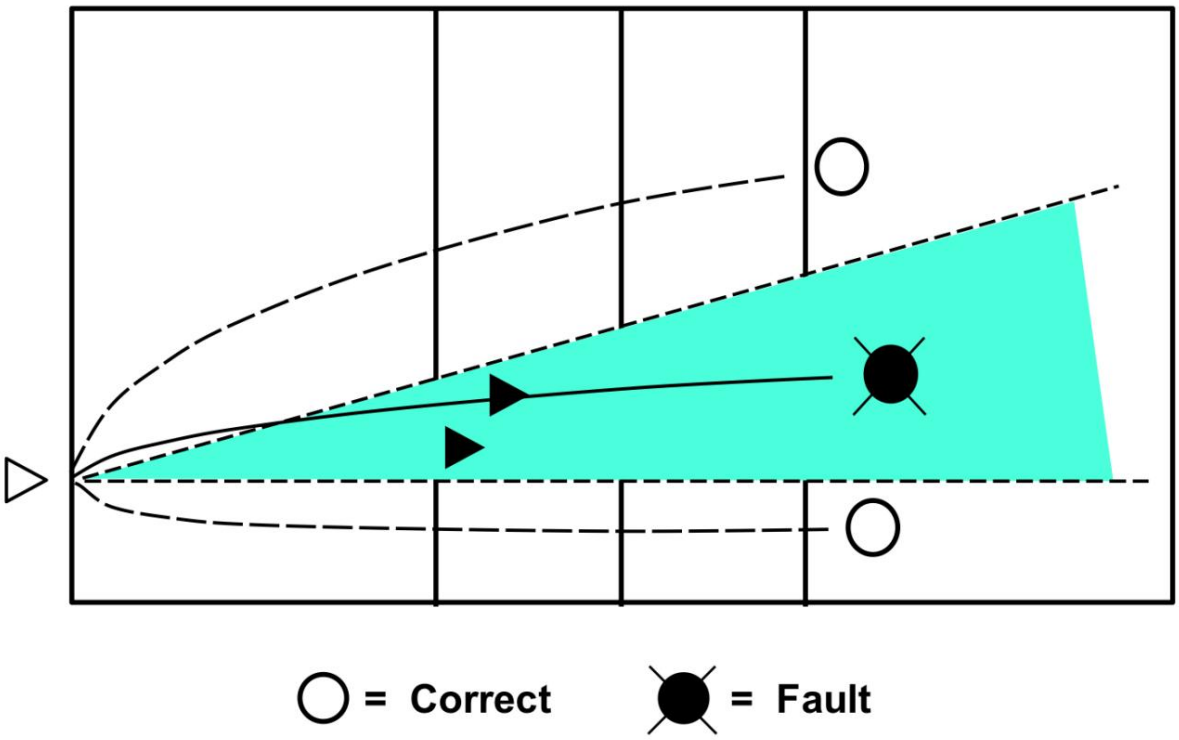
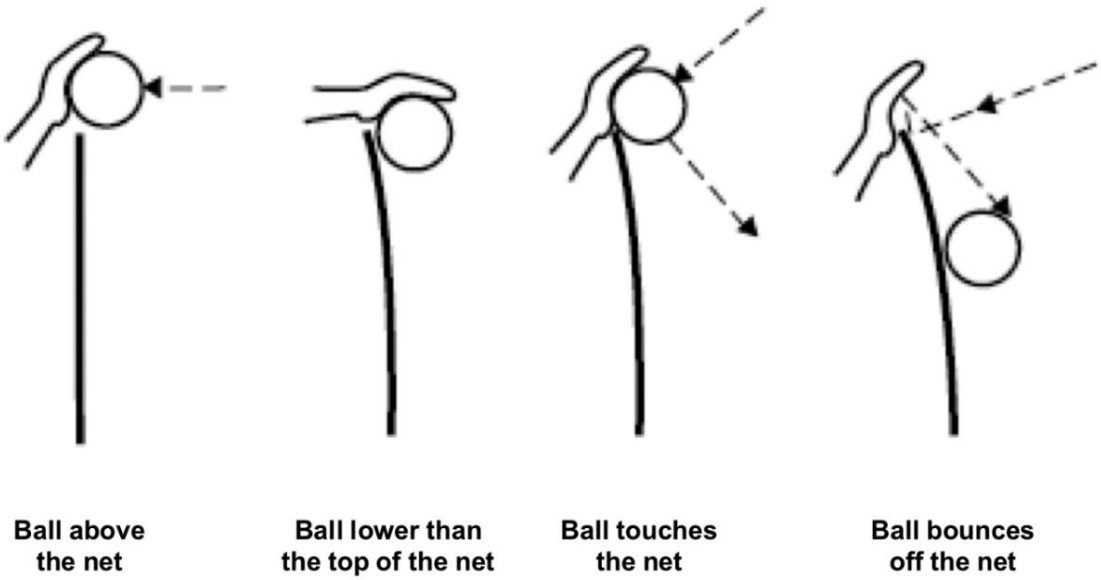


SCHÉMA 6 (D6) : BLOC TERMINÉ

Règles pertinentes : 14.1.3



Machine Translated by Google

SCHÉMA 7 (D7) : ÉCHELLES DE SANCTION

Règles pertinentes : 16.2, 20.3, 20.4.2

7a : AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS POUR MAUVAIS CONDUITE

CATÉGORIES	OCCURRENCE	DÉLINQUANT	SANCTION	CARTES (SIGNAL)	CONSÉQUENCE
MINEURE INCONDUITE	Étape 1	Tout membre	Non considéré comme sanction	Aucun	Prévention uniquement
	Étape 2			Jaune (D11, 6a)	
	Répétition à tout moment		Peine	Comme ci-dessous	Comme ci-dessous
CONDUITE GROSSE	D'abord	Tout membre	Peine	Rouge (D11, 6b)	Un point et un service à l'adversaire
	Deuxième	Même membre	Expulsion	Rouge et jaune conjointement (D11, 7)	Les joueurs quittent l'aire de jeu et restent dans la surface de réparation pour le reste de la période. l'ensemble
	Troisième	Même membre	Disqualification	Rouge et jaune séparément (D11, 8)	Les joueurs quittent le Concours Zone de contrôle pour le reste de le match
OFFENSANT CONDUIRE	D'abord	Tout membre	Expulsion	Rouge et Jaune conjointement (D11, 7)	Les joueurs quittent l'aire de jeu et restent dans la surface de réparation pour le reste de la période. l'ensemble
	Deuxième	Même membre	Disqualification	Rouge et Jaune séparément (D11, 8)	Les joueurs quittent le Concours Zone de contrôle pour le reste de le match
AGRESSION	D'abord	Tout membre	Disqualification	Rouge et jaune séparément (D11, 8)	Les joueurs quittent le Concours Zone de contrôle pour le reste du match

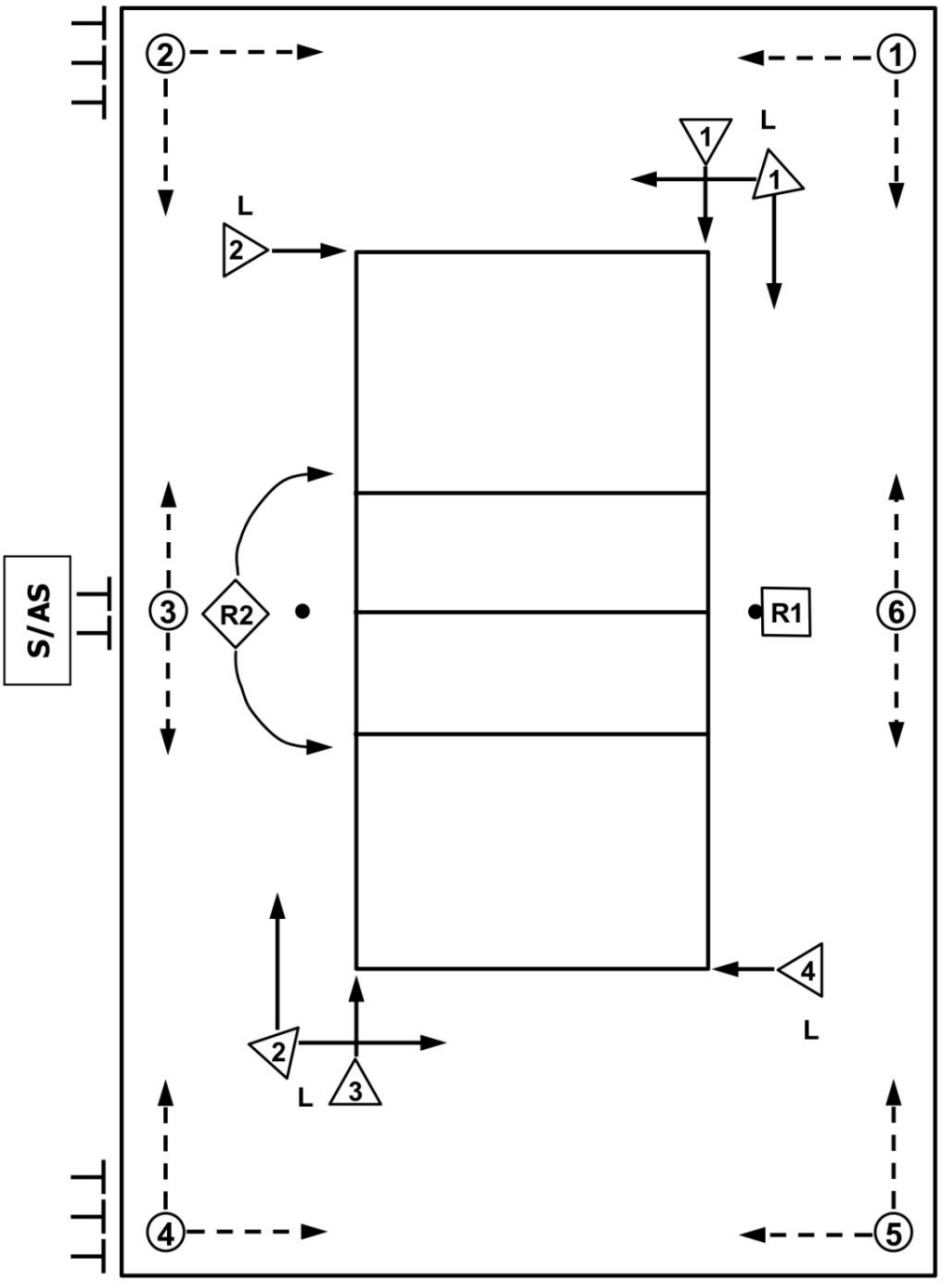
7b : SYMBOLES D'AVERTISSEMENT DE RETARD ET SANCTIONS

CATÉGORIES	OCCURRENCE	DÉLINQUANT	DÉTACHANT OU SANCTION	CARTES (SIGNAL)	CONSÉQUENCE
RETARD	D'abord	Tout membre de l'équipe	Avertissement de retard	Jaune (D11, 25)	Prévention – pas de pénalité
	Deuxièmement et subséquent	Tout membre de l'équipe	Pénalité de retard	Rouge (D11, 25)	Un point et un service au adversaire

Machine Translated by Google

SCHÉMA 8 (D8) : LOCALISATION DE L'ÉQUIPE D'ARBITRAGE ET DE LEURS ASSISTANTS

Règles pertinentes : 3.3, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



R1 = First Referee

R2 = Second Referee

S/AS = Scorer/Assistant Scorer

2 = Lines Judges (numbers 1-4 or 1-2)

4 = Ball Retrievers (numbers 1-6)

= Floor Moppers

Machine Translated by Google

SCHÉMA 9 (D9) : SIGNAUX MANUELS OFFICIELS DES ARBITRES

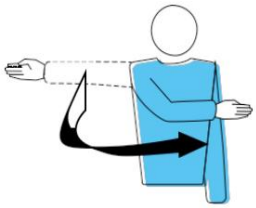
Légende : Arbitre(s) qui doivent montrer le signal selon leurs responsabilités habituelles

Arbitre(s) qui font le signal dans des situations particulières

1 AUTORISATION DE SERVIR

Règles pertinentes : 12.3, 21.2.1.1

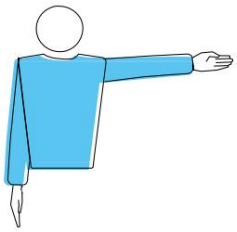
Déplacez la main pour indiquer la direction du service



2 ÉQUIPE À SERVIR

Règles pertinentes : 21.2.3.1, 21.2.3.2, 21.2.3.4

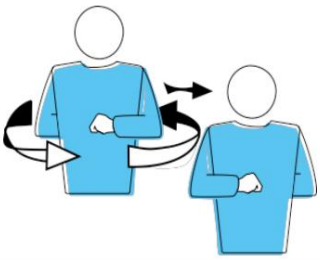
Tendez le bras du côté de l'équipe qui servira



3 CHANGEMENT DE TRIBUNAL

Règle pertinente : 18.2

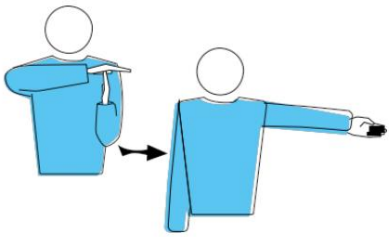
Soulevez les avant-bras devant et derrière et enroulez-les autour du corps.



4 TEMPS MORT

Règle pertinente : 15.4.1

Placer la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenus verticalement (en formant un T) puis indiquer l'équipe requérante.



Machine Translated by Google

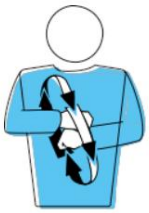
SCHÉMA 9 (D9) : SIGNAUX MANUELS OFFICIELS DES ARBITRES (SUITE)

Légende : Arbitre(s) qui doivent montrer le signal selon leurs responsabilités habituelles Arbitre(s) qui doivent montrer le signal dans des situations particulières

5 SUBSTITUTION

Règles pertinentes : 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Mouvement circulaire des avant-bras les uns autour des autres



6a AVERTISSEMENT DE FAUTE CONDUITE

Règles pertinentes : 20.1, 20.6

Montrer une carte JAUNE pour avertissement

6b PÉNALITÉ POUR MAUVAIS CONDUITE

Règles pertinentes : 20.3.1, 20.6, 22.3.2.2

Montrer un carton ROUGE pour pénalité

7 EXPULSION

Règles pertinentes : 20.3.2, 20.6, 22.3.2.2

Montrer les deux cartes conjointement pour l'expulsion

Machine Translated by Google

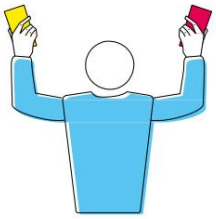
SCHÉMA 9 (D9) : SIGNAUX MANUELS OFFICIELS DES ARBITRES (SUITE)

Légende : Arbitre(s) qui doivent montrer le signal selon leurs responsabilités habituelles Arbitre(s) qui doivent montrer le signal dans des situations particulières

8 DISQUALIFICATION

Règles pertinentes : 20.3.3, 20.6, 22.3.2.2

Montrer les cartes ROUGE et JAUNE séparément pour la disqualification



9 FIN DE SET (OU MATCH)

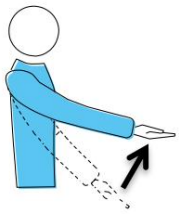
Règles pertinentes : 6.2, 6.3

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

dix BALLE NON LANCÉE OU LÂCHÉE AU SERVICE

Règle pertinente : 12.4.1

Soulevez le bras tendu, la paume de la main tournée vers le haut



11 RETARD DE SERVICE

Règle pertinente : 12.4.4

Levez huit doigts, écartez-les

Machine Translated by Google

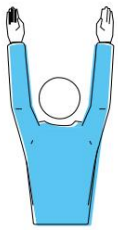
SCHÉMA 9 (D9) : SIGNAUX MANUELS OFFICIELS DES ARBITRES (SUITE)

Légende : Arbitre(s) qui doivent montrer le signal selon leurs responsabilités habituelles Arbitre(s) qui doivent montrer le signal dans des situations particulières

12 DEFAUT BLOQUANT OU DEPISTAGE

Règles pertinentes : 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 22.3.2.3a, 23.3.2.4

Levez les deux bras verticalement, paumes vers l'avant



13 DEFAUT DE POSITION OU DE ROTATION

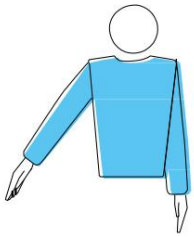
Règles pertinentes : 7.5, 7.7, 22.3.2.3a, 23.3.2.2

Faites un mouvement circulaire avec l'index

14 BALLE DANS

Règle pertinente : 8.3

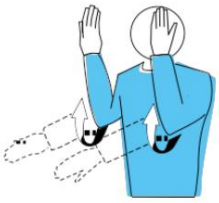
Pointez le bras et les doigts vers le sol



15 BALLE SORTIE

Règles pertinentes : 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 22.3.2.3e/f, 23.3.2.4, 23.3.2.8

Lever les avant-bras verticalement, mains ouvertes, paumes vers le corps



Machine Translated by Google

SCHÉMA 9 (D9) : SIGNAUX MANUELS OFFICIELS DES ARBITRES (SUITE)

Légende : Arbitre(s) qui doivent montrer le signal selon leurs responsabilités habituelles

Arbitre(s) qui font le signal dans des situations particulières

16 ATTRAPER

Règles pertinentes : 9.2.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

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

17 DOUBLE CONTACT

Règles pertinentes : 9.3.4, 22.3.2.3b

Levez deux doigts, écartez-les

18 QUATRE COUPS

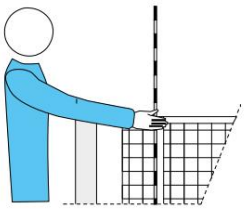
Règles pertinentes : 9.3.1, 22.3.2.3b

Levez quatre doigts, écartez-les

19 FILET TOUCHÉ PAR UN JOUEUR ou BALLON SERVI TOUCHE LE FILET ENTRE LES ANTENNES ET NE PASSE PAS LE PLAN VERTICAL DU FILET

Règles pertinentes : 11.4.4, 12.6.2.1

Indiquez le côté concerné du filet avec la main correspondante



Machine Translated by Google

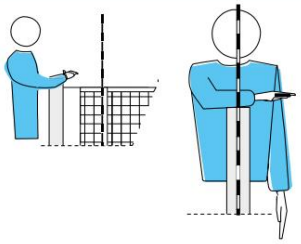
SCHÉMA 9 (D9) : SIGNAUX MANUELS OFFICIELS DES ARBITRES (SUITE)

Légende : Arbitre(s) qui doivent montrer le signal selon leurs responsabilités habituelles Arbitre(s) qui doivent montrer le signal dans des situations particulières

20 ALLER AU-DELÀ DU FILET

Règles pertinentes : 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 22.3.2.3c

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



21 PÉNÉTRATION DANS LE TRIBUNAL OPPOSANT ou BALLE TRAVERSANT L'ESPACE INFÉRIEUR ou LE SERVEUR TOUCHE LE TERRAIN (LIGNE DE FIN) AVEC SES FESSES ou LE JOUEUR EST ASSIS À L'EXTÉRIEUR DE SON TERRAIN AU MOMENT DU COUP DE SERVICE

Règles pertinentes : 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 22.3.2.3a/f, 23.3.2.1

Pointez vers la ligne médiane ou vers la ligne correspondante

22 DOUBLE DEFAUT ET REPLAY

Règles pertinentes : 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4

Levez les deux pouces verticalement

23 BALLE TOUCHÉE

Règles pertinentes : 22.3.2.3b, 23.2.2

Brossez la paume d'une main avec les doigts de l'autre, tenus verticalement

Machine Translated by Google

SCHÉMA 9 (D9) : SIGNAUX MANUELS OFFICIELS DES ARBITRES (SUITE)

Légende : Arbitre(s) qui doivent montrer le signal selon leurs responsabilités habituelles

Arbitre(s) qui font le signal dans des situations particulières

24 AVERTISSEMENT DE RETARD / PÉNALITÉ DE RETARD

Règles pertinentes : 15.11.3, 16.2.2, 22.3.2.2

Couvrir le poignet avec un carton JAUNE (avertissement) ou avec un carton ROUGE (pénalité)

25 LEVAGE

Règles pertinentes : 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 22.3.2.3b, 23.3.2.7

Tenez les mains horizontalement, paumes jointes et soulevez la paume supérieure de la paume inférieure.

Machine Translated by Google

SCHÉMA 10 (D10) : SIGNAUX OFFICIELS DES DRAPEAU DES JUGES DE LIGNE

1 BALLE DANS

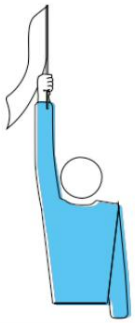
Règles pertinentes : 8.3, 28.2.1.1

Pointez vers le bas avec le drapeau

2 BALLE SORTIE

Règles pertinentes : 8.4.1, 28.2.1.1

Lever le drapeau verticalement



3 BALLE TOUCHÉE

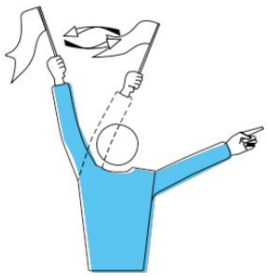
Règle pertinente : 28.2.1.2

Levez le drapeau et touchez le haut avec la paume de la main libre

4 FAUTES DE TRAVERSÉE DE L'ESPACE, BALLON TOUCHÉ PAR UN OBJET EXTÉRIEUR OU FAUTE DE PIED DE TOUT JOUEUR PENDANT L'ENTRETIEN

Règles pertinentes : 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.6, 28.2.1.7

Agitez le drapeau au-dessus de la tête et pointez vers l'antenne ou la ligne correspondante



Machine Translated by Google

SCHÉMA 10 (D10) : SIGNAUX DE DRAPEAU OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE (SUITE)

5	JUGEMENT IMPOSSIBLE
	Lever et croiser les bras et les mains devant la poitrine

Machine Translated by Google

PARTIE 3

DÉFINITIONS

Machine Translated by Google

DÉFINITIONS	
MOT	DÉFINI COMME
Domaines	Il s'agit des parties du sol HORS de la zone franche, identifiées par le règlement comme ayant une fonction spécifique. Il s'agit notamment de la zone d'échauffement et de la zone de pénalité.
Récupérateurs de balles	Il s'agit du personnel dont le travail consiste à maintenir le déroulement du jeu en faisant rouler le ballon vers le serveur entre les échanges.
Contrôle de la concurrence Zone	La zone de contrôle de compétition est un couloir autour du terrain de jeu et de la zone libre, qui comprend tous les espaces jusqu'aux barrières extérieures ou à la clôture de délimitation. Voir le diagramme 1a.
Traverser l'espace	L'espace de passage est défini par : - La bande horizontale en haut du filet - Les antennes et leur extension - Le plafond Le ballon doit traverser le TERRAIN adverse en passant par l'espace de croisement.
Dribble	Dribbler signifie faire rebondir le ballon (généralement pour préparer le lancer et le service). D'autres actions préparatoires pourraient inclure (entre autres) le déplacement du ballon d'une main à l'autre.
Espace externe	L'espace extérieur est le plan vertical du filet extérieur aux espaces traversants et inférieurs.
Faute	a) Une action de jeu contraire aux Règles. b) Une violation des règles autre qu'une action de jeu.
Ingérence	Toute action qui créera un avantage contre l'équipe adverse ou toute action qui empêchera un adversaire de jouer le ballon.
Intervalle	Le temps entre les séries.
Espace inférieur	Il s'agit de l'espace délimité à sa partie supérieure par le bas du filet et la cordelette le reliant aux poteaux, sur les côtés par les poteaux, et en bas par la surface de jeu.
Moppers	Il s'agit du personnel dont la tâche consiste à garder le sol propre et sec. Ils nettoient le terrain avant le match, entre les sets et, si nécessaire, après chaque échange.
Objet extérieur	Un objet ou une personne qui, en dehors du terrain de jeu ou à proximité de la limite de l'espace de jeu libre, constitue une obstruction au vol de la balle. Par exemple, les plafonniers, la chaise de l'arbitre, l'équipement TV, la table de marque et les poteaux du filet. Les objets extérieurs n'incluent pas les antennes puisqu'ils sont considérés comme faisant partie du filet.
Surface de réparation	Dans chaque moitié de la zone de contrôle de compétition, il y a une zone à pénalité située derrière le prolongement de la ligne de fond, en dehors de la zone libre, qui doit être placée à au moins 1,5 mètre derrière le bord arrière du banc.
Point de ralliement	Il s'agit du système permettant de marquer un point chaque fois qu'un échange est gagné.
Remplacement	C'est l'acte par lequel un joueur régulier quitte le terrain.
Substitution	Il s'agit de l'acte par lequel un joueur régulier quitte le terrain et qu'un autre joueur régulier prend sa place.
Zone de remplacement	C'est la partie de la zone franche à travers laquelle s'effectuent les substitutions.

Machine Translated by Google

DÉFINITIONS	
MOT	DÉFINI COMME
Sauf accord avec World ParaVolley	Cette déclaration reconnaît que même s'il existe des réglementations sur les normes et les spécifications des équipements et des installations, il existe des occasions où des dispositions spéciales peuvent être prises par World ParaVolley afin de promouvoir le jeu de volleyball ou de tester de nouvelles conditions.
Paravolley mondial Normes	Les spécifications techniques ou limites telles que définies par World ParaVolley aux fabricants de matériel.
Zones	Il s'agit de sections de l'aire de jeu (c'est-à-dire terrain de jeu et zone libre) telles que définies dans un but spécifique (ou avec des restrictions spéciales) dans le texte des règles. Ceux-ci incluent : la zone de service, la zone de substitution et la zone franche.

Machine Translated by Google

NOTE

Machine Translated by Google

NOTE

Machine Translated by Google

NOTE

Machine Translated by Google

worldparavolley.org