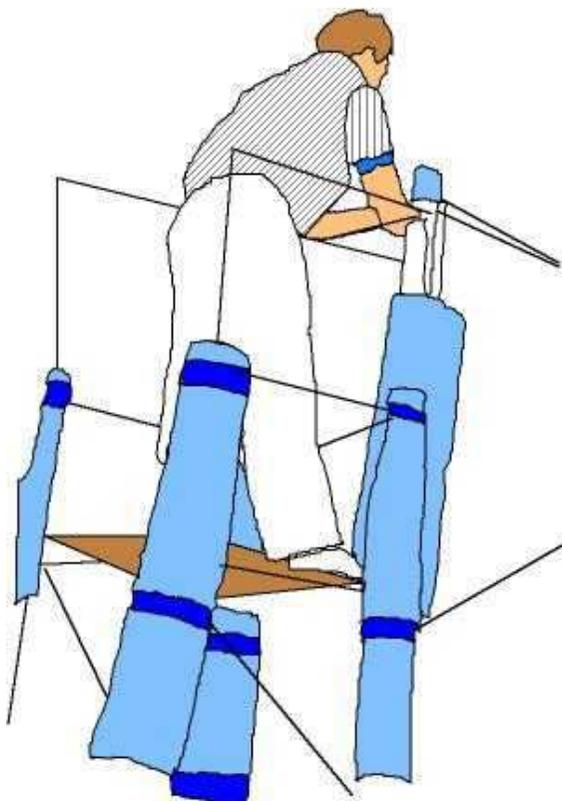


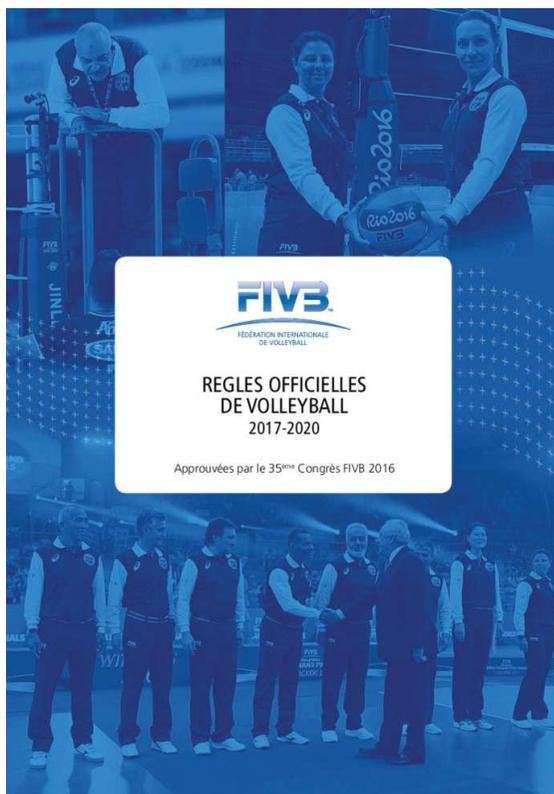
# Managérat



et

# Arbitrage

# ***Pour votre connaissance réglementaire***



## ***Lien pour y accéder***

[http://www.fivb.org/EN/Refereing-Rules/documents/FIVB-Volleyball Rules 2017-2020-FR-v01.pdf](http://www.fivb.org/EN/Refereing-Rules/documents/FIVB-Volleyball_Rules_2017-2020-FR-v01.pdf)

## 4 COMPOSITION DES EQUIPES



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

Equipe de Coaching: un coach et **un maximum de 2 coach-adjoints**

Equipe médicale: un **thérapeute d'équipe et un docteur en médecine**

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

**4.1.2** L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié sur la feuille de match.

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

# RESPONSABLES D'EQUIPE

\* Le capitaine d'équipe et le coach sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.

\* Les libéros ne peuvent être ni capitaine d'équipe ni capitaine au jeu.

## 5.1 CAPITAINE

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

**5.1.2 PENDANT LE MATCH** et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe agit comme capitaine au jeu.

Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, le coach ou le capitaine lui-même, doit nommer l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du libéro) pour remplir les fonctions de capitaine au jeu.

Ce capitaine au jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine.

## 5.1 CAPITAINE

Quand le ballon est hors jeu, le capitaine au jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement:

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

**5.1.2.2** pour demander l'autorisation:

- a) de changer de tenue,
- b) de vérifier les positions des équipes,
- c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc.

**5.1.2.3** en l'absence du coach, pour demander des temps-morts et des remplacements.

# 5.1 CAPITAINE

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

**5.1.3.1** remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat:

**5.1.3.2** peut, si elle a été notifiée en temps utile au 1er arbitre, confirmer et enregistrer sur la feuille de match une réclamation officielle concernant l'application ou l'interprétation des Règles par l'arbitre.

## 5.2 COACH

**5.2.1** **Pendant tout le match**, le coach dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps-morts pour donner ses instructions. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre.

**5.2.2** **AVANT LE MATCH**, le coach inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et sur la liste des joueurs et les signent ensuite.

## 5.2 COACH

### 5.2.3 PENDANT LE MATCH, le coach:

**5.2.3.1** avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la fiche de position dûment remplie et signée;

**5.2.3.2** est assis sur le banc de touche près du marqueur, mais peut quitter sa position;

**5.2.3.3** demande les temps-morts et les remplacements;

**5.2.3.4** peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe et depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, sans causer de trouble ni retarder le jeu.

## 5.3 COACH - ADJOINT

**5.3.1** Le coach-adjoint est assis sur le banc de touche, sans droit d'intervention.

**5.3.2** Au cas où le coach doit quitter son équipe pour n'importe quelle raison y compris une sanction, un coach-adjoint peut, à la demande du capitaine au jeu et avec l'autorisation du 1er arbitre, assumer les fonctions du coach durant la durée de l'absence mais il ne peut entrer au jeu comme joueur.

# 7.1 TIRAGE AU SORT

\*Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.

\*Si un set décisif doit être joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.

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

**7.1.2** Le gagnant du tirage au sort choisit:

SOIT

**7.1.2.1** le droit de servir ou de recevoir le service,

OU

**7.1.2.2** le côté du terrain.

Le perdant obtient le choix restant.

## **7.2 SEANCE OFFICIELLE D'ECHAUFFEMENT**

**7.2.1** Avant le match, les équipes ont le droit de s'échauffer au filet pendant 6 minutes ensemble si elles ont disposé au préalable d'un terrain ou pendant 10 minutes ensemble si elles n'ont pas eu cette possibilité.

**7.2.2** Si l'un des capitaines demande de s'échauffer séparément, les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes suivant la Règle 7.2.1.

**7.2.3** En cas d'échauffement officiels consécutifs, l'équipe qui a le 1er service commence la 1ère au filet.

## **7.3 FORMATION DES EQUIPES**

**7.3.1** Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.

La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.

**7.3.2** Avant de commencer un set, le coach doit inscrire la formation de départ de son équipe sur une fiche de position ou via l'équipement électronique, s'il est utilisé. Cette fiche dûment remplie et signée est remise au second arbitre ou au marqueur ou envoyée directement électroniquement vers la feuille de match.

**7.3.3** Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (sauf le libéro).

**7.3.4** Après la remise de la fiche de position au second arbitre ou au marqueur, aucun changement de formation n'est autorisé sans un remplacement régulier.

## **7.3 FORMATION DES EQUIPES**

**7.3.5** Les différences entre les positions des joueurs sur le terrain et la fiche de position, sont traitées comme suit:

**7.3.5.1** lorsqu'une telle différence est constatée avant le début du set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.

**7.3.5.2** lorsque, avant le début d'un set, on constate qu'un joueur sur le terrain n'est pas inscrit sur la fiche de position, ce joueur doit être changé pour se conformer à la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.

**7.3.5.3** Toutefois, si le coach désire conserver sur le terrain ce joueur non inscrit, il devra demander le remplacement réglementaire qui sera enregistré sur la feuille de match.

Si, par après, une discordance entre les positions des joueurs et la fiche de position est découverte, l'équipe fautive doit reprendre ses positions correctes. Tous les points marqués à partir du moment exact de la faute jusqu'au moment où elle a été découverte sont annulés. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus, de plus ceux-ci reçoivent un point et le prochain service.

**7.3.5.4** Si un joueur est découvert sur le terrain alors qu'il n'est pas enregistré sur la liste des joueurs, les points marqués par l'adversaire sont maintenus et de plus il gagne un point et le service. L'équipe fautive perdra tous ses points et/ou les sets gagnés (0:25 si nécessaire) depuis le moment où le joueur non-enregistré était sur le terrain, elle devra remettre une nouvelle fiche de position et placer sur le terrain un nouveau joueur enregistré à la position du joueur non-enregistré.

# 15 INTERRUPTIONS

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

Les seules **interruptions réglementaires** sont les **TEMPS-MORTS** et les **REMPACEMENTS**.

# 15 INTERRUPTIONS

## 15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS REGLEMENTAIRES

Chaque équipe a le droit de demander au maximum deux temps-morts et six remplacements par set.

## 15.2 SEQUENCE D'INTERRUPTION DU JEU REGLEMENTAIRE

**15.2.1** Des demandes d'un ou de deux Temps-Morts et d'un remplacement par chaque équipe peuvent se suivre dans la même interruption.

**15.2.2** Cependant, une équipe n'est pas autorisée à faire des **demandes consécutives pour remplacement pendant la même interruption de jeu. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés simultanément par la même demande.**

**15.2.3** Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre 2 demandes de remplacements séparées, pour une même équipe. (Excepté dans le cas d'un remplacement imposé par une blessure ou une expulsion ou disqualification).

## 15.3 DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGULIERES

**15.3.1** Les demandes d'interruption régulières peuvent être demandées par le coach, ou en son absence, par le capitaine en jeu et seulement par eux.

**15.3.2** Un remplacement avant le début du set est autorisé et enregistré comme un remplacement régulier dans ce set.

# 15 INTERRUPTIONS

## 15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES

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

**15.4.2** Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, lors des sets à 1 à 4, deux temps-mort techniques supplémentaires d'une durée de 60 secondes, sont appliqués automatiquement lorsque l'équipe qui mène au score atteint le 8ème et le 16ème point.

**15.4.3** Dans le 5ème set décisif, il n'y a pas de "temps-mort technique"; seuls deux temps-morts de 30 secondes, peuvent être demandés par chaque équipe.

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

# 15 INTERRUPTIONS

## 15.5 REMPLACEMENTS

**15.5.1** Le remplacement est l'acte par lequel un joueur, autre que le libéro ou son/sa remplaçant(e), après avoir été enregistré auprès du marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment là. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.)

**15.5.2** Lorsque le remplacement est obligatoire suite à la blessure d'un joueur au jeu il peut être accompagné du geste officiel fait par le coach (ou par le capitaine au jeu).

## 15.6 LIMITATION DES REMPLACEMENTS

**15.6.1** Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.

**15.6.2** Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.

# 15 INTERRUPTIONS

## 15.7 REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL

Un joueur (à l'exception du Libéro), qui ne peut continuer à jouer pour cause de blessure ou de maladie, devra être remplacé légalement. Si ce n'est pas possible, l'équipe a le droit de réaliser un remplacement EXCEPTIONNEL, au delà des limites de la Règle 15.6.

Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure/maladie, à l'exception du Libéro et/ou du joueur dont il a pris la place, peut remplacer au jeu le joueur blessé. Le joueur blessé/malade n'est pas autorisé à reprendre le match.

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

# 15 INTERRUPTIONS

## 15.8 REMPLACEMENT SUITE A EXPULSION OU DISQUALIFICATION

Un joueur EXPULSE ou DISQUALIFIE doit être remplacé immédiatement par un remplacement réglementaire. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLETE.

## 15.9 REMPLACEMENT ILLEGAL

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

**15.9.2** Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement illégal et que le jeu a repris, la procédure suivante est à suivre dans l'ordre:

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

**15.9.2.2** le remplacement est corrigé;

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

# 15 INTERRUPTIONS

## 15.10 PROCEDURE DE REMPLACEMENT

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

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

**15.10.3a** La demande réelle de remplacement débute par l'entrée du (des) remplaçant(s) dans la zone de remplacement, prêt(s) à jouer, pendant une interruption. Le coach ne doit pas effectuer le signal du remplacement sauf si le remplacement est dû à une blessure ou s'il a lieu avant le début du set.

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

# 15 INTERRUPTIONS

**15.10.3c** La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le 2ème arbitre qui utilisent respectivement le buzzer ou le sifflet. Le 2ème arbitre autorise le remplacement.

**15.10.4** Si une équipe désire procéder simultanément à plus d'un remplacement, tous les joueurs remplaçants doivent se rendre au même moment dans la zone de remplacement pour être considérés comme une même demande. Dans ce cas, les remplacements doivent être effectués successivement, par paires de joueurs, l'une à la suite de l'autre. Si l'un est illégal, le remplacement légal est autorisé mais l'illégal est refusé et sujet à une sanction de retard de jeu.

# 15 INTERRUPTIONS

## **15.11 DEMANDES NON FONDEES**

**15.11.1** Il n'est pas fondé de demander une interruption régulière de jeu:

**15.11.1.1** pendant un échange de jeu ou au moment ou après le coup de sifflet autorisant le service,

**15.11.1.2** par un membre de l'équipe non autorisé,

**15.11.1.3** pour un second remplacement durant la même interruption (càd avant la fin du prochain échange complet) sauf en cas de blessure/maladie du joueur en jeu.

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

**15.11.2** La première demande non-fondée pour une équipe qui n'a pas d'incidence sur le jeu ni n'occasionne de retard sera rejetée, mais doit être enregistrée sur la feuille de match sans autres conséquences.

**15.11.3** Toute nouvelle demande non-fondée durant le match par la même équipe constitue un retard de jeu.

# 16 RETARDS DE JEU

## 16.1 TYPES DE RETARDS

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

- 16.1.1** retarder une interruption régulière;
- 16.1.2** prolonger une interruption de jeu après avoir reçu le signal de reprendre le jeu;
- 16.1.3** demander un remplacement illégal;
- 16.1.4** répéter une demande non fondée;
- 16.1.5** pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.

# 17 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

## 17.1 BLESSURE / MALADIE

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

L'échange est ensuite rejoué

**17.1.2** Si un joueur blessé/malade ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes de récupération seront accordées au joueur, mais pas plus d'une fois durant le match pour le même joueur.

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

## 17.2 INCIDENT EXTERIEUR

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

# 17 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

## 17.3 INTERRUPTIONS PROLONGEES

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

**17.3.2** Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 4 heures:

**17.3.2.1** si le jeu est repris sur le même terrain de jeu, le set interrompu reprendra normalement avec les mêmes scores, joueurs et positions. Les résultats des sets précédents resteront acquis;

**17.3.2.2** si le match est repris sur un autre terrain de jeu, le set interrompu est annulé et il est rejoué avec les mêmes formations de départ (à l'exception des joueurs expulsés ou disqualifiés) et les sanctions enregistrées seront maintenues. Les résultats des sets joués resteront acquis.

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