

Official BEACH VOLLEYBALL Rules

Règles Officielles du VOLLEYBALL DE PLAGE

Reglas Oficiales del VOLEIBOL DE PLAYA

2007-2008



OFFICIAL GAME BALL OF THE

FIVB



MIKASA SPORTS, USA
www.MikasaSports.com

MIKASA CORPORATION, Japan
www.MikasaSports.co.jp

MIKASA SPORT AG, Switzerland
www.Mikasa-Europe.ch

Official BEACH VOLLEYBALL Rules

Official Rules

Règles Officielles du VOLLEYBALL DE PLAGE

Règles Officielles

Reglas Oficiales del VOLEIBOL DE PLAYA

Reglas Oficiales



Diagrams / Diagrammes / Diagramas

www.fivb.org



NOTE: text in ***bold italic*** indicates rules applying to the FIVB World Competitions.

NOTE: le texte en ***gras italique*** indique une règle s'appliquant aux Compétitions Mondiales de la FIVB.

NOTA: el texto en letras ***negrita-cursiva***, indican una regla que se aplica en las Competiciones Mundiales de la FIVB.

Official BEACH VOLLEYBALL Rules



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

The Arabic and the Russian translation of the Official Beach Volleyball Rules is accessible on the FIVB Web Site at

www.fivb.org

In any case, the English version prevails.

© Fédération Internationale de Volleyball
July 2007

The FIVB would like to thank all those who have collaborated in the revision of these rules.



GAME CHARACTERISTICS	7	6 RIGHTS AND RESPONSIBILITIES OF THE PARTICIPANTS	12
CHAPTER I:		6.1 BOTH PLAYERS	12
FACILITIES AND EQUIPMENT	8	6.2 CAPTAIN	12
1 PLAYING AREA (DIAGRAM 1)	8	6.3 LOCATION OF PARTICIPANTS (Diagram 1)	12
1.1 DIMENSIONS	8	CHAPTER III:	
1.2 PLAYING SURFACE	8	POINT, SET AND MATCH WINNER	13
1.3 LINES ON THE COURT	8	7 SCORING SYSTEM	13
1.4 SERVICE ZONE	8	7.1 TO WIN A MATCH	13
1.5 WEATHER	8	7.2 TO WIN A SET	13
1.6 LIGHTING	8	7.3 TO WIN A RALLY	13
2 NET AND POSTS (DIAGRAM 2)	9	7.4 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM	13
2.1 NET	9	CHAPTER IV:	
2.2 SIDE BANDS	9	PREPARATION OF THE MATCH, STRUCTURE OF PLAY	14
2.3 ANTENNAE	9	8 PREPARATION OF THE MATCH	14
2.4 HEIGHT OF THE NET	9	8.1 COIN TOSS	14
2.5 POSTS	9	8.2 WARM-UP SESSION	14
2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT	9	9 TEAM LINE-UP	14
3 BALL	10	9.1 PLAYERS	14
3.1 CHARACTERISTICS	10	9.2 SUBSTITUTIONS	14
3.2 UNIFORMITY OF BALLS	10	10 PLAYERS' POSITIONS	14
3.3 THREE-BALLS SYSTEM	10	10.1 POSITIONS	14
CHAPTER II:		10.2 SERVICE ORDER	14
PARTICIPANTS	11	10.3 SERVICE ORDER FAULT	14
4 TEAMS	11	CHAPTER V:	
4.1 COMPOSITION AND REGISTRATION	11	PLAYING ACTIONS	15
4.2 CAPTAIN	11	11 STATES OF PLAY	15
5 PLAYERS' EQUIPMENT	11	11.1 BALL IN PLAY	15
5.1 EQUIPMENT	11	11.2 BALL OUT OF PLAY	15
5.2 AUTHORIZED CHANGES	11	11.3 BALL "IN"	15
5.3 FORBIDDEN OBJECTS AND UNIFORMS	11	11.4 BALL "OUT"	15



12	PLAYING FAULTS	15	18	BLOCK	19
12.1	DEFINITION	15	18.1	DEFINITION	19
12.2	CONSEQUENCES OF A FAULT	15	18.2	HITS BY THE BLOCKER	19
13	PLAYING THE BALL	15	18.3	BLOCK WITHIN THE OPPONENT'S SPACE	19
13.1	TEAM HITS	15	18.4	BLOCKING CONTACT	19
13.2	SIMULTANEOUS CONTACTS	15	18.5	BLOCKING FAULTS	20
13.3	ASSISTED HIT	16	CHAPTER VI:		
13.4	CHARACTERISTICS OF THE HIT	16	TIME-OUT AND DELAY		
13.5	FAULTS AT PLAYING THE BALL	16	19	TIME-OUTS	20
14	BALL AT NET	16	19.1	DEFINITION	20
14.1	BALL CROSSING THE NET	16	19.2	NUMBER OF TIME-OUTS	20
14.2	BALL TOUCHING THE NET	17	19.3	REQUESTS FOR TIME-OUT	20
14.3	BALL IN THE NET	17	19.4	IMPROPER REQUESTS	20
15	PLAYER AT THE NET	17	20	DELAYS TO THE GAME	20
15.1	REACHING BEYOND THE NET	17	20.1	TYPES OF DELAY	20
15.2	PENETRATION INTO THE OPPONENT'S SPACE, COURT AND/OR FREE ZONE	17	20.2	SANCTIONS FOR DELAYS	20
15.3	CONTACT WITH THE NET	17	21	EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS	21
15.4	PLAYER'S FAULTS AT THE NET	17	21.1	INJURY	21
16	SERVICE	18	21.2	EXTERNAL INTERFERENCE	21
16.1	DEFINITION	18	21.3	PROLONGED INTERRUPTION	21
16.2	FIRST SERVICE IN A SET	18	22	COURT SWITCHES AND INTERVALS	21
16.3	SERVICE ORDER	18	22.1	COURT SWITCHES	21
16.4	AUTHORIZATION OF THE SERVICE	18	22.2	INTERVALS	21
16.5	EXECUTION OF THE SERVICE	18	CHAPTER VII:		
16.6	SCREENING	18	MISCONDUCT		
16.7	SERVING FAULTS	19	23	MISCONDUCT	22
16.8	SERVING FAULTS AFTER HITTING THE BALL	19	23.1	CATEGORIES	22
17	ATTACK HIT	19	23.2	SANCTIONS	22
17.1	DEFINITION	19	23.3	SANCTION SCALE (Diagram 7)	22
17.2	ATTACK-HIT FAULTS	19	23.4	MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS	22

**CHAPTER VIII:
REFEREEING CORPS AND
PROCEDURES** **23**

**24 REFEREEING CORPS AND
PROCEDURES** **23**

24.1 COMPOSITION 23

24.2 PROCEDURES 23

25 FIRST REFEREE **23**

25.1 LOCATION 23

25.2 AUTHORITY 23

25.3 RESPONSIBILITIES 23

26 SECOND REFEREE **24**

26.1 LOCATION 24

26.2 AUTHORITY 24

26.3 RESPONSIBILITIES 24

27 SCORER **24**

27.1 LOCATION 24

27.2 RESPONSIBILITIES 24

28 LINEJUDGES **25**

28.1 LOCATION 25

28.2 RESPONSIBILITIES 25

29 OFFICIALS' SIGNALS **26**

29.1 REFEREES' HAND SIGNALS
(Diagram 8) 26

29.2 LINEJUDGES FLAG SIGNALS
(Diagram 9) 26

INDEX 27

DIAGRAMS

1 The playing Area 86

2 Design of the net 87

3 Ball crossing the vertical plane
of the net 88

4 Screen 89

5 Completed block 89

6 Location of the refereeing corps
and their assistants 90

7 Misconduct sanction scale 91

8 Referees' official hand signals 92-96

9 Linejudges' official flag signals 97





GAME CHARACTERISTICS

Beach Volleyball is a sport played by two teams of two players each on a sand court divided by a net. There are different versions available for specific circumstances in order to offer the versatility of the game to everyone.

The object of the game is to send the ball over the net in order to ground it on the opponent's court, and to prevent the same effort by the opponent.

The team has three hits for returning the ball (including the block touch).

The ball is put in play with a service: hit by the server over the net to the opponents. The rally continues until the ball is grounded on the playing court, goes "out" or a team fails to return it properly.

In Beach Volleyball, the team winning a rally scores a point (Rally Point System). When the receiving team wins a rally, it gains a point and the right to serve. The serving player must be alternated every time this occurs.



CHAPTER I: FACILITIES AND EQUIPMENT

1 PLAYING AREA (DIAGRAM 1)

The playing area includes the playing court and the free zone.

1.1 DIMENSIONS

1.1.1 The playing court is a rectangle measuring 16 x 8 m, surrounded by a free zone with a minimum of 3 m wide and with a space free from any obstruction up to a height of a minimum of 7 m from the playing surface.

1.1.2 ***For FIVB World Competitions, the playing court is a rectangle measuring 16 x 8 m, surrounded by a free zone with a minimum of 5 m and a maximum of 6 m from the end lines / side lines and with a space free from any obstruction up to a minimum height of 12.5 m from the playing surface.***

1.2 PLAYING SURFACE

1.2.1 The terrain must be composed of leveled sand, as flat and uniform as possible, free of rocks, shells and anything else, which can represent risks of cuts or injuries to the players.

1.2.2 ***For FIVB World Competitions the sand must be at least 40 cm deep and composed of fine loosely compacted grains.***

1.2.3 The playing surface must not present any danger of injury to the players.

1.2.4 ***For FIVB World Competitions the sand should also be sifted to an acceptable size not too coarse, free of stones and dangerous particles. It should not be too fine to cause dust and stick to the skin.***

1.2.5 ***For FIVB World Competitions a tarp to cover the central court is recommended in case of rain.***

1.3 LINES ON THE COURT

1.3.1 Two sidelines and two end lines mark the playing court. Both side and end lines are placed inside the dimensions of the playing court.

1.3.2 There is NO centerline.

1.3.3 All lines are 5-8 cm wide.

1.3.4 The lines must be of a color, which contrasts sharply with the color of the sand.

1.3.5 Court lines should be ribbons made of a resistant material, and any exposed anchors should be of a soft, flexible material.

1.4 SERVICE ZONE

The service zone is the area behind the end line and between the extensions of the two sidelines. In depth, the service zone extends to the end of the free zone.

1.5 WEATHER

The weather must not present any danger of injury to the players.

1.6 LIGHTING

For official international competitions played during the night, the lighting on the playing area should be 1,000 to 1,500 lux measured at 1 m above the playing surface. For FIVB World Competitions, the technical supervisor, the referee delegate, and the tournament director shall decide if any of the above conditions present any danger of injury to the players.



2 NET AND POSTS (DIAGRAM 2)

2.1 NET

The net is 8.5 m long and 1 m (+/- 3 cm) wide when it is hung taut, placed vertically over the axis of the center of the court.

It is made of 10 cm square mesh. At its top and bottom there are two 7-10 cm wide horizontal bands made of two-fold canvas, preferably in dark blue or bright colors, sewn along its full length. Each extremity of the upper band has a hole through which passes a cord fastening the upper band to the posts to keep the top of the net stretched. Within the bands, there are: a flexible cable in the upper one and a cord in the bottom one for fastening the net to the posts and keeping its top and bottom taut. It is permissible to have advertising on the horizontal bands of the net.

For FIVB World Competitions an 8.0 m net with smaller meshes and brandings displayed between the end sides of the net and the poles may be used provided that the visibility of the athletes and officials will be preserved. Publicity may be printed on the above items as per FIVB regulations.

2.2 SIDE BANDS

Two color bands, 5-8 cm wide (same width as the court lines) and 1 m long, are fastened vertically to the net and placed above each sideline. They are considered part of the net. Advertising is permitted on the side bands.

2.3 ANTENNAE

An antenna is a flexible rod, 1.8 m long and 10 mm in diameter. It is made of fiberglass or similar material. Two antennae are fastened to the outer edge of each side band and placed on opposite sides of the net (Diagram 2).

The top 80 cm of each antenna extend above the net and are marked with 10 cm stripes of contrasting colors, preferably red and white.

The antennae are considered part of the net and laterally delimit the crossing space (Diagram 3, Rule 14.1.1).

2.4 HEIGHT OF THE NET

The height of the net shall be 2.43 m for men and 2.24 m for women.

Commentary: The height of the net may be varied for specific age groups as follows:

Age Groups	Females	Males
16 years and under	2.24 m	2.24 m
14 years and under	2.12 m	2.12 m
12 years and under	2.00 m	2.00 m

It is measured from the center of the playing court with a measuring rod. The two ends of the net (over the side lines) must both be the same height and may not exceed the official height by more than 2 cm.

2.5 POSTS

The posts supporting the net must be rounded and smooth, with a height of 2.55 m, preferably adjustable. They must be fixed to the ground at an equal distance of 0.7-1 m from each sideline to the post padding. Fixing the posts to the ground by means of wires is forbidden. All dangerous or obstructing devices must be eliminated. Posts must be padded.

2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT

All additional equipment is determined by FIVB regulations.

3 BALL

3.1 CHARACTERISTICS

The ball shall be spherical, made of a flexible material (leather, synthetic leather, or similar) which does not absorb humidity, i.e. more suitable to outdoor conditions since matches can be played when it is raining. The ball has a bladder inside made of rubber or a similar material. Approval of synthetic leather material is determined by FIVB regulations.

Color: bright colors (such as orange, yellow, pink, white, etc.)

Circumference: 66 to 68 cm for FIVB international competitions

Weight: 260 to 280 g

Inside pressure: 171 to 221 mbar or hPa (0.175 to 0.225 Kg/cm²)

3.2 UNIFORMITY OF BALLS

All balls used in a match must have the same characteristics regarding color, circumference, weight, pressure, type, etc.

Official international competitions must be played with FIVB homologated balls.

3.3 THREE-BALLS SYSTEM

For FIVB World Competitions three balls shall be used. In this case, six ball retrievers are stationed at each corner of the free zone and behind each referee (Diagram 6).





CHAPTER II: PARTICIPANTS

4 TEAMS

4.1 COMPOSITION AND REGISTRATION

- 4.1.1 A team is composed exclusively of two players.
- 4.1.2 Only the two players recorded on the scoresheet may participate in the match.
- 4.1.3 ***For FIVB World Competitions, coaching is not allowed during a match.***

4.2 CAPTAIN

The team captain shall be indicated on the scoresheet.

5 PLAYERS' EQUIPMENT

5.1 EQUIPMENT

- 5.1.1 A player's equipment consists of shorts or a bathing suit. A jersey or "tank-top" is optional except when specified in Tournament Regulations. Players may wear a hat.
- 5.1.2 ***For FIVB World Competitions players of a given team must wear uniforms of the same color and style according to tournament regulations.***
- 5.1.3 Player's uniforms must be clean.
- 5.1.4 Players must play barefoot except when authorized by the referees.
- 5.1.5 Player's jerseys (or shorts if players are allowed to play without shirt) must be numbered 1 and 2. The number must be placed on the chest (or on the front of the shorts).
- 5.1.6 The numbers must be of a contrasting color to the jerseys and a minimum of 10 cm in height. The stripe forming the numbers shall be a minimum of 1.5 cm wide.

5.2 AUTHORIZED CHANGES

- 5.2.1 If both teams arrive at a match dressed in jerseys of the same color, a coin toss shall be conducted to determine which team shall change.
- 5.2.2 The first referee may authorize one or more players:
 - a) to play with socks and/or shoes,
 - b) to change wet jerseys between sets provided that the new ones also follow tournament and FIVB regulations (Rules 5.1.5 and 5.1.6 above).
- 5.2.3 If requested by a player, the first referee may authorize him/her to play with undershirts and training pants.

5.3 FORBIDDEN OBJECTS AND UNIFORMS

- 5.3.1 It is forbidden to wear any object that may cause an injury to a player, such as pins, bracelets, casts, etc.
- 5.3.2 Players may wear glasses at their own risk.
- 5.3.3 It is forbidden to wear uniforms without official numbers (Rules 5.1.5 and 5.1.6 above).



6 RIGHTS AND RESPONSIBILITIES OF THE PARTICIPANTS

6.1 BOTH PLAYERS

- 6.1.1 Participants must know the Official Beach Volleyball Rules and abide by them.
- 6.1.2 Participants must accept referees' decisions with respectful conduct, without disputing them. In case of doubt, clarification may be requested.
- 6.1.3 Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of FAIR PLAY, not only towards the referees, but also towards other officials, their teammate, the opponents, and spectators.
- 6.1.4 Participants must refrain from actions or attitudes aimed at influencing the decisions of the referees or covering up faults committed by their team.
- 6.1.5 Participants must refrain from actions aimed at delaying the game.
- 6.1.6 Communication between team members during the match is permitted.
- 6.1.7 During the match, both players are authorized to speak to the referees while the ball is out of play (Rule 6.1.2) in the 3 following cases:
- To ask for an explanation on the application or interpretation of the Rules. If the explanation does not satisfy the players, either one must immediately indicate to the first referee their wish to institute a Protest Protocol.
 - To ask authorization:
 - to change uniforms or equipment,
 - to verify the number of the serving player,
 - to check the net, the ball, the surface etc.,
 - to realign a court line.
 - To request time-outs (Rule 19.3).
Note: the players must have authorization from the referee to leave the playing area.
- 6.1.8 At the end of the match:
- Both players thank the referees and the opponents.
 - If either player previously requested a Protest Protocol to the first referee, he/she has the right to confirm it as a protest, having it recorded on the scoresheet (Rule 6.1.7 a) above).

6.2 CAPTAIN

- 6.2.1 Prior to the match, the team captain:
- Signs the scoresheet.
 - Represents his/her team in the coin toss.
- 6.2.2 At the end of the match, the team captain verifies the results by signing the scoresheet.

6.3 LOCATION OF PARTICIPANTS (DIAGRAM 1)

The player's chairs must be 5 m from the sideline, and no closer than 3 m from the scorer's table.





CHAPTER III: POINT, SET AND MATCH WINNER

7 SCORING SYSTEM

7.1 TO WIN A MATCH

- 7.1.1 The match is won by the team that wins two sets.
- 7.1.2 In the case of a 1-1 tie, the deciding set (the 3rd) is played to 15 points with a minimum lead of 2 points.

7.2 TO WIN A SET

- 7.2.1 A set (except the deciding 3rd set) is won by the team that first scores 21 points with a minimum lead of two points. In the case of a 20-20 tie, play is continued until a two-point lead is reached (22-20, 23-21 etc).
- 7.2.2 The deciding set is played according to Rule 7.1.2 above.

7.3 TO WIN A RALLY

Whenever a team fails in its service or fails to return the ball, or commits any other fault, the opposing team wins the rally, with one of the following consequences:

- 7.3.1 If the opposing team served, it scores a point and continues to serve.
- 7.3.2 If the opposing team received the service, it gains the right to serve and also scores a point.

7.4 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM

- 7.4.1 If a team refuses to play after being summoned to do so, it is declared in default and forfeits the match with the result 0-2 for the match and 0-21, 0-21 for the sets.
- 7.4.2 A team that does not appear on the playing court on time is declared in default with the same result as in Rule 7.4.1 above.

For FIVB World Competitions whenever the Pool Play format is implemented, Rules 7.4.1 and 7.4.2 above may be subject to modifications as stated in the Specific Competition Regulations issued by the FIVB in due time, establishing the modality to be followed for treating the forfeit cases.

- 7.4.3 A team declared incomplete for the set or for the match loses the set or the match (Rule 9.1). The opposing team is given the points, or the points and the sets needed to win the set or the match. The incomplete team keeps its points and sets.



CHAPTER IV: PREPARATION OF THE MATCH, STRUCTURE OF PLAY

8 PREPARATION OF THE MATCH

8.1 COIN TOSS

Before the official warm up, the first referee conducts the coin toss in the presence of the team captains, where appropriate. The winner of the coin toss chooses:

- a) Either the right to serve or receive the service or
- b) The side of the court

The loser takes the remaining choice.

In the second set the loser of the coin toss in the first set will have the choice of a) or b). A new coin toss will be conducted for the deciding set.

8.2 WARM-UP SESSION

Prior to the match, if the teams have previously had another playing court at their disposal, they will have a 3-minute warm-up period at the net; if not, they may have 5 minutes.

9 TEAM LINE-UP

9.1 PLAYERS

Both players of each team (Rule 4.1.1) must always be in play.

9.2 SUBSTITUTIONS

There are NO substitutions or replacement of players.

10 PLAYERS' POSITIONS

10.1 POSITIONS

10.1.1 At the moment the ball is hit by the server, each team must be within its own court (except the server).

10.1.2 The players are free to position themselves. There are NO determined positions on the court.

10.1.3 There are NO positional faults.

10.2 SERVICE ORDER

Service order must be maintained throughout the set (as determined by the team captain immediately following the coin toss).

10.3 SERVICE ORDER FAULT

10.3.1 A service order fault is committed when the service is not made according to the service order.

10.3.2 The scorer must correctly indicate the service order and correct any incorrect player.

10.3.3 A service order fault is punished by loss of rally (Rule 12.2.1).





CHAPTER V: PLAYING ACTIONS

11 STATES OF PLAY

11.1 BALL IN PLAY

The rally begins with the referee's whistle. However, the ball is in play from the service hit.

11.2 BALL OUT OF PLAY

The rally ends with the referee's whistle. However, if the whistle is due to a fault made in play, the ball is out of play from the moment the fault was committed (Rule 12.2.2).



11.3 BALL "IN"

The ball is "in" when it touches the ground of the playing court including the boundary lines (Rule 1.3).

11.4 BALL "OUT"

The ball is "out" when it:

- a) falls on the ground completely outside the boundary lines (without touching them);
- b) touches an object outside the court, the ceiling or a person out of play;
- c) touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands and antennae;
- d) crosses completely the vertical plane of the net, totally or even partly outside the crossing space during service (Rule 14.1.3, Diagram 3) or the third hit of the team.

12 PLAYING FAULTS

12.1 DEFINITION

12.1.1 Any playing action contrary to the Rules is a playing fault.

12.1.2 The referees judge the faults and determine the penalties according to these Rules.

12.2 CONSEQUENCES OF A FAULT

12.2.1 There is always a penalty for a fault: the opponents of the team committing the fault wins the rally according to Rule 7.3.

12.2.2 If two or more faults are committed successively, only the first one is counted.

12.2.3 If two or more faults are committed by the two opponents simultaneously, a DOUBLE FAULT is counted and the rally is replayed.

13 PLAYING THE BALL

13.1 TEAM HITS

13.1.1 Each team is entitled to a maximum of three hits for returning the ball over the net.

13.1.2 These team hits include not only intentional hits by the player, but also unintentional contacts with the ball.

13.1.3 A player may not hit the ball two times consecutively (exceptions, see Rules: 13.4.3 a), b) and 18.2).

13.2 SIMULTANEOUS CONTACTS

13.2.1 Two players may touch the ball at the same moment.

13.2.2 When two teammates touch the ball simultaneously, it is counted as two hits (except at blocking, Rule 18.4.2).

If two teammates reach for the ball but only one player touches it, one hit is counted. If players collide, no fault is committed.

- 13.2.3 If there are simultaneous contacts by the two opponents over the net and the ball remains in play, the team receiving the ball is entitled to another three hits. If such a ball goes “out”, it is the fault of the team on the opposite side.
If simultaneous contacts by the two opponents over the net lead to a “held ball”, it is NOT considered a fault.

13.3 ASSISTED HIT

Within the playing area, a player is not permitted to take support from a teammate or any structure/object in order to reach the ball. However, the player who is about to commit a fault (touch the net or interfere with an opponent, etc.) may be stopped or held back by a teammate.

13.4 CHARACTERISTICS OF THE HIT

13.4.1 The ball may touch any part of the body.

13.4.2 The ball must be hit, not caught or thrown. It can rebound in any direction.
Exceptions:

- a) In defensive action of a hard driven ball. In this case, the ball can be held momentarily overhand with the fingers.
- b) If simultaneous contacts by the two opponents leads to a “held ball”.

13.4.3 The ball may touch various parts of the body, only if the contacts take place simultaneously.
Exceptions:

- a) At blocking, consecutive contacts (Rule 18.4.2) by one or more blockers are authorized, provided that they occur during one action.
- b) At the first hit of the team, unless it is played overhand using fingers (exception Rule 13.4.2 a), the ball may contact various parts of the body consecutively, provided that the contacts occur during one action.



13.5 FAULTS AT PLAYING THE BALL

- 13.5.1 **FOUR HITS:** a team hits the ball four times before returning it (Rule 13.1.1).
13.5.2 **ASSISTED HIT:** a player takes support from a teammate or any structure/object in order to reach the ball within the playing area (Rule 13.3).
13.5.3 **HELD BALL:** a player does not hit the ball (Rule 13.4.2) unless when in defensive action of a hard driven ball (Rule 13.4.2 a) or when simultaneous contacts by the two opponents over the net lead to a momentary “held ball” (Rule 13.4.2 b).
13.5.4 **DOUBLE CONTACT:** a player hits the ball twice in succession or the ball touches various parts of his/her body successively (Rule 13.1.3, 13.4.3).

14 BALL AT NET

14.1 BALL CROSSING THE NET

- 14.1.1 The ball sent to the opponent’s court must go over the net within the crossing space (Diagram 3). The crossing space is the part of the vertical plane of the net limited as follows:
a) below, by the top of the net,



- b) at the sides, by the antennae and their imaginary extension,
 c) above, by a ceiling or structure (if any).
- 14.1.2 The ball that has crossed the vertical plane of the net to the opponent's free zone (Rule 15) totally or partly outside of the crossing space, may be played back within the team hits provided that:
- The ball when played back crosses the vertical plane of the net again outside, or partly outside, the crossing space on the same side of the court.
 The opposing team may not prevent such action.
- 14.1.3 The ball is "out" when it crosses completely the lower space under the net (Diagram 3).
 14.1.4 A player, however, may enter the opponents' court in order to play the ball before it crosses completely the lower space or passes outside the crossing space (Rule 15.2).

14.2 BALL TOUCHING THE NET

While crossing the net (Rule 14.1.1 above), the ball may touch the net.

14.3 BALL IN THE NET

- 14.3.1 A ball driven into the net may be recovered within the limits of the three team hits.
 14.3.2 If the ball rips the mesh of the net or tears it down, the rally is cancelled and replayed.

15 PLAYER AT THE NET

Each team must play within its own court and playing space. The ball may, however, be retrieved from beyond the free zone.

15.1 REACHING BEYOND THE NET

- 15.1.1 In blocking, a blocker may touch the ball beyond the net, provided that he/she does not interfere with the opponent's play, before or during the latter's attack-hit (Rule 18.3).
 15.1.2 A player is permitted to pass his/her hand beyond the net after his/her attack-hit, provided that his/her contact has been made within his/her own playing space.

15.2 PENETRATION INTO THE OPPONENT'S SPACE, COURT AND/OR FREE ZONE

A player may enter into the opponent's space, court and/or free zone, provided that this does not interfere with the opponent's play.

15.3 CONTACT WITH THE NET

- 15.3.1 Contact with the net by a player is not a fault, unless it is made during the action of playing the ball, or it interferes with the play. Incidental contact of the hair is never a fault.
 Some actions of playing the ball may include actions in which the players do not actually touch the ball.
- 15.3.2 Once the player has hit the ball, he/she may touch the post, rope or any other object outside the total length of the net provided that this action does not interfere with play.
- 15.3.3 When the ball is driven into the net and causes it to touch an opponent, no fault is committed.

15.4 PLAYER'S FAULTS AT THE NET

- 15.4.1 A player touches the ball or an opponent in the opponent's space before or during the opponent's attack-hit (Rule 15.1.1).



- 15.4.2 A player penetrates into the opponent's space, court and/or free zone interfering with the latter's play (Rule 15.2).
- 15.4.3 A player touches the net or the antenna during his/her action of playing the ball or interferes with the play (Rule 15.3.1).

16 SERVICE

16.1 DEFINITION

The service is the act of putting the ball into play by the correct serving player who, positioned in the service zone, hits the ball with one hand or arm.

16.2 FIRST SERVICE IN A SET

The first service of a set is executed by the team determined by the coin toss (Rule 8.1).

16.3 SERVICE ORDER

After the first service in a set, the player to serve is determined as follows:

- a) when the serving team wins the rally, the player who served before, serves again.
- b) when the receiving team wins the rally, it gains the right to serve and the player who did not serve last time will serve.

16.4 AUTHORIZATION OF THE SERVICE

The first referee authorizes the service after having checked that the correct server is in possession of the ball behind the end line and that the teams are ready to play (Diagram 8, fig. 1).

16.5 EXECUTION OF THE SERVICE

- 16.5.1 The server may move freely within the service zone. At the moment of the service hit or take-off for a jump service, the server must not touch the court (the end line included) nor the ground outside the zone. His/her foot may not go under the line. After his/her hit, the server may step or land outside the zone, or inside the court.
- 16.5.2 If the line moves because of the sand pushed by the server, it is not considered a fault.
- 16.5.3 The server must hit the ball within 5 seconds after the first referee whistles for service.
- 16.5.4 A service executed before the referee's whistle is cancelled and repeated.
- 16.5.5 The ball shall be hit with one hand or any part of the arm after being tossed or released and before it touches the playing surface.
- 16.5.6 If the ball, after having been tossed or released by the server, lands without being touched or caught by the server, it is considered as a service.
- 16.5.7 No further service attempt will be permitted.

16.6 SCREENING

The teammate of the server must not prevent either opponent, through screening, from seeing the server or the path of the ball. On the opponent's request, they must move sideways (Diagram 4).





16.7 SERVING FAULTS

The following faults lead to a change of service. The server:

- a) violates the service order (Rule 16.3),
- b) does not execute the service properly (Rule 16.5).

16.8 SERVING FAULTS AFTER HITTING THE BALL

After the ball has been correctly hit, the service becomes a fault if the ball:

- a) touches a player of the serving team or fails to cross the vertical plane of the net,
- b) goes “out” (Rule 11.4).

17 ATTACK HIT

17.1 DEFINITION

- 17.1.1 All actions to direct the ball towards the opponent, except when serving and blocking, are considered attack-hits.
- 17.1.2 An attack-hit is completed the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by the blocker.
- 17.1.3 Any player may carry out an attack-hit at any height, provided that his/her contact with the ball has been made within the player’s own playing space (except Rule 17.2.4 below).

17.2 ATTACK-HIT FAULTS

- 17.2.1 A player hits the ball within the playing space of the opposing team (Rule 15.1.2).
- 17.2.2 A player hits the ball “out” (Rule 11.4).
- 17.2.3 A player completes an attack-hit using an “open-handed tip or dink” directing the ball with the fingers.
- 17.2.4 A player completes an attack-hit on the opponent’s service, when the ball is entirely above the top of the net.
- 17.2.5 A player completes an attack-hit using an overhand pass, which has a trajectory not perpendicular to the line of the shoulders, except when setting his or her teammate.

18 BLOCK

18.1 DEFINITION

Blocking is the action of players close to the net to intercept the ball coming from the opponent by reaching higher than the top of the net (Diagram 5).

18.2 HITS BY THE BLOCKER

The first hit after the block may be executed by any player, including the one who has touched the ball at the block.

18.3 BLOCK WITHIN THE OPPONENT’S SPACE

In blocking, the player may place his/her hands and arms beyond the net provided that his/her action does not interfere with the opponent’s play. Thus, it is not permitted to touch the ball beyond the net until the opponent has executed an attack-hit.

18.4 BLOCKING CONTACT

- 18.4.1 A blocking contact is counted as a team hit. The blocking team will have only two more hits after a blocking contact.
- 18.4.2 Consecutive (quick and continuous) contacts may occur by one or more blockers provided that the contacts are made during one action. These are counted as only one team hit (Rule 18.4.1 above).
- 18.4.3 These contacts may occur with any part of the body.

18.5 BLOCKING FAULTS

- 18.5.1 The blocker touches the ball in the opponent's space either before or simultaneously with the opponent's attack-hit (Rule 18.3, above).
- 18.5.2 A player blocks the ball in the opponent's space from outside the antenna.
- 18.5.3 A player blocks the opponent's service.
- 18.5.4 The ball is sent "out" off the block.

CHAPTER VI: TIME-OUT AND DELAY

19 TIME-OUTS

19.1 DEFINITION

A Time-out is a regular game interruption and it lasts for 30 seconds.

For FIVB World competitions, in sets 1 and 2, one additional 30 second Technical Time-out is automatically allocated when the sum of the points scored by the teams equals 21 points.

19.2 NUMBER OF TIME-OUTS

Each team is entitled to a maximum of one time-out per set.

19.3 REQUESTS FOR TIME-OUT

Time-outs may be requested by the players only when the ball is out of play and before the whistle for service, by showing the corresponding hand signal (Diagram 8, fig. 4).

Time-outs may follow one another with no need to resume the game.

The players must have authorization from referees to leave the playing area.

19.4 IMPROPER REQUESTS

Among others, it is improper to request a time-out:

- during a rally or at the moment of, or after the whistle to serve (Rule 19.3 above),
- after having exhausted the authorized time-out (Rule 19.2 above). Any improper request that does not affect or delay the game shall be rejected without any sanction unless repeated in the same set (Rule 20.1 b).

20 DELAYS TO THE GAME

20.1 TYPES OF DELAY

An improper action of a team that defers the resumption of the game is a delay and includes, among others:

- prolonging time-outs, after having been instructed to resume the game,
- repeating an improper request in the same set (Rule 19.4),
- delaying the game (12 seconds shall be the maximum time from the end of a rally to the whistle for service under normal playing conditions).

20.2 SANCTIONS FOR DELAYS

- 20.2.1 The first delay by a team in a set is sanctioned with a DELAY WARNING.





20.2.2 The second and subsequent delays of any type by the same team in the same set constitute a fault and are sanctioned with a DELAY PENALTY: loss of a rally.

21 EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS

21.1 INJURY

- 21.1.1 Should a serious accident occur while the ball is in play, the referee must stop the game immediately. The rally is then replayed.
- 21.1.2 An injured player is given a maximum of 5-minutes recovery time one time a match. The referee must authorize the properly accredited medical staff to enter the playing court to attend the player. Only the referee may authorize that a player may leave the playing area without penalty. At the conclusion of the 5-minute recovery, the referee will whistle and request the player to continue. At this time, only the player can judge whether he/she is fit to play.



If the player does not recover or return to the playing area at the conclusion of the recovery time, his/her team is declared incomplete (Rules 7.4.3, 9.1). In extreme cases, the doctor of the competition and the technical supervisor can oppose the return of an injured player.

Note: the recovery time will begin when the properly accredited medical staff member(s) of the competition arrives at the playing court to attend to the player. In the event that no accredited medical staff is available, the time will begin from the moment the recovery time was authorized by the referee.

21.2 EXTERNAL INTERFERENCE

If there is an external interference during the game, play has to be stopped and the rally replayed.

21.3 PROLONGED INTERRUPTION

If unforeseen circumstances interrupt the match, the first referee, the organizer and the Control Committee, if there is one, shall decide the measures to be taken to re-establish normal conditions.

- 21.3.1 Should one or several interruptions occur not exceeding 4 hours in total, the match is resumed with the score acquired, regardless of whether it continues on the same court or another court.
- 21.3.2 Should one or several interruptions occur, exceeding 4 hours in total, the whole match shall be replayed.

22 COURT SWITCHES AND INTERVALS

22.1 COURT SWITCHES

- 22.1.1 The teams switch after every 7 points (Set 1 and 2) and 5 points (Set 3) played.

22.2 INTERVALS

- 22.2.1 The interval between each set lasts 1 minute. During the interval before a deciding set, the first referee carries out a coin toss in accordance with Rule 8.1.

- 22.2.2 During court switches (Rule 22.1 above) the teams must change immediately without delay.
- 22.2.3 If the court switch is not made at the proper time, it will take place as soon as the error is noticed.
The score at the time that the court switch is made remains the same.

CHAPTER VII: MISCONDUCT

23 MISCONDUCT

Incorrect conduct by a team member towards officials, opponents, their teammate or spectators is classified in four categories according to the degree of the offense.

23.1 CATEGORIES

- 23.1.1 Unsportsmanlike conduct: argumentation, intimidation, etc.
- 23.1.2 Rude conduct: acting contrary to good manners or moral principles, expressing contempt.
- 23.1.3 Offensive conduct: defamatory or insulting words or gestures.
- 23.1.4 Aggression: physical attack or intended aggression.

23.2 SANCTIONS

Depending on the degree of the incorrect conduct, according to the judgment of the first referee, the sanctions to be applied are (they must be recorded on the scoresheet):

- 23.2.1 MISCONDUCT WARNING: for unsportsmanlike conduct, no sanction is given but the team member concerned is warned against repetition in the same set.
- 23.2.2 MISCONDUCT PENALTY: for rude conduct or repeated unsportsmanlike conduct, the team is sanctioned with the loss of a rally.
- 23.2.3 EXPULSION: repeated rude conduct or offensive conduct, is sanctioned by expulsion. The team member who is sanctioned with expulsion must leave the playing area and their team is declared incomplete for the set (Rules 7.4.3, 9.1).
- 23.2.4 DISQUALIFICATION: for aggression, the player must leave the playing area and his/her team is declared incomplete for the match (Rule 7.4.3, 9.1).



23.3 SANCTION SCALE

MISCONDUCT is sanctioned as shown in the sanction scale (Diagram 7). A player may receive more than one MISCONDUCT PENALTY in a set. Sanctions are cumulative in nature only within an individual set. DISQUALIFICATION due to aggression does not require a prior sanction.

23.4 MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS

Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to (Diagram 7) and the sanction is applied in the following set.



CHAPTER VIII: REFEREEING CORPS AND PROCEDURES

24 REFEREEING CORPS AND PROCEDURES

24.1 COMPOSITION

The refereeing corps for a match is composed of the following officials:

- the first referee
- the second referee
- the scorer
- four (two) linejudges

Their location is shown in Diagram 6.

24.2 PROCEDURES

24.2.1 Only the first and second referees may blow a whistle during the match:

- a) the first referee gives the signal for the service that begins the rally,
- b) provided that they are sure that a fault has been committed and they have identified its nature, the first and second referees signal the end of the rally.

24.2.2 They may blow the whistle during an interruption of play to indicate that they authorize or reject a team request.

24.2.3 Immediately after the referee blows the whistle to signal the end of the rally, they have to indicate with the official hand signals (Rule 29.1):

- a) the team to serve,
- b) the nature of the fault (when necessary),
- c) the player at fault (when necessary).

25 FIRST REFEREE

25.1 LOCATION

The first referee carries out his/her functions seated or standing on a referee's stand located at one end of the net. His/her view must be approximately 50 cm above the net (Diagram 6).

25.2 AUTHORITY

25.2.1 The first referee directs the match from the start until the end. The first referee has authority over all officials and team members.

During the match, the first referee's decisions are final. He/she is authorized to overrule the decisions of other officials, if he/she judges that the latter are mistaken.

The first referee may replace officials who are not performing their functions properly.

25.2.2 The first referee also supervises the work of the ball retrievers.

25.2.3 The first referee has the power to decide on any matters involving the game, including those not provided for in the Rules.

25.2.4 The first referee shall not permit any discussion about his/her decisions. However, at the request of a player, the first referee will give an explanation on the application or interpretation of the rules upon which he/she has based his/her decision.

If the player disagrees with the explanation and formally protests, the 1st referee must authorize the commencement of a Protest Protocol.

25.2.5 The first referee is responsible for determining before and during the match whether the playing area and the conditions meet playing requirements.

25.3 RESPONSIBILITIES

25.3.1 Prior to the match, the first referee:

- a) inspects the conditions of the playing area, the ball and other equipment,
- b) performs the coin toss with the team captains,

- c) controls the teams' warming-up.
- 25.3.2 During the match, only the first referee is authorized:
- a) to sanction misconduct and delays,
 - b) to decide upon:
 - the faults of the server,
 - the screen of the serving team,
 - the faults in playing the ball,
 - the faults above the net and at its upper part.
- 25.3.3 At the end of the match, he/she checks the scoresheet and signs it.

26 SECOND REFEREE

26.1 LOCATION

The second referee performs his/her functions standing at the post outside the playing court on the opposite side of and facing the first referee (Diagram 6).

26.2 AUTHORITY

- 26.2.1 The second referee is the assistant of the first referee, but has also his/her own range of jurisdiction (Rule 26.3 below). Should the first referee be unable to continue officiating, the second referee may replace him/her.
- 26.2.2 The second referee may, without whistling, also signal faults outside his/her jurisdiction, but must not persist in such signals to the first referee.
- 26.2.3 The second referee supervises the work of the scorer.
- 26.2.4 The second referee authorizes the time-outs and court switches, controls the duration of such and rejects improper requests.
- 26.2.5 The second referee checks the number of time-outs used by each team and reports to the first referee and the players concerned after completion of their time-out in each applicable set.
- 26.2.6 In the case of an injury of a player, the second referee authorizes recovery time (Rule 21.1.2).
- 26.2.7 The second referee checks during the match that the balls still meet the requirements of the regulations.

26.3 RESPONSIBILITIES

- 26.3.1 During the match, the second referee decides, whistles and signals:
- a) the contact of the player with the lower part of the net and the antenna on the second referee's side of the court (Rule 15.3.1),
 - b) interference due to penetration into the opponent's court and space under the net (Rule 15.2),
 - c) the ball that crosses the net outside the crossing space or touches the antenna on their side of the court (Rule 11.4),
 - d) the contact of the ball with an outside object (Rule 11.4).
- 26.3.2 At the end of the match, he/she signs the scoresheet.

27 SCORER

27.1 LOCATION

The scorer performs his/her functions seated at the scorer's table on the opposite side of and facing the first referee (Diagram 6).

27.2 RESPONSIBILITIES

The scorer fills in the scoresheet according to the Rules, in cooperation with the second referee.



27.2.1 Prior to the match and set, the scorer registers the data of the match and teams, according to procedures in force and obtains the signatures of the captains.

27.2.2 During the match, the scorer:

- a) records the points scored and ensures that the scoreboard indicates the right score,
- b) monitors the serving order as each player performs his/her service in the set,
- c) indicates the serving order of each team by displaying a sign numbered 1 or 2 corresponding to the player to serve. The scorer indicates any error to the referees immediately,
- d) records the time-outs checking the number of such, and informs the second referee,
- e) notifies the referees of a request for time-out that is improper (Rule 19.4),
- f) announces to the referees the end of the sets and the court switches.



27.2.3 At the end of the match, the scorer:

- a) records the final result,
- b) signs the scoresheet, obtains the signatures of the team captains and then the referees,
- c) in the case of a protest (Rule 6.1.7.a), writes or permits the person concerned to write remarks on the scoresheet pertaining to the incident being protested.

28 LINEJUDGES

28.1 LOCATION

28.1.1 It is compulsory to have two linejudges in official international matches. They stand at diagonally opposite corners of the court, at 1 to 2 m from the corner.

Each controls both the end line and sideline on their side (Diagram 6).

28.1.2 If four linejudges are used, they stand in the free zone at 1 to 3 m from each corner of the court, on the imaginary extension of the line that they control (Diagram 6).

28.2 RESPONSIBILITIES

28.2.1 The linejudges perform their functions by using flags (30 x 30 cm), as shown in Diagram 9:

- a) they signal the ball “in” and “out” whenever the ball lands near their line(s),
- b) they signal the touches of “out” balls by the team receiving the ball,
- c) they signal when the ball crosses the net outside the crossing space, touching the antenna, etc. (Rule 14.1.1).

It is primarily the linejudge closest to the path of the ball who is responsible for the signal.

- d) the linejudges in charge of the end lines signal the foot faults of the server (Rule 16.5.1). On the first referee’s request, a linejudge must repeat his/her signal.

29 OFFICIALS' SIGNALS

29.1 REFEREES' HAND SIGNALS (DIAGRAM 8)

The referees must indicate by official hand signals the purpose of the interruption of the game, in the following manner.

- 29.1.1 The referee indicates the team having the next service.
- 29.1.2 When necessary, the referee then indicates the nature of the fault called or the purpose of the interruption authorized. The signal is maintained for a moment, and if it is indicated with one hand, the hand used corresponds to the side of the team, which has made a fault or a request.
- 29.1.3 When necessary, the referee finally indicates the player who committed the fault or the team that made the request.

29.2 LINEJUDGES FLAG SIGNALS (DIAGRAM 9)

The linejudges must indicate by an official flag signal the nature of the fault called, and maintain the signal for a moment.





A	
above	8, 9, 17, 19, 23, 24
accident	21
accredited	21
action	12, 15-20
advertising	9
age	9
aggression	22
alternate	7
anchors	8
antennae	9, 15, 17, 19, 24, 25
area	8, 12, 16, 20-24
arm	18, 19
assistant	24
assisted	16
attack	22
attack-hit	17, 19, 20
attempt	18
authority	23, 24
authorization	12, 18, 20
axis	9
B	
ball	7, 10, 12-21, 23-25
ball retriever	10, 23
band	9, 15
barefoot	11
bathing suit	11
beach volleyball	7, 12
bladder	10
block	7, 15-17, 19, 20
blocker	16, 17, 19, 20
blocking	15-17, 19
body	16-19
boundary line	15
bracelet	11
C	
cable	9
canvas	9
captain	11, 12, 14, 23, 25
ceiling	15, 17
center	9
centerline	8
central court	8
change	11, 12, 19, 22
chest	11
choice	14
circumference	10
coach	11
coarse	8
coin toss	11, 12, 14, 18, 21, 23
collide	15
color	8-11
communication	12
competition	8-11, 20, 21
complete	19
completely	15, 17, 19
composition	11, 23
condition	8, 10, 20, 21, 23
conduct	12, 22
consequence	13, 15
contact	15-17, 19, 24
contrast	8, 9, 11

control	24, 25
control committee	21
cord	9
corner	10, 25
corps	23
correct	14, 18, 19
court	7-9, 12-18, 21, 22, 24, 25
cross	15-17, 19, 24, 25
crossing space	9, 15-17, 24-25
cut	8
D	
danger	8
data	25
decision	12, 23
default	13
definition	15, 18-20
delay	20-22, 24
depth	8
diagonally	25
dimension	8
dink	19
direct	19, 23
direction	16
discussion	23
disqualification	22
doctor	21
double	15, 16
dust	8
E	
edge	9
end line	8, 18, 25
equipment	8, 9, 11, 12, 23
error	22, 25
event	21
exception	15, 16, 21
execution	18
expulsion	22
extend	8, 9
extension	8, 17, 25
external	21
extremity	9
F	
facilities	8
fail	7, 13, 19
fair play	12
fault	12-21, 23-26
female	9
fiberglass	9
final	23, 25
finger	16, 19
first referee	11, 12, 14, 18, 21-25
flag	25, 26
flat	8
foot	18, 25
forbidden	9, 11
forfeit	13
free zone	8, 10, 17, 18, 25
front	11
function	23-25

G	
gain	7, 13, 18
game	7, 12, 20, 21, 23, 26
glasses	11
grain	8
ground	7, 9, 15, 18
group	9
H	
hair	17
hand	17-19, 26
hand signal	20, 23, 26
hat	11
height	8, 9, 11, 19
held	16
hit	7, 14-19
hole	9
homologated	9
horizontal	10
humidity	10
I	
improper	20, 24, 25
in	15, 25
incident	25
incidental	17
incomplete	13, 21, 22
incorrect	14, 22
injury	8, 11, 21, 24
inside	8, 10, 18
inspect	23
intentional	15
intercept	19
interfer	16-19
interference	21, 24
international	8, 12, 25
interpretation	12, 23
interruption	20, 21, 23, 26
interval	21
J	
jersey	11
judge	15, 21, 23
jump	18
jurisdiction	24
L	
land	18, 25
lead	13, 16, 19
leather	10
length	9, 17
level	8
lighting	8
limit	16, 17
line	8, 9, 12, 15, 18, 19, 25
linejudge	23, 25, 26
line-up	14
location	12, 23, 24, 25
long	9
loosely	8
lower space	17

M	
male	9
match	10-14, 21-25
material	8-10
maximum	8, 15, 20, 21
measure	8, 9, 21
medical	21
member	12, 21-23
men	9
mesh	9, 17
minimum	8, 11, 13
misconduct	22, 24
move	18
N	
net	7, 9, 12, 14-19, 23-25
night	8
note	2, 12, 21
number	11, 12, 20, 24, 25
O	
object	7, 11, 15-17, 24
obstruction	8
offense	22
offensive	22
official	8-12, 14, 22, 23, 25, 26
opponent	7, 12, 15-20, 22, 24
order	7, 14, 16-19, 27
out	7, 12, 15-17, 19-21, 23
outdoor	10
outside	15, 17, 18, 20, 24, 25
overhand	16, 19
overrule	23
P	
padding	9
pants	11
participant	11, 12
particle	8
pass	9, 17, 19
path	18, 25
penalty	15, 21, 22
penetration	17, 24
period	14
perpendicular	19
person	15, 25
pins	11
plane	15-17, 19
play	7, 11-13, 15, 17, 18, 20, 21, 23
player	7, 8, 11, 12, 14-26
playing area	8, 12, 16, 20-23
playing court	7, 8, 9, 13-15, 21, 24
playing surface	8, 18
point	7, 13, 20, 21, 25
position	14
possession	18
post	9, 15, 17, 24
preparation	14
pressure	10

INDEX

procedure 23, 25
 prolonging 20
 Protest 12, 23, 25
 Protest Protocol 12, 23
 punish 14
 push 18

R

rain 8, 10
 rally 7, 13-15, 17, 18, 20-23
 rebound 16
 receive 13, 14, 22
 recover 17, 21
 rectangle 8
 responsibilities 12, 23-25
 result 12, 13, 25
 resume 20, 21
 retriever 10, 23
 return 7, 13, 15, 16, 21
 ribbon 8
 right 7, 12-14, 18, 25
 risk 8, 11
 rock 8
 rod 9
 rope 15, 17
 rubber 10
 rude 22
 rule 12, 15, 23, 24

S

sanction 20-22, 24
 sand 7, 8, 18
 scale 22
 score 7, 11, 13, 21-25
 scoreboard 25

scorer 12, 14, 23-25
 scoresheet 11, 12, 22, 24, 25
 scoring system 13
 screen 18, 24
 second referee 23-25
 service
 7, 13-15, 18, 19, 20, 23, 25, 26
 service zone 8, 18
 serving 7, 12, 18, 19, 24, 25
 session 14
 set 11, 13, 14, 18-22, 24, 25
 shell 8
 shirt 11
 shoes 11
 short 11
 shoulder 19
 side 8, 9, 14-17, 24, 25, 26
 side band 9, 15
 sideline 8, 9, 12, 25
 sideway 18
 sift 8
 sign 12, 24, 25
 signal 20, 23-26
 signature 25
 simultaneous 15, 16, 20
 size 8
 skin 8
 socks 11
 space 8, 9, 15-20, 24-25
 spectator 12, 22
 spherical 10
 sport 7
 square 9
 staff 21
 state 15

step 18
 stick 8
 stone 8
 stop 16, 21
 stripes 9
 structure 14, 16, 17
 style 11
 substitution 14
 support 9, 16
 surface 8, 12, 18
 switch 21, 22, 24, 25
 synthetic 10
 system 7, 10

T

table 12, 24
 tank-top 11
 tarp 8
 team 7, 11-26
 team member 12, 22, 23
 teammates 15
 technical supervisor 8, 21
 terrain 8
 throw 16
 tie 13
 time
 7, 13, 15, 16, 18, 20-22, 24
 time-out 12, 20, 24, 25
 top 9, 16, 19
 toss 18
 touch 7, 15-20, 24-25
 tournament 11
 tournament director 8
 trajectory 19
 type 10, 20

U

undershirt 11
 uniform 8, 11, 12
 uniformity 10
 unintentional 15
 unsportsmanlike 22
 up 8, 12

V

vertical 15-17, 19
 view 23
 violate 19
 volleyball 7, 12

W

warm-up 14
 warning 20, 22
 weather 8
 wet 11
 whistle 15, 18, 20, 21, 23, 24
 wide 8, 9, 11
 win 13, 15, 18
 winner 13, 14
 wire 9
 women 9
 world 2, 8-11, 20

Y

year 9
 yellow 10



Règles Officielles du VOLLEYBALL DE PLAGE



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

La traduction en Arabe et en Russe des Règles Officielles du Volleyball de Plage est disponible sur le site Internet de la FIVB à

www.fivb.org

Dans tous les cas, la version anglaise fait foi.

© Fédération Internationale de Volleyball
Juillet 2007

La FIVB tient à remercier tous ceux qui ont collaboré à la révision de ces Règles.



CARACTÉRISTIQUES DU JEU	33
CHAPITRE I: INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT	34
1 AIRE DE JEU (DIAGRAMME 1)	34
1.1 DIMENSIONS	34
1.2 SURFACE DE JEU	34
1.3 LIGNES DU TERRAIN	34
1.4 ZONE DE SERVICE	34
1.5 CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES	34
1.6 ÉCLAIRAGE	34
2 FILET ET POTEAUX (DIAGRAMME 2)	35
2.1 FILET	35
2.2 BANDES DE CÔTÉ	35
2.3 ANTENNES	35
2.4 HAUTEUR DU FILET	35
2.5 POTEAUX	35
2.6 ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE	36
3 BALLON	36
3.1 CARACTÉRISTIQUES	36
3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS	36
3.3 SYSTÈME DES TROIS BALLONS	36
CHAPITRE II: PARTICIPANTS	37
4 ÉQUIPES	37
4.1 COMPOSITION ET INSCRIPTION	37
4.2 CAPITAINE	37
5 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	37
5.1 ÉQUIPEMENT	37
5.2 CHANGEMENTS AUTORISÉS	37
5.3 TENUES ET OBJETS INTERDITS	37
6 DROITS ET DEVOIRS DES PARTICIPANTS	38
6.1 LES DEUX JOUEURS/JOUEUSES	38
6.2 CAPITAINE	38
6.3 PLACE DES PARTICIPANTS (Diagr.1)	38

CHAPITRE III: POINT, SET ET VAINQUEUR DU MATCH	39
7 SYSTÈME DE POINTAGE	39
7.1 POUR GAGNER UN MATCH	39
7.2 POUR GAGNER UN SET	39
7.3 POUR GAGNER UN ÉCHANGE	39
7.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE	39
CHAPITRE IV: PRÉPARATION DU MATCH, STRUCTURE DU JEU	40
8 PRÉPARATION DU MATCH	40
8.1 TIRAGE AU SORT	40
8.2 SÉANCE D'ÉCHAUFFEMENT	40
9 FORMATION DES ÉQUIPES	40
9.1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE	40
9.2 REMPLACEMENTS	40
10 POSITIONS DES JOUEURS	40
10.1 POSITIONS	40
10.2 ORDRE DU SERVICE	40
10.3 FAUTE DANS L'ORDRE DE SERVICE	40
CHAPITRE V: ACTIONS DE JEU	41
11 SITUATIONS DE JEU	41
11.1 BALLON EN JEU	41
11.2 BALLON HORS-JEU	41
11.3 BALLON «DEDANS»	41
11.4 BALLON «DEHORS»	41
12 FAUTES DE JEU	41
12.1 DÉFINITION	41
12.2 CONSÉQUENCES D'UNE FAUTE	41
13 JOUER LE BALLON	41
13.1 TOUCHES D'ÉQUIPE	41
13.2 TOUCHES SIMULTANÉES	42
13.3 TOUCHE ASSISTÉE	42
13.4 CARACTÉRISTIQUES D'UNE TOUCHE	42
13.5 FAUTES EN JOUANT LE BALLON	42



14	BALLON AU FILET	43
14.1	PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS DU FILET	43
14.2	BALLON TOUCHANT LE FILET	43
14.3	BALLON DANS LE FILET	43
15	JOUEUR AU FILET	43
15.1	FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET	43
15.2	PÉNÉTRATION DANS L'ESPACE ADVERSE, LE TERRAIN ET/OU LA ZONE LIBRE	43
15.3	CONTACT AVEC LE FILET	44
15.4	FAUTES DU JOUEUR/DE LA JOUEUSE AU FILET	44
16	SERVICE	44
16.1	DÉFINITION	44
16.2	PREMIER SERVICE DU SET	44
16.3	ORDRE AU SERVICE	44
16.4	AUTORISATION DU SERVICE	44
16.5	EXÉCUTION DU SERVICE	44
16.6	ÉCRAN	45
16.7	FAUTES DE SERVICE	45
16.8	FAUTES DE SERVICE APRÈS LA FRAPPE DU BALLON	45
17	FRAPPE D'ATTAQUE	45
17.1	DÉFINITION	45
17.2	FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE	45
18	CONTRE	46
18.1	DÉFINITION	46
18.2	TOUCHES DU CONTREUR	46
18.3	CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE	46
18.4	CONTACT DU CONTRE	46
18.5	FAUTES DU CONTRE	46

CHAPITRE VI: TEMPS-MORTS ET RETARDS DE JEU **47**

19 TEMPS-MORTS **47**

19.1	DÉFINITION	47
19.2	NOMBRE DE TEMPS-MORTS	47
19.3	DEMANDE DE TEMPS-MORTS	47
19.4	DEMANDES NON FONDÉES	47

20 RETARDS DE JEU **47**

20.1	TYPES DE RETARD	47
20.2	SANCTIONS POUR RETARDS	47

21 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES **48**

21.1	BLESSURE	48
21.2	INCIDENT EXTÉRIEUR AU JEU	48
21.3	INTERRUPTIONS PROLONGÉES	48

22 CHANGEMENTS DE CAMP ET ARRÊTS ENTRE LES SETS **48**

22.1	CHANGEMENTS DE CAMP	48
22.2	ARRÊTS	48

CHAPITRE VII: CONDUITE INCORRECTE **49**

23 CONDUITE INCORRECTE **49**

23.1	CATÉGORIES	49
23.2	SANCTIONS	49
23.3	ÉCHELLE DES SANCTIONS (Diagramme 7)	49
23.4	CONDUITE INCORRECTE AVANT ET ENTRE LES SETS	49



**CHAPITRE VIII: CORPS ARBITRAL
ET PROCÉDURES 50**

**24 CORPS ARBITRAL ET
PROCÉDURES 50**

24.1 COMPOSITION 50

24.2 PROCÉDURES 50

25 PREMIER ARBITRE 50

25.1 EMPLACEMENT 50

25.2 AUTORITÉ 50

25.3 RESPONSABILITÉS 50

26 SECOND ARBITRE 51

26.1 EMPLACEMENT 51

26.2 AUTORITÉ 51

26.3 RESPONSABILITÉS 51

27 MARQUEUR 52

27.1 EMPLACEMENT 52

27.2 RESPONSABILITÉS 52

28 JUGES DE LIGNE 52

28.1 EMPLACEMENT 52

28.2 RESPONSABILITÉS 53

29 GESTES OFFICIELS 53

29.1 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES
(Diagramme 8) 53

29.2 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE
LIGNE (Diagramme 9) 53

INDEX 54

DIAGRAMMES

1 L'aire de jeu 86

2 Dessin du filet 87

3 Ballon traversant le plan
vertical du filet 88

4 Ecran 89

5 Bloc effectif 89

6 Emplacement du corps
arbitral et de ses assistants 90

7 Echelle de sanctions pour
conduite incorrecte 91

8 Gestes officiels des arbitres 92-96

9 Gestes officiels des
juges de lignes 97





CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Le Volleyball de plage est un sport joué par deux équipes de deux joueurs/joueuses sur un terrain de sable divisé par un filet. Il existe plusieurs façons de pratiquer ce sport en fonction des circonstances afin d'offrir une plus grande souplesse du jeu aux participants.

Le but du jeu est de retourner le ballon au-dessus du filet dans le camp adverse, à l'intérieur des lignes de jeu et de prévenir que l'adversaire fasse de même.

Une équipe a le droit de frapper le ballon trois fois pour le renvoyer dans le camp adverse, incluant la touche de contre.

Le ballon est mis en jeu par l'exécution d'un service: frappe par le serveur par-dessus le filet vers les adversaires. L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon touche au sol, soit envoyé hors des limites du jeu ou qu'une équipe ne puisse le renvoyer correctement.

Au Volleyball de plage, l'équipe qui gagne l'échange marque un point (pointage continu).

Lorsque l'équipe qui recevait le service gagne l'échange, elle marque un point et gagne le droit de servir. Chaque joueur doit servir alternativement chaque fois qu'il y a changement de service.



CHAPITRE I: INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1 AIRE DE JEU (DIAGRAMME 1)

L'aire de jeu comprend le terrain et la zone libre.

1.1 DIMENSIONS

1.1.1 Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 16 x 8 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m et disposant d'un espace libre de tout obstacle sur une hauteur de 7 m au moins à partir du sol.

1.1.2 ***Pour les Compétitions Mondiales FIVB, le terrain de jeu est un rectangle mesurant 16 x 8 m, entouré d'une zone libre d'au moins 5 m mais ne dépassant pas 6 m à partir des lignes de fond et de côté. L'espace libre doit mesurer au moins 12,5 m de haut à partir du sol.***

1.2 SURFACE DE JEU

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

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

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

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

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

1.3 LIGNES DU TERRAIN

1.3.1 Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Les lignes de côté et de fond sont incluses dans les dimensions du terrain de jeu.

1.3.2 Il n'y a PAS de ligne centrale.

1.3.3 Toutes les lignes ont 5 à 8 cm de large.

1.3.4 Les lignes doivent être d'une couleur offrant un vif contraste avec celle du sable.

1.3.5 Les lignes du terrain doivent être faites de ruban utilisant un matériau résistant et tous les piquets d'ancrage apparents doivent être faits d'un matériau souple et flexible.

1.4 ZONE DE SERVICE

La zone de service est l'aire située derrière la ligne de fond et entre l'extension des lignes de côté. En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'à la fin de la zone libre.

1.5 CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

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

1.6 ÉCLAIRAGE

Pour les compétitions internationales officielles jouées en nocturne, l'éclairage du terrain doit être de 1000 à 1500 lux mesuré à 1 m au-dessus de la surface de jeu.

Pour les Compétitions Mondiales FIVB, le superviseur technique, le juge arbitre et le directeur du tournoi décideront si l'une des conditions prescrites ci-dessus présente un danger de blessure pour les joueurs/joueuses.



2 FILET ET POTEAUX (DIAGRAMME 2)

2.1 FILET

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

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

A l'intérieur des bandes, il y a un câble flexible à la partie supérieure et un cordon à la partie inférieure pour attacher le filet aux poteaux et maintenir ainsi le haut et le bas tendus. Il est autorisé d'avoir de la publicité sur les bandes horizontales.

Pour les Compétitions Mondiales de la FIVB, un filet de 8.0 m ayant de plus petites mailles ainsi que des bannières situées entre les deux extrémités du filet et les poteaux peut être utilisé pour autant que cette dernière ne nuise pas à la vue des athlètes et des officiels. De la publicité peut être affichée selon les normes de la FIVB.

2.2 BANDES DE CÔTÉ

Deux bandes de couleur de 5 à 8 cm de large (ayant la même largeur que les lignes du terrain) et d'un mètre de hauteur, sont attachées au filet verticalement au-dessus de chaque ligne de côté. Elles sont considérées comme faisant partie du filet. La publicité est autorisée sur les bandes de côté.

2.3 ANTENNES

L'antenne est une tige flexible de 1,8 m de long et de 10 mm de diamètre. Elle est en fibre de verre ou d'un matériau similaire. Deux antennes sont attachées sur le bord extérieur de chaque bande de côté et placées en opposition de chaque côté du filet (Diagramme 2). La partie supérieure de l'antenne dépasse le filet de 80 cm, elle est peinte de bandes contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.

Elles sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage (Diagramme 3, Règle 14.1.1).

2.4 HAUTEUR DU FILET

La hauteur du filet est de 2,43 m pour les hommes et de 2,24 m pour les femmes. Commentaire: la hauteur du filet peut varier en fonction de l'âge comme suit:

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

Elle est mesurée au centre du terrain de jeu à l'aide d'une toise. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.

2.5 POTEAUX

Les poteaux supportant le filet doivent être arrondis et lisses, d'une hauteur de 2,55 m et être de préférence réglables. Ils doivent être fixés au sol à une égale distance de 0,7 à 1 m de chaque ligne de côté. La fixation des poteaux au moyen de câbles est interdite. Tout aménagement présentant un danger ou une gêne doit être éliminé. Les poteaux doivent être munis d'un rembourrage de protection.

2.6 ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE

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

3 BALLON

3.1 CARACTÉRISTIQUES

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

Couleur: couleurs vives (par exemple orange, jaune, rose, blanc, etc.)

Circonférence: 66 à 68 cm pour les compétitions internationales FIVB

Poids: 260 to 280 g

Pression: 171 to 221 mbar ou hPa (0.175 to 0.225 kg/cm²)

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

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

Les compétitions officielles internationales doivent être jouées avec des ballons homologués par la FIVB.

3.3 SYSTÈME DES TROIS BALLONS

Dans les Compétitions Mondiales FIVB, trois ballons doivent être utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs seront placés aux quatre angles de la zone libre et derrière chaque arbitre (Diagramme 6).





CHAPITRE II: PARTICIPANTS

4 ÉQUIPES

4.1 COMPOSITION ET INSCRIPTION

- 4.1.1 Une équipe est composée exclusivement de deux joueurs/joueuses.
- 4.1.2 Seuls les deux joueurs/joueuses inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la rencontre.

4.1.3 *Dans les Compétitions Mondiales FIVB, les directives d'entraîneurs ne sont pas autorisées durant la rencontre.*

4.2 CAPITAINE

Le capitaine d'équipe doit être indiqué sur la feuille de match.

5 ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

5.1 ÉQUIPEMENT

5.1.1 L'équipement d'un joueur se compose d'une culotte ou d'un maillot de bain. Un maillot de corps ou une "brassière" est facultative sauf si les règles du tournoi le spécifient. Les joueurs/joueuses peuvent porter une casquette.

5.1.2 *Dans les Compétitions Mondiales FIVB, les joueurs/joueuses d'une même équipe doivent porter une tenue de même couleur et de même coupe, selon les règles du tournoi.*

- 5.1.3 Les tenues des joueurs/joueuses doivent être propres.
- 5.1.4 Les joueurs/joueuses doivent jouer pieds nus sauf sur autorisation des arbitres.
- 5.1.5 Les maillots des joueurs/joueuses (ou les culottes si les joueurs sont autorisés à jouer torse nu) doivent être numérotés 1 et 2. Le numéro doit être placé sur la poitrine (ou sur le devant de la culotte).
- 5.1.6 Les numéros doivent être de couleur contrastée avec celle des maillots et doivent avoir une hauteur d'au moins 10 cm. La largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 1,5 cm.

5.2 CHANGEMENTS AUTORISÉS

- 5.2.1 Si les deux équipes se présentent avec des maillots de même couleur, un tirage au sort devra être effectué afin de déterminer quelle équipe doit changer de maillots.
- 5.2.2 Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs/joueuses:
 - a) à jouer en chaussettes et/ou avec des chaussures,
 - b) à changer de maillots entre les sets à condition que les nouveaux répondent aux règlements du tournoi et de la FIVB (Règles 5.1.5 et 5.1.6 ci-dessus).
- 5.2.3 A la demande d'un joueur/d'une joueuse, le premier arbitre peut donner l'autorisation de jouer avec un maillot de corps et pantalon de survêtement.

5.3 TENUES ET OBJETS INTERDITS

- 5.3.1 Il est interdit de porter tout objet risquant de provoquer des blessures aux joueurs/joueuses, tels que bijoux, bracelets, plâtre, épinglettes, etc.
- 5.3.2 Les joueurs/joueuses peuvent porter des lunettes à leurs risques.
- 5.3.3 Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire (Règles 5.1.5 et 5.1.6 ci-dessus).

6 DROITS ET DEVOIRS DES PARTICIPANTS

6.1 LES DEUX JOUEURS/JOUEUSES

- 6.1.1 Les participants doivent connaître les Règles Officielles du Volleyball de Plage et les appliquer strictement.
- 6.1.2 Les participants doivent accepter respectueusement les décisions des arbitres sans les discuter. En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés.
- 6.1.3 Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, des adversaires, des partenaires et des spectateurs.
- 6.1.4 Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou à couvrir les fautes commises par leur équipe.
- 6.1.5 Les participants doivent s'abstenir de toute action visant à retarder le jeu.
- 6.1.6 La communication entre les membres de l'équipe est autorisée pendant le match.
- 6.1.7 Pendant le match, les deux joueurs/joueuses sont autorisé(e)s à parler aux arbitres quand le ballon est hors-jeu (Règle 6.1.2) dans les trois cas suivants:

- a) pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles. Au cas où l'explication ne les satisfait pas, l'un ou l'autre doit immédiatement exprimer au premier arbitre leur intention d'engager une procédure de réclamation.
- b) pour demander l'autorisation:
- de changer de tenue ou d'équipement,
 - de vérifier le numéro du joueur au service,
 - de vérifier le filet, le ballon, la surface du sol, etc.,
 - de réaligner une ligne du terrain.
- c) pour demander des temps-morts (Règle 19.3).
Note: un joueur/une joueuse doit avoir l'autorisation de l'arbitre pour quitter l'aire de jeu.
- 6.1.8 A la fin du match:
- a) les deux joueurs/joueuses remercient les arbitres et leurs adversaires,
- b) si un joueur/une joueuse a exprimé préalablement au premier arbitre son intention de porter réclamation, il/elle peut la confirmer de façon officielle en l'inscrivant sur la feuille de match. (Règle 6.1.7 a) ci-dessus).



6.2 CAPITAINE

- 6.2.1 Avant le match, le capitaine d'équipe:
- a) signe la feuille de match,
- b) représente son équipe au tirage au sort.
- 6.2.2 A la fin du match, le capitaine d'équipe vérifie les résultats en signant la feuille de match.

6.3 PLACE DES PARTICIPANTS (DIAGRAMME 1)

Les chaises des joueurs/joueuses doivent être placées à 5 m des lignes de côté et au moins à 3 m de la table de marque.



CHAPITRE III: POINT, SET ET VAINQUEUR DU MATCH

7 SYSTÈME DE POINTAGE

7.1 POUR GAGNER UN MATCH

- 7.1.1 Le match est gagné lorsqu'une équipe gagne deux sets.
- 7.1.2 En cas d'égalité de sets 1-1, le set décisif (3e) est gagné par l'équipe qui, la première marque 15 points avec un écart minimum de 2 points.

7.2 POUR GAGNER UN SET

- 7.2.1 Un set (sauf le 3e set décisif) est gagné par l'équipe, qui la première, marque 21 points avec un écart minimum de deux points. En cas d'égalité 20-20, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (22-20, 23-21, etc.).
- 7.2.2 Le set décisif est joué selon la Règle 7.1.2 ci-dessus.

7.3 POUR GAGNER UN ÉCHANGE

Chaque fois qu'une équipe fait une faute de service, ne renvoie pas le ballon ou commet une autre faute, l'équipe adverse gagne l'échange de jeu avec l'une des conséquences suivantes:

- 7.3.1 si l'équipe adverse servait, elle marque un point et continue à servir.
- 7.3.2 si l'équipe adverse recevait le service, elle gagne le droit de servir et marque également un point.

7.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE

- 7.4.1 Si une équipe refuse de jouer après en avoir reçu sommation, elle est déclarée forfait et perd le match avec le résultat 0-2 et 0-21, 0-21 pour les sets.
- 7.4.2 Une équipe qui ne se présente pas à l'heure sur le terrain est déclarée forfait avec les mêmes résultats que ceux mentionnés à la Règle 7.4.1 ci-dessus.

Pour les Compétitions Mondiales FIVB, lorsque le système de Poules est utilisé, les règles 7.4.1 et 7.4.2 peuvent être sujettes à modifications par la FIVB au moment opportun, comme stipulé dans les Règles Spécifiques de Compétition, établissant les modalités à suivre en cas de forfait.

- 7.4.3 Une équipe qui est déclarée incomplète pour le set ou pour le match perd le set ou le match (Règle 9.1). On attribue à l'équipe adverse les points et sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.



CHAPITRE IV: PRÉPARATION DU MATCH, STRUCTURE DU JEU

8 PRÉPARATION DU MATCH

8.1 TIRAGE AU SORT

De façon générale, le premier arbitre effectue le tirage au sort avant le début de l'échauffement officiel en présence des deux capitaines. Le gagnant du tirage au sort choisit soit:

- a) le droit de servir ou de recevoir le service,
- b) le camp.

Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.

Au second set, le perdant du tirage au sort du premier set pourra choisir a) ou b). Avant le set décisif, un nouveau tirage au sort sera effectué.

8.2 SÉANCE D'ÉCHAUFFEMENT

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

9 FORMATION DES ÉQUIPES

9.1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Les deux membres de chaque équipe (Règle 4.1.1) doivent toujours être en jeu.

9.2 REMPLACEMENTS

Il n'y a PAS de remplacement, ni de changement de joueurs/joueuses.

10 POSITIONS DES JOUEURS

10.1 POSITIONS

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

10.1.2 Les joueurs/joueuses ont toute liberté de placement. Il n'y a PAS de positions déterminées sur le terrain.

10.1.3 Il n'y a PAS de fautes de position.

10.2 ORDRE DU SERVICE

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

10.3 FAUTE DANS L'ORDRE DE SERVICE

10.3.1 Une faute de service est commise lorsque le service n'est pas effectué suivant l'ordre de service.

10.3.2 Le marqueur doit indiquer clairement l'ordre de service et aviser immédiatement l'équipe si un mauvais joueur/joueuse se prépare à servir.

10.3.3 Une faute de service est pénalisée par la perte de l'échange (Règle 12.2.1).





CHAPITRE V: ACTIONS DE JEU

11 SITUATIONS DE JEU

11.1 BALLON EN JEU

L'échange de jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre. Cependant, le ballon n'est en jeu qu'au moment de la frappe de service.

11.2 BALLON HORS-JEU

L'échange de jeu se termine au coup de sifflet de l'arbitre. Toutefois, si le coup de sifflet est dû à une faute faite au cours du jeu, le ballon devient hors jeu au moment où la faute est commise (Règle 12.2.2)

11.3 BALLON «DEDANS»

Le ballon est «dedans» quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation (Règle 1.3).

11.4 BALLON «DEHORS»

Le ballon est «dehors» quand :

- il tombe au sol entièrement en dehors des lignes de délimitation (sans les toucher),
- il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne hors jeu,
- il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des antennes / bandes de côté,
- il franchit entièrement le plan vertical du filet, totalement ou même partiellement en dehors de l'espace de passage, au service (Règle 14.1.3, Diagramme 3) ou lors de la troisième touche d'équipe.



12 FAUTES DE JEU

12.1 DÉFINITION

- 12.1.1 Toute action contraire aux Règles est une faute de jeu.
- 12.1.2 Les arbitres jugent les fautes et déterminent les sanctions conformément aux présentes Règles.

12.2 CONSÉQUENCES D'UNE FAUTE

- 12.2.1 Une faute est toujours sanctionnée: l'adversaire de l'équipe ayant commis la faute gagne l'échange de jeu conformément à la Règle 7.3.
- 12.2.2 Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est sanctionnée.
- 12.2.3 Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les deux équipes, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

13 JOUER LE BALLON

13.1 TOUCHES D'ÉQUIPE

- 13.1.1 Chaque équipe a le droit à un maximum de trois touches pour retourner le ballon par-dessus le filet.
- 13.1.2 Ces touches d'équipe comprennent non seulement les contacts intentionnels par les joueurs/joueuses mais aussi ceux qui sont accidentels.
- 13.1.3 Un joueur/une joueuse ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (exceptions, voir Règles: 13.4.3 a), b) et 18.2).

13.2 TOUCHES SIMULTANÉES

- 13.2.1 Deux joueurs/joueuses peuvent toucher le ballon en même temps.
- 13.2.2 Lorsque deux coéquipiers (ères) touchent le ballon simultanément, il est compté deux touches (excepté au contre, Règle 18.4.2).
Si le ballon n'est touché que par un joueur/une joueuse lorsque deux coéquipiers (ères) le jouent, il n'est compté qu'une touche.
Une collision entre joueurs/joueuses ne constitue pas une faute.
- 13.2.3 Lorsque deux touches simultanées ont lieu entre deux adversaires au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches. Si le ballon tombe «dehors», la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.
Si des contacts simultanés entre deux adversaires au-dessus du filet provoquent un «ballon tenu», celui-ci N'EST PAS considéré comme une faute.

13.3 TOUCHE ASSISTÉE

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

13.4 CARACTÉRISTIQUES D'UNE TOUCHE

- 13.4.1 Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.
- 13.4.2 Le ballon doit être frappé nettement, il ne doit pas être tenu, ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.
Exceptions:
a) Lors d'une action défensive sur un ballon frappé en puissance. Dans ce cas, le ballon peut être tenu, pendant un très court instant, en touche haute avec les doigts,
b) Lorsque des contacts simultanés au-dessus du filet entraînent un «ballon tenu».
- 13.4.3 Le ballon peut toucher diverses parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.
Exceptions:
a) Au contre, des contacts consécutifs (Règle 18.4.2) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action,
b) A la première touche de l'équipe, à moins que le ballon n'ait été joué en touche haute avec les doigts (exception de la Règle 13.4.2 a), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

13.5 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

- 13.5.1 QUATRE TOUCHES: une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer (Règle 13.1.1).
- 13.5.2 TOUCHE ASSISTÉE: un joueur/une joueuse prend appui dans l'aire de jeu sur un(e) partenaire ou sur une structure/objet afin d'atteindre le ballon (Règle 13.3).
- 13.5.3 BALLON TENU: un joueur/une joueuse ne frappe pas le ballon nettement (Règle 13.4.2 ci-dessus) sauf lors d'une action défensive sur un ballon attaqué en puissance (Règle 13.4.2 a) ou lors de contacts simultanés entre deux adversaires entraînant un «ballon tenu» (Règle 13.4.2 b).





13.5.4 **DOUBLE TOUCHE:** un joueur/une joueuse touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties du corps (Règles 13.1.3, 13.4.3).

14 BALLON AU FILET

14.1 PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS DU FILET

14.1.1 Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage (Diagramme 3). L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée:

- a) en-dessous, par la partie supérieure du filet,
- b) sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire,
- c) au-dessus, par le plafond (s'il y en a un).

14.1.2 Le ballon qui traverse le plan vertical du filet vers la zone libre adverse (Règle 15) totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage, peut être ramené, dans la limite des touches d'équipe, à condition que:

- Lors du retour du ballon, celui-ci traverse le plan vertical du filet à nouveau à l'extérieur, ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage, du même côté du terrain.

L'équipe adverse ne doit pas faire obstacle à une telle action.

14.1.3 Le ballon est «dehors» quand il franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet (Diagramme 3).

14.1.4 Un joueur/une joueuse peut cependant pénétrer dans le terrain adverse pour jouer le ballon avant que celui-ci n'ait entièrement franchi l'espace inférieur sous le filet, ou ne soit passé à l'extérieur de l'espace de passage (Règle 15.2).

14.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

Lors de son franchissement, le ballon peut toucher le filet (Règle 14.1.1 ci-dessus).

14.3 BALLON DANS LE FILET

14.3.1 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches d'équipe.

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

15 JOUEUR AU FILET

Chaque équipe doit jouer dans son propre camp et espace de jeu. Le ballon peut cependant être retourné d'au-delà de la zone libre.

15.1 FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET

15.1.1 Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet, à condition que le joueur/la joueuse ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque (Règle 18.3).

15.1.2 Après la frappe d'attaque, le joueur/la joueuse est autorisé(e) à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.

15.2 PÉNÉTRATION DANS L'ESPACE ADVERSE, LE TERRAIN ET/OU LA ZONE LIBRE

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



15.3 CONTACT AVEC LE FILET

- 15.3.1 Le contact avec le filet ou une antenne n'est pas une faute à moins qu'il n'ait lieu durant l'action de jeu ou qu'il ne gêne le déroulement du jeu. Le contact accidentel des cheveux avec le filet n'est jamais une faute. Certaines actions de jeu peuvent inclure des actions au cours desquelles les joueurs ne touchent pas effectivement le ballon.
- 15.3.2 Après avoir frappé le ballon, le joueur/la joueuse peut toucher les poteaux, câbles ou tout autre objet situé en dehors de la longueur du filet, à condition que cette action n'ait pas d'incidence sur le jeu.
- 15.3.3 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet occasionne le contact avec un joueur/une joueuse adverse.

15.4 FAUTES DU JOUEUR/DE LA JOUEUSE AU FILET

- 15.4.1 Un joueur/une joueuse touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse, avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 15.1.1).
- 15.4.2 Un joueur/une joueuse pénètre dans l'espace, le terrain et/ou zone libre adverse en gênant le jeu de l'adversaire (Règle 15.2).
- 15.4.3 Un joueur/une joueuse touche le filet ou l'antenne en jouant le ballon, ou lorsque ce contact gêne le déroulement du jeu (Règle 15.3.1).

16 SERVICE

16.1 DÉFINITION

Le service est la mise en jeu du ballon par le bon serveur qui, placé(e) dans la zone de service, le frappe avec une main ou le bras.

16.2 PREMIER SERVICE DU SET

Le premier service d'un set est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort (Règle 8.1).

16.3 ORDRE AU SERVICE

Après le premier service du set, le joueur/la joueuse au service est désigné(e) comme suit:

- quand l'équipe au service gagne l'échange de jeu, le joueur/la joueuse qui a effectué le service précédent sert à nouveau,
- quand l'équipe en réception gagne l'échange de jeu, elle obtient le droit de servir et le joueur/la joueuse qui n'a pas servi la fois précédente sert à son tour.

16.4 AUTORISATION DU SERVICE

Le premier arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le bon joueur/la bonne joueuse au service soit en possession du ballon derrière la ligne du fond et que les équipes soient prêtes à jouer (Diagramme 8, fig. 1).

16.5 EXÉCUTION DU SERVICE

- 16.5.1 Le joueur/la joueuse au service peut se déplacer librement à l'intérieur de la zone de service. Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion lors d'un service smashé, le joueur/la joueuse au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone. Son pied ne peut pas être sous la ligne. Après la frappe, il/elle peut marcher ou retomber à l'extérieur de la zone ou à l'intérieur du terrain.
- 16.5.2 Si la ligne bouge à cause du sable poussé par le joueur/la joueuse au service, ce n'est pas considéré comme une faute.
- 16.5.3 Le joueur/la joueuse au service doit frapper le ballon dans les cinq secondes après que l'arbitre ait sifflé la mise en jeu.
- 16.5.4 Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.



- 16.5.5 Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché, et avant qu'il ait touché la surface de jeu.
- 16.5.6 Le service est considéré comme effectif, si le ballon après avoir été lancé ou lâché par le joueur/la joueuse au service, tombe à terre sans avoir été touché ou attrapé par le joueur/la joueuse au service.
- 16.5.7 Aucune autre tentative de service ne sera accordée.

16.6 ÉCRAN

Le/la partenaire du joueur/de la joueuse au service ne peut pas, par un écran, empêcher l'un des adversaires de voir le joueur/la joueuse au service ou la trajectoire du ballon. Il/elle doit s'écartier à la demande de l'adversaire (Diagramme 4).

16.7 FAUTES DE SERVICE

Les fautes suivantes entraînent un changement de service. Le joueur/la joueuse au service:

- a) enfreint l'ordre du service (Règle 16.3),
- b) n'effectue pas son service correctement (Règle 16.5).

16.8 FAUTES DE SERVICE APRÈS LA FRAPPE DU BALLON

Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif lorsque le ballon:

- a) touche un joueur/une joueuse de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet,
- b) tombe «dehors» (Règle 11.4).

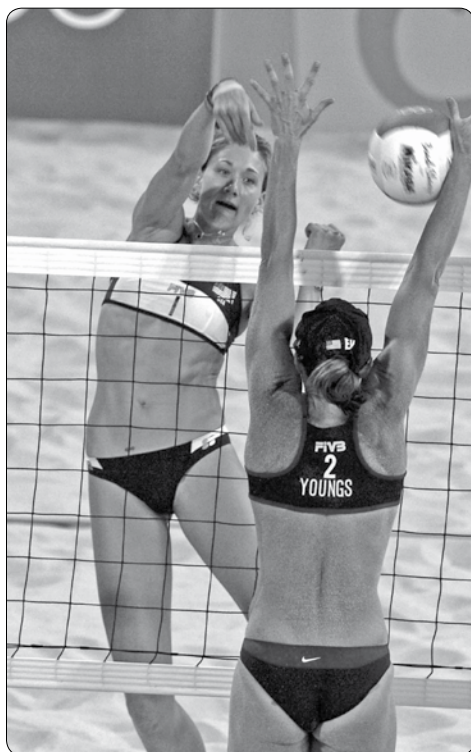
17 FRAPPE D'ATTAQUE

17.1 DÉFINITION

- 17.1.1 Toute action d'envoyer le ballon chez l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée comme une frappe d'attaque.
- 17.1.2 La frappe est effective lorsque le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou est touché par le joueur/la joueuse au contre.
- 17.1.3 Tout joueur/toute joueuse peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact avec le ballon se produise dans son propre espace de jeu (à l'exception de la Règle 17.2.4 ci-dessous).

17.2 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

- 17.2.1 Un joueur/une joueuse frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse (Règle 15.1.2).
- 17.2.2 Un joueur/une joueuse envoie le ballon «dehors» (Règle 11.4).
- 17.2.3 Un joueur/une joueuse effectue une frappe d'attaque en dirigeant le ballon du «bout des doigts, main ouverte» pour une feinte ou un ballon placé.



- 17.2.4 Un joueur/une joueuse effectue une attaque sur le service adverse lorsque le ballon est entièrement au-dessus du filet.
- 17.2.5 Un joueur/une joueuse effectue une frappe d'attaque en utilisant une passe en touche haute, n'ayant pas une trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules, sauf lorsqu'il effectue une passe à son/sa partenaire.

18 CONTRE

18.1 DÉFINITION

Le contre est l'action des joueurs/joueuses placé(e)s près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse, en dépassant le haut du filet (Diagramme 5).

18.2 TOUCHES DU CONTREUR

La première touche après le contre peut être effectuée par n'importe lequel/laquelle des joueurs/joueuses, y compris celui/celle qui a touché le ballon au contre.

18.3 CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

En contrant, le joueur/la joueuse peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque.

18.4 CONTACT DU CONTRE

18.4.1 Un contact de contre est compté comme une touche d'équipe. L'équipe qui a contré ne disposera que de deux touches après le contact du contre.

18.4.2 Des contacts consécutifs (rapides et continus) peuvent être réalisés par un/une ou plusieurs joueurs / joueuses au contre à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action. Ils ne comptent que pour une touche d'équipe (Règle 18.4.1 ci-dessus).

18.4.3 Ces contacts peuvent avoir lieu avec toutes les parties du corps.

18.5 FAUTES DU CONTRE

18.5.1 Le joueur / la joueuse au contre touche le ballon dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 18.3 ci-dessus).

18.5.2 Le joueur/la joueuse contre le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur de l'antenne.

18.5.3 Le joueur/la joueuse contre le service adverse.

18.5.4 Le joueur/la joueuse envoie le ballon «dehors».





CHAPITRE VI: TEMPS-MORTS ET RETARDS DE JEU

19 TEMPS-MORTS

19.1 DÉFINITION

Un temps-mort est une interruption réglementaire du jeu dont la durée est de 30 secondes.

Pour les Compétitions Mondiales FIVB, lors des sets 1 et 2, un temps-mort technique supplémentaire de 30 secondes est automatiquement appliqué, quand les points marqués par les deux équipes totalisent 21.

19.2 NOMBRE DE TEMPS-MORTS

Chaque équipe a droit à un maximum de un temps-mort par set.

19.3 DEMANDE DE TEMPS-MORTS

Les temps-morts ne peuvent être demandés par les joueurs/joueuses que lorsque le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu, en faisant le geste officiel correspondant (Diagramme 8, fig.4). Chaque équipe peut demander successivement un temps-mort, sans qu'il soit nécessaire de reprendre le jeu.

Les joueurs/joueuses doivent obtenir l'autorisation de l'arbitre afin de pouvoir quitter l'aire de jeu.

19.4 DEMANDES NON FONDÉES

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

- au cours d'un échange de jeu, au moment de la mise en jeu, ou après le coup de sifflet de mise en jeu (Règle 19.3 ci-dessus),
- après avoir épuisé le temps-mort autorisé (Règle 19.2 ci-dessus). Toute demande non fondée, qui n'a ni incidence sur le jeu, ni n'occasionne de retard de jeu, sera rejetée sans aucune sanction, à moins qu'elle ne soit répétée au cours du même set (Règle 20.1 b).

20 RETARDS DE JEU

20.1 TYPES DE RETARD

Toute action irrégulière par une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard de jeu, entre autres:

- prolonger les temps-morts après avoir reçu le signal de reprendre le jeu,
- répéter une demande non fondée dans le même set (Règle 19.4),
- retarder le jeu (12 secondes doit être le délai maximum, de la fin d'un échange au coup de sifflet pour service, dans des conditions normales de jeu).

20.2 SANCTIONS POUR RETARDS

20.2.1 Le premier retard par une équipe dans un set est sanctionné par un AVERTISSEMENT POUR RETARD.

20.2.2 Le second retard et les suivants, de n'importe quel type, dus à la même équipe dans le même set, constituent une faute et sont pénalisés d'une SANCTION POUR RETARD: perte de l'échange de jeu.



21 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

21.1 BLESSURE

21.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le match. L'échange est ensuite rejoué.

21.1.2 Un joueur/une joueuse blessé(e) peut bénéficier d'un temps de récupération de cinq minutes maximum une fois durant le match. L'arbitre doit autoriser le personnel médical accrédité, à entrer sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse. Seul l'arbitre peut autoriser un joueur/une joueuse à quitter l'aire de jeu sans pénalité. Au terme de la période de récupération de 5 minutes, l'arbitre demandera au joueur/à la joueuse de reprendre le jeu. À cet instant, seul(e) le joueur/la joueuse peut juger s'il/elle est en état de jouer.

Si le joueur/la joueuse n'a pas récupéré ou ne peut pas reprendre le jeu à l'expiration de la période de récupération, son équipe est déclarée incomplète (Règles 7.4.3, 9.1).

Dans des cas extrêmes, le médecin officiel de la compétition et le superviseur technique peuvent s'opposer à ce que le joueur/la joueuse en question reprenne le jeu.

Note: la période de récupération commence au moment où un (ou plusieurs) membre(s) du personnel médical accrédité arrive sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse.

Si aucun d'entre eux n'est disponible, le temps de récupération commence à partir du moment où il a été autorisé par l'arbitre.

21.2 INCIDENT EXTÉRIEUR AU JEU

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

21.3 INTERRUPTIONS PROLONGÉES

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

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

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

22 CHANGEMENTS DE CAMP ET ARRÊTS ENTRE LES SETS

22.1 CHANGEMENTS DE CAMP

22.1.1 Les équipes changent de camp tous les 7 points (Set 1 et 2) et tous les 5 points (Set 3).

22.2 ARRÊTS

22.2.1 L'arrêt entre les sets dure une minute.

Pendant l'arrêt avant un set décisif, le premier arbitre procède à un tirage au sort conformément à la Règle 8.1.

22.2.2 Pendant les changements de camp (Règle 22.1 ci-dessus), les équipes doivent immédiatement se replacer sans retard.

22.2.3 Si le changement de camp n'est pas fait au bon moment, il sera effectué dès la prise de connaissance de l'erreur.

Les points marqués au moment du changement de camp restent acquis.



CHAPITRE VII: CONDUITE INCORRECTE

23 CONDUITE INCORRECTE

La conduite incorrecte d'un des membres d'une équipe envers les officiels, les adversaires, son/sa partenaire ou le public, est classée selon quatre catégories, suivant la gravité de la faute.

23.1 CATÉGORIES

- 23.1.1 Conduite antisportive: discussion, intimidation, etc.
- 23.1.2 Conduite grossière: acte contraire aux bonnes manières, à la moralité, expression de mépris.
- 23.1.3 Conduite injurieuse: gestes, propos insultants ou diffamatoires.
- 23.1.4 Aggression: attaque physique ou tentative d'agression.

23.2 SANCTIONS

Suivant la gravité de la conduite incorrecte, selon le jugement du premier arbitre, les sanctions applicables sont les suivantes (elles doivent être enregistrées sur la feuille de match).

- 23.2.1 AVERTISSEMENT POUR CONDUITE INCORRECTE: pour une conduite antisportive, aucune sanction n'est infligée, mais l'arbitre avertit le membre de l'équipe concerné contre une récidive durant le même set.
- 23.2.2 PÉNALISATION POUR CONDUITE INCORRECTE: en cas de conduite grossière ou de répétition de conduite antisportive, l'équipe est sanctionnée par la perte d'un échange.
- 23.2.3 EXPULSION: la répétition d'une conduite grossière ou la conduite injurieuse, est sanctionnée par l'expulsion. Le membre de l'équipe sanctionné d'expulsion doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le set (Règles 7.4.3, 9.1).
- 23.2.4 DISQUALIFICATION: pour une agression, le joueur doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le match (Règle 7.4.3, 9.1).

23.3 ÉCHELLE DES SANCTIONS

La conduite incorrecte est sanctionnée comme il est indiqué dans l'échelle des sanctions (Diagramme 7).

Un joueur/une joueuse peut recevoir plusieurs PÉNALISATIONS POUR CONDUITE INCORRECTE dans un set.

Les sanctions peuvent s'additionner seulement au cours d'un set.

La DISQUALIFICATION pour agression ne nécessite pas de sanction préalable.

23.4 CONDUITE INCORRECTE AVANT ET ENTRE LES SETS

Toute conduite incorrecte ayant lieu avant ou entre les sets est sanctionnée (selon le Diagramme 7) et la sanction est appliquée au set suivant.



CHAPITRE VIII: CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

24 CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

24.1 COMPOSITION

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

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

Leur emplacement est indiqué par le Diagramme 6.

24.2 PROCÉDURES

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

- a) le premier arbitre siffle pour ordonner le service qui commence un échange de jeu,
- b) le premier et le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute ait été commise et qu'ils en connaissent la nature.

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

24.2.3 Immédiatement après avoir sifflé la fin de l'échange, ils doivent indiquer à l'aide du geste officiel (Règle 29.1):

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

25 PREMIER ARBITRE

25.1 EMBLACEMENT

Le premier arbitre remplit ses fonctions assis ou debout sur une plate-forme située à l'une des extrémités du filet. Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au-dessus du filet (Diagramme 6).

25.2 AUTORITÉ

25.2.1 Le premier arbitre dirige le match du début à la fin. Il/elle a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes.

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

Il/elle peut faire remplacer un officiel qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

25.2.2 Il/elle contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons.

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

25.2.4 Il/elle ne doit pas permettre de discuter ses décisions. Cependant, à la demande d'un joueur/ d'une joueuse, il/elle donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des règles sur lesquelles il/elle a fondé sa décision.

Si le joueur n'est pas d'accord avec l'explication et proteste correctement, le 1er arbitre doit autoriser le commencement d'une Procédure de Réclamation.

25.2.5 Il/elle a la responsabilité de décider, avant et pendant le match, si le terrain et les conditions sont propres ou non au jeu.

25.3 RESPONSABILITÉS

25.3.1 Avant le match, le premier arbitre:

- a) inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements,
- b) effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe,



c) contrôle l'échauffement des équipes.
 25.3.2 Pendant le match, seul le premier arbitre est autorisé à :

- a) sanctionner les conduites et les retards,
- b) décider:
 - des fautes du joueur/de la joueuse au service,
 - de l'écran de l'équipe au service,
 - des fautes de touche du ballon,
 - des fautes au-dessus du filet et sur sa partie supérieure.

25.3.3 Vérifie et signe la feuille de match à la fin du match.

26 SECOND ARBITRE

26.1 EMPLACEMENT

Le second arbitre remplit ses fonctions debout, près du poteau et hors du terrain de jeu, du côté opposé et en face du premier arbitre (Diagramme 6).

26.2 AUTORITÉ

26.2.1 Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais il/elle a aussi son propre champ de compétence (Règle 26.3 ci-dessous). Il/elle peut remplacer le premier arbitre si celui-ci/celle-ci devient incapable d'assurer sa tâche.

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

26.2.3 Le second arbitre supervise le travail du marqueur.

26.2.4 Il/elle autorise les temps-morts et les changements de côté, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.

26.2.5 Il/elle contrôle les temps-morts de chaque équipe et signale au premier arbitre et aux joueurs/joueuses concerné(e)s le temps-mort utilisé.

26.2.6 En cas de blessure d'un joueur/d'une joueuse, il/elle autorise le temps de récupération (Règle 21.1.2).

26.2.7 Il/elle vérifie aussi pendant le match si les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.

26.3 RESPONSABILITÉS

26.3.1 Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale:

- a) le contact par le joueur/la joueuse de la partie inférieure du filet, ou de l'antenne située de son côté (Règle 15.3.1),
- b) l'interférence due à la pénétration dans le terrain et l'espace adverse sous le filet (Règle 15.2),
- c) le ballon qui franchit le filet en dehors de l'espace de passage, ou qui touche l'antenne située de son côté du terrain (Règle 11.4),
- d) le contact du ballon avec un objet extérieur (Règle 11.4).

26.3.2 A la fin du match, le second arbitre signe la feuille de match.



27 MARQUEUR

27.1 EMPLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé, face au premier arbitre (Diagramme 6).

27.2 RESPONSABILITÉS

Il/elle tient la feuille de match conformément aux règles en coopération avec le second arbitre.

- 27.2.1 Avant le match et le set, le marqueur inscrit les données du match et des équipes selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines.
- 27.2.2 Pendant le match, le marqueur:
- enregistre les points marqués et en surveille la concordance avec le tableau d'affichage,
 - contrôle l'ordre du service pour chaque joueur/joueuse effectuant son premier service dans le set,
 - indique l'ordre au service de chaque équipe en montrant une plaquette numérotée 1 ou 2 correspondant au joueur/à la joueuse qui va servir. Il/elle signale immédiatement toute erreur aux arbitres,
 - enregistre les temps-morts, en contrôle le nombre et en informe le second arbitre,
 - signale aux arbitres une demande de temps-mort qui ne serait pas fondée,
 - annonce aux arbitres les fins de set et les changements de camp.
- 27.2.3 A la fin du match, le marqueur:
- inscrit le résultat final,
 - signe la feuille de match, recueille les signatures des capitaines, puis celles des arbitres,
 - en cas de réclamation (Règle 6.1.7.a), écrit ou permet à la personne concernée d'écrire ses remarques sur la feuille de match, en relation avec l'incident contesté.

28 JUGES DE LIGNE

28.1 EMPLACEMENT

- 28.1.1 Il est obligatoire de disposer de deux juges de ligne dans les matches internationaux officiels. Ils/elles se placent à des coins diagonalement opposés du terrain, à 1 ou 2 mètres du coin.

Chacun(e) d'eux contrôle à la fois la ligne de fond et la ligne latérale située de son côté (Diagramme 6).

- 28.1.2 Si quatre juges de ligne officient, ils/elles sont debout dans la zone libre, à une distance de 1 à 3 mètres de chaque angle du terrain, dans le prolongement de la ligne placée sous leur contrôle (Diagramme 6).





28.2 RESPONSABILITÉS

28.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (30 x 30 cm) de la façon indiquée dans le Diagramme 9:

- a) ils/elles signalent le ballon «dedans» et «dehors» chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s),
- b) ils/elles signalent les ballons touchés par l'équipe recevante, qui vont dehors,
- c) ils/elles signalent les ballons qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, touchent les antennes, etc. (Règle 14.1.1).

Le responsable du signal est, en priorité, le juge de ligne le plus proche du passage du ballon.

- d) les juges de ligne responsables des lignes de fond signalent les fautes de pied du joueur/ de la joueuse au service (Règle 16.5.1).

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

29 GESTES OFFICIELS

29.1 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES (DIAGRAMME 8)

Les arbitres doivent indiquer avec les gestes officiels, la nature de l'interruption du jeu, de la manière suivante:

- 29.1.1 L'arbitre indique l'équipe qui doit effectuer le prochain service.
- 29.1.2 Si nécessaire, l'arbitre indique la nature de la faute sifflée ou de l'interruption autorisée. Le geste est maintenu pendant un instant et, s'il est fait d'une seule main, cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou demanderesse.
- 29.1.3 Si nécessaire, l'arbitre indique finalement le joueur ayant commis la faute, ou l'équipe demanderesse.

29.2 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE (DIAGRAMME 9)

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



A		catégorie	49	déplacer	44	F	
accident	48	central	34, 35	désigner	44	fair-play	38
accidentel	41, 44	chaise	38	devoir	38	fanion	53
accrédité	48	changement		diagonalement	52	faute	
action	38, 41-47	33, 37, 40, 45, 48, 51, 52		diamètre	35	38-42, 44-47, 49-51, 53	
adversaire	33, 38, 41-46, 49	chaussette	37	diffamatoire	49	fautif	45, 50
adverse	33, 39, 43-46, 51	chaussure	37	différer	47	feinte	45
âge	35	cheveux	44	dimension	34	fémmin	35
agression	49	chiffre	37	directeur du tournoi	34	femme	35
air	36, 45	choisir	40	direction	42	feuille de match	
aire de jeu	34, 38, 42, 47-50	circonférence	36	directive	37	37, 38, 49, 51, 52	
alternative	40	circonstance	33, 48	diriger	45, 50	fibres de verre	35
alternativement	33	coéquipier	42	discuter	38, 50	filet	33, 35, 38, 40-46, 50-53
aménagement	35	coin	52	disponible	48	fixé	35
ancrage	34	collision	42	disqualification	49	fonction	33, 35, 50-53
angle	36, 52	comité de contrôle	48	distance	35, 52	fonder	47, 50-52
annuler	50	commentaire	35	divisé	33	forfait	39
antenne		communication	38	doigt	42, 45	formation	40
35, 41, 43, 44, 46, 51, 53		compétition		donnée	52	franchir	41, 43, 51
antisportive	49	2, 34-37, 47-48		double	41, 43	franchissement	43
application	38, 50	Compétitions Mondiales		doute	38	frappe	33, 41-46
appui	42	2, 34-37, 47		droit	33, 38-42, 44, 47	frapper	33, 44
arbitre		complémentaire	36	E		G	
34, 36-38, 40, 41, 44, 47-53		composition	37, 40, 50	écart	39	gagner	33, 39, 41, 44
arrêt	48, 50	condition	34, 36, 37, 42-48, 50, 51	écarter (s')	45	gêne	35, 43, 44, 46
arrêter	48	conduite	49, 51	échange		gêner	42, 43
assistant	51	consécutif	42, 46	33, 39-41, 43-44, 47-50		geste	47, 49, 50, 53
assisté	42	consécutivement	41, 42	échauffement	40, 51	grain	34
attaque	43-46, 49	conséquence	39, 41	échelle	49	grave	48
attitude	38	contact	41-46, 51	éclairage	34	grossière	49
attrapé	45	contraste	34	éclaircissement	38	groupe	35
au-dessus		contre	33, 42, 43, 45, 46, 49	écran	45, 51	H	
33-35, 42, 43, 46, 50, 51		contreur	42, 46	effectif	45	hauteur	34, 35, 37, 45
autorisation	37, 38, 44, 47	contrôle	48, 50-52	égalité	39	heure	39, 40
autorisé	35, 37, 38, 42, 43, 47, 48, 50, 51, 53	coquillage	34	éliminé	35	homme	35
autorité	50, 51	cordon	35	empêcher	45	homologué	36
avertissement	47, 49	corps	37, 42, 43, 46	emplacement	50-52	horizontal	35
axe	35	corps arbitral	50	enfreindre	45	hors jeu	41, 47
		correct	45	engager	38	humidité	36
B		correctement	33, 45, 50	enregistrer	49, 52	I	
bâche	34	côté	34, 35, 38, 41-43, 51-53	entraîneur	37	incidence	44, 47
ballon		couleur	34-37	enveloppe	36	incident	48, 52
33, 36, 38-48, 50, 51, 53		coup de sifflet	41, 44, 47	envoyer	45	incomplète	39, 48, 49
bande	35, 37, 41	coupe	37	épaule	46	incorrect	49
bande supérieure	35	coupure	34	épinglette	37	inférieur	35, 43, 48, 51
bas	35	courttoisement	38	équipe	33, 37-53	injurieuse	49
bijou	37	cousu	35	équipement	34-38, 50	inscription	37
blessure	34, 37, 48, 51	couvrir	34, 38	erreur	48, 52	inscrite	37, 38, 52
bord	35	cuir	36	espace		installation	34
bracelet	37	culotte	37	34, 35, 41, 43-46, 51, 53		intentionnel	41
bras	44-46	D		étendre	34	interceptor	46
brassière	37	danger	34, 35	exception	41, 42, 45	interdit	35, 37
		décisif	39, 40, 48	exceptionnel	48	intérieur	33, 35, 36, 44
C		décision	38, 50	exécution	33, 44	international	34, 36
câble	35, 41, 44	dedans	41, 53	explication	38, 51	interprétation	38, 50
caillou	34	défensive	42	expression	49	interrompre	48
camp	33, 40, 43, 46, 48, 52	dehors	41-46, 51, 53	expulsion	49	interruption	47, 48, 53
caoutchouc	36	délai	47	extension	34	intimidation	49
capitaine	37, 38, 40, 50, 52	délimiter	34, 35, 41	extérieur			
caractéristique	33, 36, 42	demande	37, 45, 47, 50-53	35, 41, 43, 44, 46, 48, 51, 53			
carré	35	dépasser	35	extrémité	35, 50		
casquette	37						



J	
jaune	36
jeu	33-35, 38-51, 53
jouer	37, 39, 41, 43, 44, 48
joueur/joueuse	
	33, 34, 37, 38, 40-53
juge	34, 50, 52, 53

L	
lancer	44
largeur	35, 37
latéral	35, 52
latéralement	35
libre	34, 36, 43, 44, 52
librement	44
ligne centrale	34
ligne de côté	35
ligne de fond	34, 44, 52
ligne	34, 44, 46, 52, 53
lignes de délimitation	41
lignes de jeu	33
lignes du terrain	34, 35
limite	33, 43
longueur	35, 44
lunettes	37

M	
maille	35, 43
maillot de bain	37
maillot de corps	37
main	43-46, 53
maintenir	35
marcher	44
marque	33, 38, 39, 52
marqueur	40, 50-52
masculin	35
match	36-40, 48-52
matériau	34-36
maximum	41, 47, 48
médical	48
membre	38, 40, 48-50
mesure	35
mesurer	34
météorologique	34
minimum	39
mise en jeu	44, 47
modèle	36

N	
nivelé	34
nocturne	34
nombre	47, 52
non fondé	47, 51
note	2
numéro	37-38
numérotation	37

O	
objet	37, 41, 42, 44, 51
obstacle	34, 43
officiel	
	34-36, 38, 40, 47-50, 52, 53
opposition	35

ordonner	50
ordre	40, 44, 45, 52
organisateur	48

P	
pantalon	37
partenaire	38, 42, 45, 46, 49
participant	33, 37, 38
particule	34
partie	35, 42, 43, 45, 46, 51
partiellement	41, 43
passage	35, 41, 43, 51, 53
passer	46
passer	35, 43, 46
peau	34
pénalisation	49
pénalisé	40, 47
pénalité	48
pénétration	43, 51
pénétrer	43
perdant	40
perdre	39, 40
période	40, 48
permis	43, 46
perpendiculaire	46
personne	41, 52
personnel	48
perte	40, 47, 49
piéd	37, 44, 53
piquet	34
place	38
placement	40
placer	52
plafond	41, 43
plage	33, 38
plan vertical	41, 43, 45
plaquette	52
plate-forme	50
plâtre	37
plein air	36
pluie	34, 36
poids	36
point	33, 39, 42, 47, 48, 52
pointage	33, 39
poitrine	37
position	40
possession	44
poteau	35, 41, 44, 51
poussière	34
pratiquer	33
premier arbitre	
	37, 38, 40, 44, 48-53
préparation	40
pression	36
procédure	38, 50, 52
profondeur	34
prolongé	48
prolongement	43, 52
protection	35
protester	50
public	49
publicité	35
puissance	42

R	
ramasseur	36, 50
rebondir	42
réception	44
recevoir	40, 49
récidive	49
réclamation	38, 50, 52
rectangle	34
récupération	48, 51
règlement	36, 37
réglementaire	35, 37, 47, 51
rejeter	47
remarque	52
rembourrage	35
remplacement	40
remplacer	50, 51
rencontre	37
renvoyer	33, 42
répéter	47, 53
replacer	48
repousser	50, 51
reprandre	47, 48
résistant	34
respectueusement	38
responsabilité	50-53
responsable	53
résultat	38, 39, 52
retard	47, 48, 51
retarder	38, 47
retenu	42
retomber	44
retour	43
retourner	33, 41
risque	34, 37
ruban	34
rugueux	34

S	
sable	33, 34, 44
sanction	41, 47, 49
sanctionner	51
score	48
séance	40
second arbitre	50-52
serveur	33, 44
service	
	33, 34, 38-41, 44-47, 50-53
servir	33, 39, 40, 44, 50, 52
set	37, 39, 40, 44, 47-49, 52
siffler	50, 51, 53
siffler	41, 44, 47
signal	47, 53
signaler	51
signature	52
signer	38, 51, 52
simultané	42
simultanément	41, 42
situation	41
smashé	44
soigner	48
sol	33-35, 38, 41, 44
sommation	39
souple	34, 36

souplesse	33
spectateur	38
sphérique	36
sport	33
structure	40, 42
supérieur	35, 43, 51
superviser	51
superviseur technique	
	34, 48
surface	38
surface de jeu	34, 45
survêtement	37
synthétique	36
système	36, 39

T	
table de marque	38, 52
tableau d'affichage	52
tamisé	34
technique	47
temps	42, 48, 51
temps-mort	38, 47, 51, 52
tendu	35
tentative	45, 49
tenu	42
tendue	37, 38
terrain	33-35, 38-39,
	40, 41, 43, 44, 48, 50-52
tige	35
tirage au sort	
	37, 38, 40, 44, 48, 50
toile	35
toise	35
torse nu	37
totaliser	47
touche	33, 41-46, 51
toucher	33, 41-46, 51-53
tour	44
tournoi	34, 47
trajectoire	45, 46
traverser	43, 45
troué	35
type	47

U	
uniforme	34
uniformité	36

V	
vainqueur	39
vertical	41, 43, 45
verticalement	35
vessie	36
Volleyball de Plage	33, 38
vue	35, 50

Z	
zone de service	34, 44
zone libre	34, 36, 43, 44, 52



Reglas Oficiales del VOLEIBOL DE PLAYA



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

La traducción en Árabe y Ruso de las Reglas Oficiales del Voleibol de Playa, esta a su disposición en la página FIVB de Internet a

www.fivb.org

En cualquier caso prevalece la versión en Inglés.

© Fédération Internationale de Volleyball
Julio 2007

La FIVB agradece a todas aquellas personas que han colaborado en la revisión de estas Reglas.



CARACTERISTICAS DEL JUEGO	61	6.3	UBICACION DE LOS PARTICIPANTES (Diagrama 1)	66	
CAPITULO I: FACILIDADES Y EQUIPO	62	CAPITULO III: PUNTO, SET Y GANADOR DEL ENCUENTRO			
1 AREA DE JUEGO (DIAGRAMA 1)	62	7 SISTEMA DE ANOTACION	67		
1.1	DIMENSIONES	62	7.1	PARA GANAR UN ENCUENTRO	67
1.2	SUPERFICIE DE JUEGO	62	7.2	PARA GANAR UN SET	67
1.3	LINEAS DE LA CANCHA	62	7.3.	PARA GANAR UNA JUGADA	67
1.4	ZONA DE SAQUE	62	7.4	NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO	67
1.5	CLIMA	62	CAPITULO IV: PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO, ESTRUCTURA DEL JUEGO		
1.6	ILUMINACIÓN	62	8 PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO	67	
2 RED Y POSTES (DIAGRAMA 2)	63	8.1	SORTEO	67	
2.1	RED	63	8.2	SESION DE CALENTAMIENTO	68
2.2	BANDAS LATERALES	63	9 FORMACIONES DE LOS EQUIPOS	68	
2.3	ANTENAS	63	9.1	JUGADORES	68
2.4	ALTURA DE LA RED	63	9.2	SUSTITUCIONES	68
2.5	POSTES	63	10 POSICIONES DE LOS JUGADORES	68	
2.6	ÚTILES COMPLEMENTARIOS	64	10.1	POSICIONES	68
3 BALON	64	10.2	ORDEN DE SAQUE	68	
3.1	CARACTERISTICAS	64	10.3	FALTA EN EL ORDEN DE SAQUE	68
3.2	UNIFORMIDAD DE LOS BALONES	64	CAPITULO V: ACCIONES DE JUEGO		
3.3	SISTEMA DE TRES BALONES	64	11 SITUACIONES DE JUEGO	69	
CAPITULO II: PARTICIPANTES		65	11.1	BALÓN EN JUEGO	69
4 EQUIPOS	65	11.2	BALÓN FUERA DE JUEGO	69	
4.1	COMPOSICION Y REGISTRO	65	11.3	BALÓN "DENTRO"	69
4.2	CAPITÁN	65	11.4	BALÓN "FUERA"	69
5 INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES	65	12 FALTAS DE JUEGO	69		
5.1	INDUMENTARIA	65	12.1	DEFINICIÓN	69
5.2	CAMBIOS AUTORIZADOS	65	12.2	CONSECUENCIAS DE UNA FALTA	69
5.3	OBJETOS Y UNIFORMES PROHIBIDOS	65	13 JUEGO DEL BALÓN	69	
6 DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES	65	13.1	TOQUES POR EQUIPO	69	
6.1	AMBOS JUGADORES	65	13.2	TOQUES SIMULTÁNEOS	69
6.2	CAPITÁN	66			



13.3	TOQUES CON APOYO EXTERNO	70
13.4	CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE	70
13.5	FALTAS EN EL JUEGO DEL BALÓN	70
14	BALON EN LA RED	71
14.1	PASO DEL BALÓN POR ENCIMA DE LA RED	71
14.2	BALÓN QUE TOCA LA RED	71
14.3	BALÓN EN LA RED	71
15	JUGADOR EN LA RED	71
15.1	REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED	71
15.2	PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE CONTRARIOS	71
15.3	CONTACTO CON LA RED	71
15.4	FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED	72
16	SAQUE	72
16.1	DEFINICIÓN	72
16.2	PRIMER SAQUE EN UN SET	72
16.3	ORDEN DE SAQUE	72
16.4	AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE	72
16.5	EJECUCIÓN DEL SAQUE	72
16.6	PANTALLA	73
16.7	FALTAS EN EL SAQUE	73
16.8	FALTAS EN EL SAQUE DESPUES DE GOLPEAR EL BALÓN	73
17	GOLPE DE ATAQUE	73
17.1	DEFINICIÓN	73
17.2	FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE	73
18	BLOQUEO	74
18.1	DEFINICIÓN	74
18.2	GOLPES DEL BLOQUEO	74
18.3	BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO	74
18.4	TOQUE DEL BLOQUEO	74
18.5	FALTAS EN EL BLOQUEO	74

CAPITULO VI: TIEMPO PARA DESCANSO Y DEMORAS DE JUEGO 75

19 TIEMPOS PARA DESCANSO 75

19.1	DEFINICIÓN	75
19.2	NUMERO DE TIEMPOS DE DESCANSO	75
19.3	SOLICITUD PARA TIEMPO DE DESCANSO	75
19.4	SOLICITUDES INPROCEDENTES	75

20 DEMORAS DE JUEGO 75

20.1	TIPOS DE DEMORA	75
20.2	SANCIONES POR DEMORA	75

21 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO 76

21.1	LESIONES	76
21.2	INTERFERENCIA EXTERNA	76
21.3	INTERRUPCIONES PROLONGADAS	76

22 CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS 76

22.1	CAMBIOS DE CAMPO	76
22.2	INTERVALOS	76

CAPITULO VII: FALTAS DE CONDUCTA 77

23 CONDUCTA INCORRECTA 77

23.1	CATEGORÍAS	77
23.2	SANCIONES	77
23.3	ESCALA DE SANCIONES (Diagrama 7)	77
23.4	CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS	77



CAPITULO VIII: CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS 78

24 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS 78

24.1 COMPOSICIÓN 78

24.2 PROCEDIMIENTOS 78

25 PRIMER ÁRBITRO 78

25.1 LOCALIZACIÓN 78

25.2 COMPETENCIAS 78

25.3 RESPONSABILIDADES 79

26 SEGUNDO ÁRBITRO 79

26.1 LOCALIZACIÓN 79

26.2 COMPETENCIAS 79

26.3 RESPONSABILIDADES 80

27 ANOTADOR 80

27.1 LOCALIZACIÓN 80

27.2 RESPONSABILIDADES 80

28 JUECES DE LÍNEA 80

28.1 LOCALIZACIÓN 80

28.2 RESPONSABILIDADES 81

29 SEÑALES OFICIALES 81

29.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (Diagrama 8) 81

29.2 SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA (Diagrama 9) 81

INDEXOS 82

DIAGRAMS

1 Area de juego 86

2 Diseño de la red 87

3 Balón que cruza el plano vertical de la red 88

4 Pantalla 89

5 Bloqueo consumado 89

6 Ubicación del cuerpo arbitral y sus asistentes 90

7 Escalas de sanciones por conducta incorrecta 91

8 Señales oficiales de los árbitros 92-96

9 Señales oficiales de los jueces de línea 97





CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El voleibol de playa es un deporte jugado por dos equipos de dos jugadores cada uno en una cancha de arena dividida por una red. Existen diferentes versiones disponibles para circunstancias específicas para así ofrecer la versatilidad del juego para todos.

El objetivo del juego para cada equipo es, enviar el balón regularmente sobre la red para que caiga al suelo en la cancha del oponente y evitar que el balón caiga al suelo en la cancha propia. Un equipo puede golpear el balón tres veces para retornar el balón (incluyendo el bloqueo). El balón es puesto en juego por el jugador que efectúa el saque. El jugador saca golpeando el balón con una mano o brazo, sobre la red hacia la cancha del oponente. La jugada continua hasta que el balón toca el piso, cae fuera y/o un equipo falla no devolviendo el balón apropiadamente.

En el Voleibol de Playa, el equipo que gana la jugada anota un punto, (Sistema de punto por jugada o acción-punto). Cuando el equipo que recibe gana la jugada, obtiene un punto y el derecho al saque. El jugador que efectúa el saque se debe alternar cada vez que esto sucede.



CAPITULO I: FACILIDADES Y EQUIPO

1 AREA DE JUEGO (DIAGRAMA 1)

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre.

1.1 DIMENSIONES

- 1.1.1 La cancha de juego es un rectángulo de 16 m x 8 m, rodeado por una zona libre, con un mínimo de 3 m de ancho. Un mínimo de 7 m sobre la superficie de juego debe estar libre de cualquier obstáculo.
- 1.1.2 ***Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, la cancha de juego es un rectángulo de 16 m x 8 m, rodeado de una zona libre con un mínimo de 5 m y un máximo de 6 m desde las líneas de fondo / líneas laterales y con un espacio libre mínimo de 12.5 m de altura a todo obstáculo a partir del piso.***

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

- 1.2.1 El terreno debe de estar compuesto de arena nivelada, lo mas plana y uniforme posible, libre de rocas, conchas y cualquier elemento que presente riesgo de corte o lesiones para los jugadores.
- 1.2.2 ***Para las Competiciones Mundiales de la FIVB la arena debe tener como mínimo 40 cm de profundidad y debe estar compuesta de granos finos y sueltos, no compactados.***
- 1.2.3 La superficie de juego no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.
- 1.2.4 ***Para las Competiciones Mundiales de la FIVB la arena debe cernirse hasta un tamaño aceptable, libre de rocas y partículas peligrosas. No debe ser tampoco muy fina para no causar polvo o se adhiera a la piel.***
- 1.2.5 ***Para las Competiciones Mundiales de la FIVB es recomendable el uso de una lona o carpa para cubrir la cancha central en caso de lluvia.***

1.3 LINEAS DE LA CANCHA

- 1.3.1 Dos líneas laterales y dos líneas de fondo delimitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo se marcan en el interior de la cancha.
- 1.3.2 NO existe la línea central.
- 1.3.3 Todas las líneas son de 5 - 8 cm de ancho.
- 1.3.4 Todas las líneas deben ser de un color que contraste marcadamente con el color de la arena.
- 1.3.5 Las líneas de la cancha deben ser cintas hechas de un material resistente y cualquier objeto para fijarlas que esté expuesto sobre la arena debe ser de un material flexible y suave.

1.4 ZONA DE SAQUE

La zona de saque es la area detrás de la línea de fondo, limitada a los lados por la continuación de las dos líneas laterales. En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.

1.5 CLIMA

El clima no debe presentar ningún peligro de lesión para los jugadores.

1.6 ILUMINACIÓN

Para las competiciones internacionales donde se juegue durante la noche, la iluminación en el área de juego debe ser de 1.000 a 1.500 luxes, medidos a 1m sobre la superficie de juego.

Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, el Supervisor Técnico, el Supervisor de Árbitros y el Director del Torneo deben decidir si algunas de las condiciones antes mencionadas representan peligro de lesión para los jugadores.



2 RED Y POSTES (DIAGRAMA 2)

2.1 RED

La red mide 8.5 m de largo y 1m (+/- 3 cm) de ancho cuando está tensa, y se coloca verticalmente sobre el eje del centro de la cancha.

Está hecha con cuadros de 10 cm por lado. A lo largo del borde superior e inferior, una banda horizontal de 7 - 10 cm de ancho, hecha de lona, preferible de azul oscuro o colores brillantes, está cosida a todo lo largo de la red.

Cada extremo de la banda superior tiene una perforación, con un cordón (cuerda) que se ata a los postes para tensar la parte superior de la red.

Por el interior de la banda superior pasa un cable flexible y en el interior de la banda inferior pasa una cuerda. Ambos sujetan la red a los postes y mantiene tensa todas sus partes. Se permite colocar publicidad en las bandas horizontales de la red.

Para las Competiciones Mundiales de la FIVB se puede utilizar una red con 8.0 m de largo, hecha con cuadros mas pequeños y marcas registradas colocadas entre las extremidades de la red e los postes, a condición que la visibilidad de los atletas y oficiales no este perjudicada. Se puede imprimir publicidad en los espacios arriba mencionados si in acuerdo con las reglamentaciones de la FIVB.

2.2 BANDAS LATERALES

Dos bandas de color de 5-8 cm de ancho, (del mismo ancho de las líneas de la cancha) y 1m. de largo, se colocan verticalmente en la red sobre cada línea lateral. Se consideran parte de la red. Se permite colocar publicidad en las bandas laterales.

2.3 ANTENAS

Una antena es una varilla flexible de 1.8 m de largo y 10 mm de diámetro. Están hechas de fibra de vidrio o material similar. Se fijan dos antenas, opuestamente, a los extremos de la red, en el exterior de cada banda lateral. (Diagrama 2)

Los 80 cm superiores de la antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm de ancho de colores contrastantes, preferiblemente rojo y blanco.

Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso. (Diagrama 3, Regla 14.1.1)

2.4 ALTURA DE LA RED

La altura de la red debe de ser 2.43 m para hombres y 2.24 m para mujeres.

Comentario: la altura de la red puede variar según la edad y el sexo como sigue:

Grupos de edades	Femenino	Masculino
16 años o menos	2.24 m	2.24 m
14 años o menos	2.12 m	2.12 m
12 años o menos	2.00 m	2.00 m

La altura de la red se mide desde el centro de la cancha con una varilla marcada. Ambos extremos de la red (sobre las líneas laterales), deben estar a la misma altura y no deben exceder en más de 2 cm la altura reglamentaria.

2.5 POSTES

Los postes que sostienen la red deben ser redondos y pulidos, con una altura de 2.55 m y preferiblemente ajustables. Deben fijarse al piso a una distancia de 0.7 - 1 m de cada línea lateral hasta la protección del poste. Está prohibido fijar los postes al suelo por medio de cables. Toda instalación que represente peligro u obstáculo debe ser suprimida. Los postes deben estar recubiertos con material acolchado.

2.6 ÚTILES COMPLEMENTARIOS

Los útiles complementarios son determinados por los reglamentos de la FIVB.

3 BALON

3.1 CARACTERISTICAS

El balón debe ser esférico, hecho de un material flexible (cuero, cuero sintético, material similar) que no absorba humedad, puesto que algunos encuentros pueden jugarse bajo la lluvia. En su interior lleva una cámara o vejiga de caucho o material similar. La aprobación de material de cuero sintético está determinada por las reglamentaciones de la FIVB.

Color: Colores brillantes (Ej. Naranja, amarillo, rosa, blanco, etc.).

Circunferencia: 66 a 68 cm para competiciones internacionales de la FIVB

Peso: 260 a 280 g.

Presión interior: 171 a 221 mbar o hPa (0.175 a 0.225 kg/cm²)

3.2 UNIFORMIDAD DE LOS BALONES

Todos los balones a utilizarse en un partido deben tener las mismas características de circunferencia, peso, presión, tipo, etc.

Las Competiciones Internacionales Oficiales deben jugarse con balones homologados por la FIVB.

3.3 SISTEMA DE TRES BALONES

En las Competiciones Mundiales de la FIVB se utilizan tres balones. En este caso, deben ubicarse seis recoge pelotas, uno en cada esquina de la zona libre y uno detrás de cada árbitro (Diagrama 6).





CAPÍTULO II: PARTICIPANTES

4 EQUIPOS

4.1 COMPOSICION Y REGISTRO

- 4.1.1 Un equipo se compone exclusivamente de dos jugadores.
- 4.1.2 Sólo los dos jugadores registrados en la hoja del encuentro pueden participar en el juego.

4.1.3 Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, los entrenadores no pueden dar instrucciones durante un encuentro.

4.2 CAPITÁN

El capitán del equipo debe ser indicado en el acta del encuentro.

5 INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES

5.1 INDUMENTARIA

- 5.1.1 La indumentaria de los jugadores consiste en pantalón corto o traje de baño. Una camiseta o “tank top” es opcional, excepto cuando se especifique en las Reglas del Torneo. Los jugadores pueden usar gorra.
- 5.1.2 Para las Competiciones Mundiales de la FIVB los jugadores de un mismo equipo deben usar uniformes del mismo estilo y color.**
- 5.1.3 Los uniformes de los jugadores deben estar limpios.
- 5.1.4 Los jugadores deben jugar descalzos excepto cuando han sido autorizados por los árbitros.
- 5.1.5 Las camisetas de los jugadores (o los pantalones cortos cuando se les permita jugar sin camisetas) deben estar numeradas con el 1 y 2. El número debe estar colocado en el pecho (o en el frente del pantalón).
- 5.1.6 Los números deben ser de un color contrastante con el de las camisetas y con un mínimo de 10 cm de alto. La franja que forma los números será de un mínimo de 1.5 cm de ancho.

5.2 CAMBIOS AUTORIZADOS

- 5.2.1 Si ambos equipos se presentan a un encuentro vestidos con camisetas del mismo color, se efectuará un sorteo para determinar el equipo que se cambiará.
- 5.2.2 El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores a:
 - a) jugar con calcetines y/o zapatos,
 - b) cambiar las camisetas sudadas o mojadas entre sets, a condición de que la nueva camiseta cumpla con las Reglas del Torneo y de la FIVB (Reglas 5.1.5 y 5.1.6).
- 5.2.3 A solicitud de un jugador/una jugadora, el primer árbitro puede autorizarlo a jugar con camisilla y pantalón de abrigo.

5.3 OBJETOS Y UNIFORMES PROHIBIDOS

- 5.3.1 Se prohíbe utilizar cualquier objeto que pueda causar lesión a un jugador, por ejemplo: joyas, brazaletes, etc.
- 5.3.2 Los jugadores podrán usar lentes o gafas bajo su propio riesgo.
- 5.3.3 Se prohíbe usar uniformes sin números reglamentarios (Reglas 5.1.5 y 5.1.6).

6 DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LOS PARTICIPANTES

6.1 AMBOS JUGADORES

- 6.1.1 Los participantes deben conocer las Reglas Oficiales de Voleibol de Playa y acatarlas estrictamente.
- 6.1.2 Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con un comportamiento de total respeto, sin discutirlos. En caso de dudas, ambos jugadores pueden pedir una aclaración.

- 6.1.3 Los participantes deben comportarse respetuosa y cortésmente, a tenor del espíritu de JUEGO LIMPIO, no solo con los árbitros, sino también con los demás Oficiales, compañeros de equipo, adversarios y espectadores.
- 6.1.4 Los participantes deben evitar acciones o actividades dirigidas a influenciar las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por su equipo.
- 6.1.5 Los participantes deben evitar acciones dirigidas a demorar el juego.
- 6.1.6 Se permite la comunicación entre miembros de equipo durante el juego.
- 6.1.7 Durante el partido, ambos jugadores están autorizados a hablar con los árbitros cuando el balón está fuera de juego (Reglas 6.1.2) en las siguientes tres situaciones:
- para pedir una explicación sobre la aplicación e interpretación de las Reglas. Si la explicación no satisface a los jugadores, cualquiera debe indicarle inmediatamente al primer árbitro su deseo para aplicar un Protocolo de Protesta.
 - para pedir autorización:
 - para cambiar uniformes, útiles complementarios,
 - para verificar el número del jugador al saque,
 - para inspeccionar la red, el balón, el terreno, etc.,
 - para realinear las líneas de la cancha.
 - para solicitar tiempos de descanso (Reglas 19.3).
- Nota: Los jugadores deben tener autorización del árbitro para abandonar la cancha.
- 6.1.8 Al finalizar el encuentro:
- ambos jugadores saludan a los árbitros y a los adversarios,
 - si anteriormente cualquiera de los jugadores solicitó un Protocolo de Protesta al primer árbitro, él / ella tiene derecho a confirmarlo como una protesta, anotándose en el acta del encuentro [Regla 6.1.7 a) anterior].

6.2 CAPITÁN

- 6.2.1 Antes del comienzo del encuentro el capitán del equipo:
- firma el acta del encuentro,
 - representa a su equipo durante el sorteo.
- 6.2.2 Al finalizar el encuentro el capitán del equipo firma el acta del encuentro verificando los resultados.

6.3 UBICACION DE LOS PARTICIPANTES (DIAGRAMA 1)

Las sillas de los jugadores están ubicadas al lado de la mesa del anotador, aproximadamente a una distancia de 5 m de la línea lateral de la cancha y como mínimo a 3 m de la mesa del anotador.





CAPÍTULO III: PUNTO, SET Y GANADOR DEL ENCUENTRO

7 SISTEMA DE ANOTACION

7.1 PARA GANAR UN ENCUENTRO

- 7.1.1 El encuentro se gana por el equipo que venza en dos sets.
- 7.1.2 En caso de empate 1-1, el set decisivo (3^o) se jugará a 15 puntos, ganándose con una ventaja mínima de 2 puntos.

7.2 PARA GANAR UN SET

- 7.2.1 Un set (excepto el decisivo 3er set) se gana por el equipo que primero anote 21 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 20-20, el juego continúa hasta que se alcanza una ventaja de 2 puntos (22-20, 23-21, etc.).
- 7.2.2 El set decisivo se juega conforme a la Regla 7.1.2 anterior.

7.3. PARA GANAR UNA JUGADA

Siempre que un equipo falle al ejecutar el saque o al devolver el balón, o cometa otra cualquier falta, el equipo adversario gana la jugada con uno de los siguientes efectos.

- 7.3.1 Si el equipo adversario realizó el saque, éste anota un punto y sigue sacando.
- 7.3.2 Si el equipo adversario recibió el saque, este obtiene el derecho al saque y también anota un punto.

7.4 NO PRESENTACION Y EQUIPO INCOMPLETO

- 7.4.1 Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con el resultado de 0-2 para el encuentro y 0-21, 0-21 para los sets.
- 7.4.2 El equipo que no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente con los mismos resultados de la Regla 7.4.1, antes mencionada.

Para las Competiciones Mundiales de la FIVB siempre que el sistema de "pool-play" sea llevado a cabo, las Reglas 7.4.1 y 7.4.2 pueden estar sujetas a modificaciones, tal como esta determinado en la Reglamentación Específica de Competición publicadas por la FIVB a su debido tiempo, determinando la modalidad a seguir para tratar los casos de ausencias.

- 7.4.3 Un equipo declarado incompleto para el set o para el encuentro, pierde el set o el encuentro (Regla 9.1). Al equipo adversario se le otorgan los puntos y los sets necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.



CAPÍTULO IV: PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO, ESTRUCTURA DEL JUEGO

8 PREPARACIÓN DEL ENCUENTRO

8.1 SORTEO

Antes del calentamiento, el primer árbitro realiza un sorteo con los capitanes de equipo presentes. El ganador del sorteo escoge, ya sea:

- a) el derecho a efectuar o recibir el primer saque,
- b) el lado de la cancha.

El perdedor toma la alternativa restante.

En el segundo set el perdedor del sorteo en el primer set tendrá el derecho a escoger entre las alternativas a) o b) antes mencionadas. Se efectuará un nuevo sorteo para el set decisivo.

8.2 SESION DE CALENTAMIENTO

Antes del encuentro los equipos pueden calentar en la red 3 minutos si previamente dispusieron de otra cancha, o durante 5 minutos si no tuvieron dicha posibilidad.

9 FORMACIONES DE LOS EQUIPOS

9.1 JUGADORES

Ambos jugadores de cada equipo (Regla 4.1.1) siempre deben estar en juego.

9.2 SUSTITUCIONES

NO existen sustituciones o cambios de jugadores.

10 POSICIONES DE LOS JUGADORES

10.1 POSICIONES

10.1.1 En el momento que el balón es golpeado por el sacador, salvo éste, cada equipo debe estar colocado en su propio campo.

10.1.2 Los jugadores son libres de colocarse en cualquier posición. NO hay posiciones determinadas en la cancha.

10.1.3 NO existen faltas de posición.

10.2 ORDEN DE SAQUE

El orden de saque debe mantenerse durante todo el set como se determinó por el capitán inmediatamente después del sorteo.



10.3 FALTA EN EL ORDEN DE SAQUE

10.3.1 Se comete una falta en el orden de saque cuando éste no se ejecuta en el orden adecuado.

10.3.2 El anotador deberá indicar correctamente el orden de saque y corregir a cualquier jugador infractor.

10.3.3 Una falta en el orden de saque se castiga con la pérdida de la jugada (Regla 12.2.1).





CAPÍTULO V: ACCIONES DE JUEGO

11 SITUACIONES DE JUEGO

11.1 BALÓN EN JUEGO

La jugada comienza con el silbato del árbitro. Sin embargo, el balón está en juego desde el momento del golpe de saque.

11.2 BALÓN FUERA DE JUEGO

La jugada termina con el silbato del árbitro. Sin embargo, si el silbato se debe a una falta cometida en juego, el balón queda fuera de juego en el momento en que se comete la falta (Regla 12.2.2).

11.3 BALÓN “DENTRO”

El balón está “dentro” cuando toca el terreno de la cancha incluyendo las líneas de delimitación (Regla 1.3).

11.4 BALÓN “FUERA”

El balón está “fuera” cuando:

- toca el terreno completamente fuera de las líneas sin tocar éstas,
- toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona que no está en juego,
- toca las antenas, cuerdas, postes o la propia red fuera de las bandas laterales y antenas,
- atraviesa completamente el plano vertical de la red, total o parcialmente fuera del espacio de paso durante el saque (Reglas 14.1.2, 14.1.3, Diagrama 3) o a continuación del tercer toque del equipo.

12 FALTAS DE JUEGO

12.1 DEFINICIÓN

- Cualquier acción contraria a las Reglas es una falta de juego.
- Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo con estas Reglas.

12.2 CONSECUENCIAS DE UNA FALTA

- 12.2.1 La consecuencia de una falta será siempre la pérdida de la jugada; el adversario del equipo que comete una falta gana la jugada de acuerdo con la Regla 7.3.
- 12.2.2 Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo se atenderá a la primera de ellas.
- 12.2.3 Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por dos adversarios, se declara DOBLE FALTA y se repite la jugada.

13 JUEGO DEL BALÓN

13.1 TOQUES POR EQUIPO

- 13.1.1 Cada equipo tiene derecho a un máximo de tres toques para devolver el balón por encima de la red.
- 13.1.2 Los toques por equipo incluyen no sólo los toques intencionales del jugador, sino también, los contactos accidentales con el balón.
- 13.1.3 Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas (excepciones, ver Reglas: 13.4.3 a), b) y 18.2).

13.2 TOQUES SIMULTÁNEOS

- 13.2.1 Dos jugadores pueden tocar el balón simultáneamente.
- 13.2.2 Cuando dos compañeros de equipo tocan el balón simultáneamente, se cuentan dos toques (excepto en el bloqueo: Regla 18.4.2).
Si dos compañeros buscan el balón, pero sólo un jugador lo toca, se cuenta un solo toque. Si los jugadores chocan entre ellos, no cometen falta.

13.2.3 Si el toque simultáneo se realiza encima de la red por dos adversarios y el balón sigue en juego, el equipo receptor del balón tiene derecho a otros tres toques.

Si dicho balón es declarado “fuera”, la falta es del equipo que está en el lado contrario.

Si los contactos simultáneos por los dos adversarios constituyen “balón detenido”, NO se considera falta.

13.3 TOQUES CON APOYO EXTERNO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón.

Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red, interferir con el adversario, etc.), puede ser detenido o sujetado por su compañero.

13.4 CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

13.4.1 El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.

13.4.2 El balón debe ser golpeado, no empujado, ni llevado. Puede rebotar en cualquier dirección.

Excepciones:

- a) en acción defensiva de un remate fuerte. En este caso el balón puede ser retenido momentáneamente en toque de dedos con las manos hacia arriba.
- b) cuando contactos simultáneos sobre la red por dos oponentes provoquen un “balón detenido”.

13.4.3 El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.

Excepciones:

- a) en el bloqueo, están autorizados los contactos consecutivos (Regla 18.4.2) entre uno o más bloqueadores, siempre que esos contactos se realicen durante una misma acción,
- b) en el primer toque de un equipo, excepto si el balón se juega en toque de dedos con las manos hacia arriba, (excepto Regla 13.4.2 a), el balón puede hacer contacto consecutivamente con varias partes del cuerpo, siempre que se realicen durante una misma acción.

13.5 FALTAS EN EL JUEGO DEL BALÓN

13.5.1 CUATRO TOQUES: un equipo toca el balón cuatro veces antes de devolverlo (Regla 13.1.1).

13.5.2 TOQUE CON APOYO EXTERNO: un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón dentro del área de juego (Regla 13.3).

13.5.3 BALÓN DETENIDO: un jugador no golpea el balón (Regla 13.4.2), a excepción de una acción defensiva de un remate fuerte [Regla 13.4.2 a)] o cuando se produce un contacto simultáneo por dos adversarios sobre la red que constituya “balón detenido” [Regla 13.4.2 b)].

13.5.4 DOBLE GOLPE: un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo (Regla 13.1.3, 13.4.3).





14 BALON EN LA RED

14.1 PASO DEL BALÓN POR ENCIMA DE LA RED

- 14.1.1 El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red, dentro del espacio de paso (Diagrama 3). El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:
- abajo, por el borde superior de la red,
 - a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,
 - arriba, por el techo o estructura (si lo hubiera).
- 14.1.2 Un balón que cruza el plano vertical de la red hacia la zona libre del oponente (Regla 15) total o parcialmente por fuera del espacio de paso, puede ser recuperado dentro de los toques del equipo a condición de que:
- Cuando sea recuperado, el balón cruce el plano vertical de la red, de nuevo por fuera, o parcialmente por fuera, del espacio de paso del mismo lado de la cancha. El equipo contrario no podrá interferir en esta acción.
- 14.1.3 El balón se considera “fuera” cuando atraviesa completamente el plano vertical debajo de la red (Diagrama 3).
- 14.1.4 Un jugador sin embargo, podría penetrar (entrar) en el campo contrario para jugar el balón antes de que este cruce completamente el plano vertical de la red por debajo o fuera del espacio de paso (Regla 15.2).

14.2 BALÓN QUE TOCA LA RED

Un balón que cruza la red puede tocarla (Regla 14.1.1).

14.3 BALÓN EN LA RED

- 14.3.1 Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo.
- 14.3.2 Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite.

15 JUGADOR EN LA RED

Cada equipo debe ejecutar sus acciones sobre su propio espacio y área de juego. Sin embargo, el balón puede ser recuperado más allá de la zona libre.

15.1 REBASAR CON LAS MANOS EL PLANO VERTICAL DE LA RED

- 15.1.1 Durante el bloqueo, un/a bloqueador/a puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último, (Regla 18.3).
- 15.1.2 Después del golpe de ataque está permitido a un/a jugador/a pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón se haya realizado en el espacio propio.

15.2 PENETRACIÓN EN EL ESPACIO, CANCHA Y/O ZONA LIBRE CONTRARIOS

Un jugador puede penetrar en el espacio, cancha y/o zona libre del adversario a condición de no interferir en el juego de éste.

15.3 CONTACTO CON LA RED

- 15.3.1 El contacto de la red por un jugador no es falta, al menos que este hecho se realice durante la acción de jugar el balón, o interfiera en la jugada. El contacto incidental del cabello nunca es una falta.
Algunas acciones de jugar el balón pueden incluir acciones en que los jugadores no tocan realmente el balón.
- 15.3.2 Después de golpear el balón un/a jugador/a puede tocar los postes, cuerdas o cualquier objeto fuera de la longitud de la red, a condición de que esta acción no interfiera en el juego.

15.3.3 No se produce falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un adversario.

15.4 FALTAS DEL JUGADOR EN LA RED

- 15.4.1 Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo (Regla 15.1.1).
- 15.4.2 Un jugador penetra en el espacio, la cancha y/o la zona libre contrario interfiriendo en el juego de éste último (Regla 15.2).
- 15.4.3 Un jugador toca la red o la antena durante su acción de jugar el balón o interfiere en la jugada (Regla 15.3.1).

16 SAQUE

16.1 DEFINICIÓN

El saque es la puesta en juego del balón por el sacador correcto, quien, en la zona de saque, golpea el balón con una mano o brazo.

16.2 PRIMER SAQUE EN UN SET

El primer saque de un set lo realiza el equipo determinado por el sorteo (Regla 8.1).

16.3 ORDEN DE SAQUE

Después del primer saque en un set, el jugador que efectuó el servicio se determina como sigue:

- a) cuando el equipo que realizó el saque gana la jugada, el jugador que lo efectuó anteriormente tiene derecho al saque nuevamente,
- b) cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y éste es ejecutado por el jugador que no lo ejecutó la vez anterior.

16.4 AUTORIZACIÓN PARA EL SAQUE

El primer árbitro autoriza el saque después de verificar que el sacador correcto está en posesión del balón, detrás de la línea de fondo y que los equipos están listos para jugar (Diagrama 8, Fig. 1).

16.5 EJECUCIÓN DEL SAQUE

- 16.5.1 El sacador puede moverse libremente dentro de la zona de saque. En el momento de golpear el balón o elevarse para un saque en salto, el sacador no puede tocar la cancha (ni la línea de fondo) ni el terreno fuera de la zona de saque. Sus pies no deben estar debajo de la línea. Después de golpear el balón, el sacador puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro de la cancha de juego.





- 16.5.2 Si la línea se mueve a causa de la arena empujada por el sacador, esto no se considera falta.
- 16.5.3 El sacador debe golpear el balón dentro de los cinco segundos siguientes al toque del silbato del primer árbitro.
- 16.5.4 Un saque efectuado antes del toque del silbato es nulo y debe repetirse.
- 16.5.5 El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo, después de ser lanzado al aire o soltado y antes de que toque el suelo.
- 16.5.6 Se considera saque efectuado si el balón, después de haber sido lanzado o soltado por el sacador, cae al suelo o es retenido por éste.
- 16.5.7 No se permitirá otro intento de saque.

16.6 PANTALLA

El compañero del jugador que efectúa el saque no podrá interferir, mediante pantalla, la visión del sacador o de la trayectoria del balón por parte de cualquier de los adversarios que reciben el saque. A requerimiento de estos, deberá moverse hacia cualquier lado (Diagrama 4).

16.7 FALTAS EN EL SAQUE

Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque. El sacador:

- a) infringe el orden de saque (Regla 16.3),
- b) no ejecuta el saque apropiadamente (Regla 16.5).

16.8 FALTAS EN EL SAQUE DESPUES DE GOLPEAR EL BALÓN

Después de que el balón haya sido correctamente golpeado, el saque puede convertirse en falta si el balón:

- a) toca un jugador del equipo sacador o no cruza el plano vertical de la red,
- b) cae “fuera” (Regla 11.4).

17 GOLPE DE ATAQUE

17.1 DEFINICIÓN

- 17.1.1 Todas las acciones para dirigir el balón al adversario, excepto el servicio y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- 17.1.2 Un golpe de ataque se completa cuando el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por el bloqueador.
- 17.1.3 Cualquier jugador puede completar un golpe de ataque, a cualquier altura, a condición de que su contacto con el balón se haga dentro de su propio espacio de juego (excepto Regla 17.2.4).

17.2 FALTAS EN EL GOLPE DE ATAQUE

- 17.2.1 Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario (Regla 15.1.2).
- 17.2.2 Un jugador golpea el balón y éste cae “fuera” (Regla 11.4).



- 17.2.3 Un jugador completa un golpe de ataque con un “toque de mano abierta” dirigiendo el balón con los dedos.
- 17.2.4 Un jugador efectúa (completa) un golpe de ataque sobre el saque del adversario cuando el balón está completamente sobre el borde superior de la red.
- 17.2.5 Un jugador completa un golpe de ataque efectuando un “toque de dedos” (pase con las manos hacia arriba), cuya trayectoria no es perpendicular con la línea de sus hombros, excepto cuando pasa a su compañero.

18 BLOQUEO

18.1 DEFINICIÓN

Bloqueo es la acción de los jugadores cercanos a la red para interceptar el balón procedente del campo contrario llegando por encima del borde superior de la red (Diagrama 5).

18.2 GOLPES DEL BLOQUEO

El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que ha tocado el balón durante el bloqueo.

18.3 BLOQUEO EN EL ESPACIO ADVERSARIO

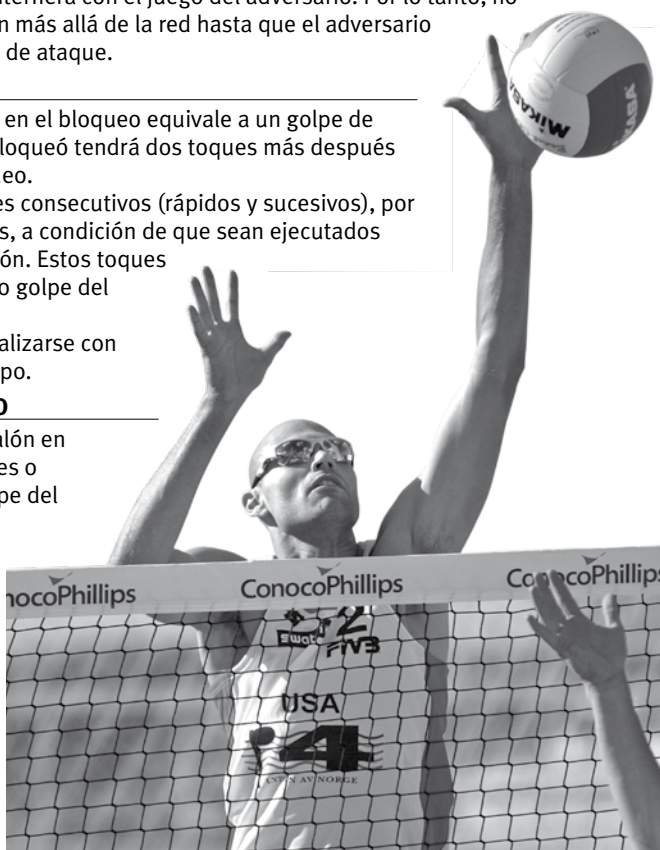
En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red a condición de que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no se permite tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.

18.4 TOQUE DEL BLOQUEO

- 18.4.1 El contacto con el balón en el bloqueo equivale a un golpe de equipo. El equipo que bloqueó tendrá dos toques más después del contacto en el bloqueo.
- 18.4.2 Pueden realizarse toques consecutivos (rápidos y sucesivos), por uno o más bloqueadores, a condición de que sean ejecutados durante una misma acción. Estos toques se cuentan como un solo golpe del equipo (Regla 18.4.1).
- 18.4.3 Estos toques pueden realizarse con cualquier parte del cuerpo.

18.5 FALTAS EN EL BLOQUEO

- 18.5.1 El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario (Regla 18.3).
- 18.5.2 Un jugador bloquea el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.
- 18.5.3 Un jugador bloquea el saque del adversario.
- 18.5.4 El balón es enviado “fuera” por el bloqueo.





CAPÍTULO VI: TIEMPO PARA DESCANSO Y DEMORAS DE JUEGO

19 TIEMPOS PARA DESCANSO

19.1 DEFINICIÓN

Un tiempo de descanso es una interrupción regular de juego y tiene una duración de 30 segundos.

Para las Competiciones Mundiales de la FIVB, en los sets 1 y 2 se aplica un tiempo técnico de descanso de 30 segundos cuando la suma de los puntos anotados por los equipos totaliza 21 puntos.

19.2 NUMERO DE TIEMPOS DE DESCANSO

Cada equipo tiene derecho a un máximo de un tiempo de descanso por set.

19.3 SOLICITUD PARA TIEMPO DE DESCANSO

Los tiempos de descanso se solicitan por los jugadores realizando la señal correspondiente, y solamente cuando el balón está fuera de juego y antes de que el primer árbitro haga sonar el silbato para el saque (Diagrama 8, Fig. 4). Los tiempos de descanso pueden sucederse uno a otro sin necesidad de reanudar el juego.



19.4 SOLICITUDES IMPROCEDENTES

Entre otras, es impropio solicitar un tiempo de descanso:

- durante una jugada o en el momento de, o después de que suene el silbato para ejecución del saque (Regla 19.3),
- después de haber agotado el tiempo de descanso autorizado (Regla 19.2). Toda solicitud impropia que no afecte o retrase el juego debe ser rechazada sin ninguna sanción a menos que se repita en el mismo set (Regla 20.1 b).

20 DEMORAS DE JUEGO

20.1 TIPOS DE DEMORA

Se considera demora toda acción impropia de un equipo que retrase la reanudación del juego incluyendo, entre otras:

- prolongar tiempos de descanso a pesar de haberse ordenado reanudar el juego,
- repetir una solicitud impropia en el mismo set (Regla 19.4),
- demorar el juego (en condiciones normales de juego 12 segundos debe ser el tiempo máximo desde que finaliza la jugada hasta que suena el silbato para el próximo saque).

20.2 SANCIONES POR DEMORA

20.2.1 La primera demora de un equipo en un set se sanciona con una AMONESTACIÓN POR DEMORA.

20.2.2 La segunda y siguientes demoras de cualquier tipo cometidas por el mismo equipo en el mismo set constituyen una falta que se sanciona con un CASTIGO POR DEMORA: pérdida de una jugada.

21 INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

21.1 LESIONES

- 21.1.1 Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente. La jugada se repite.
- 21.1.2 Un jugador lesionado tiene derecho a 5 minutos de recuperación una sola vez en el encuentro. El árbitro debe autorizar al personal médico debidamente acreditado a entrar a la cancha de juego para atender al jugador. Sólo el árbitro puede autorizar al jugador a abandonar el área de juego sin ser penalizado. Al finalizar los 5 minutos de recuperación, el árbitro hará sonar el silbato requiriendo al jugador para continuar el encuentro. En este momento, solamente el jugador debe decidir si está capacitado para continuar. Si el jugador no se recupera o no regresa al área de juego al concluir el tiempo de recuperación, su equipo es declarado incompleto (Reglas 7.4.3, y 9.1). En casos extremos, el doctor de la competición y el Supervisor Técnico de la FIVB pueden oponerse al regreso del jugador lesionado.
- Nota: El tiempo de recuperación comenzará cuando el personal médico debidamente acreditado de la Competición, llegue a la cancha de juego para atender al jugador. En el caso en que no haya personal médico acreditado disponible, el tiempo de recuperación comenzará en el momento en que fue autorizado por el árbitro.

21.2 INTERFERENCIA EXTERNA

Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada repetirse.

21.3 INTERRUPCIONES PROLONGADAS

Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de existir alguno, debe decidir las medidas necesarias para reestablecer la normalidad.

- 21.3.1 De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda 4 horas en total, el encuentro se reanuda desde el momento de la interrupción, sin importar si es en la misma cancha o en otra.
- 21.3.2 De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo.

22 CAMBIOS DE CAMPO E INTERVALOS

22.1 CAMBIOS DE CAMPO

- 22.1.1 Los equipos cambiarán de campo después de cada 7 puntos (Set 1 y 2) y 5 puntos (Set 3) anotados.

22.2 INTERVALOS

- 22.2.1 El intervalo entre cada set tiene una duración de 1 minuto. Durante el intervalo anterior a un set decisivo, el primer árbitro realiza un sorteo de acuerdo con la Regla 8.1.
- 22.2.2 Durante los cambios de campo (Regla 22.1), los equipos deben cambiar inmediatamente, sin demora alguna.
- 22.2.3 Si el cambio de campo no se realiza en el momento apropiado, debe efectuarse tan pronto alguien se percate del error. La puntuación permanece igual.





CAPÍTULO VII: FALTAS DE CONDUCTA

23 CONDUCTA INCORRECTA

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañero de equipo o espectadores se clasifica en cuatro categorías conforme al grado de la ofensa.

23.1 CATEGORÍAS

- 23.1.1 Conducta antideportiva: discusión, intimidación, etc.
- 23.1.2 Conducta grosera: actuar contra las buenas costumbres o los principios morales, expresar desprecio.
- 23.1.3 Conducta ofensiva: palabras o gestos difamatorios o insultantes.
- 23.1.4 Agresión: ataque físico o tentativa de agresión.

23.2 SANCIONES

Según la gravedad de la conducta incorrecta, a juicio del primer árbitro, las sanciones aplicables son (deben ser registradas en el acta del encuentro):

- 23.2.1 AMONESTACIÓN POR CONDUCTA INCORRECTA: una conducta antideportiva no representa castigo pero el miembro del equipo es advertido contra una repetición durante el resto del set.
- 23.2.2 CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA: por conducta grosera o por la repetición de una conducta antideportiva, el equipo es sancionado con la pérdida de una jugada.
- 23.2.3 EXPULSIÓN: conducta grosera repetida o conducta ofensiva son sancionadas con expulsión. Aquel miembro del equipo que sea sancionado con expulsión deberá abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto por el set (Reglas 7.5.3, 9.1).
- 23.2.4 DESCALIFICACIÓN: por agresión, el jugador debe abandonar el área de juego y su equipo es declarado incompleto en ese encuentro (Regla 7.5.3, 9.1).

23.3 ESCALA DE SANCIONES

CONDUCTA INCORRECTA es sancionada como se ilustra en la escala de sanciones (Diagrama 7).

Un jugador puede recibir más de un CASTIGO POR CONDUCTA INCORRECTA en un set. La acumulación de sanciones sólo se aplica dentro de cada set.

La DESCALIFICACIÓN por una agresión no requiere una sanción previa.

23.4 CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS

Cualquier conducta incorrecta que ocurra antes o entre sets se sanciona de acuerdo al (Diagrama 7) y la sanción se aplica en el siguiente set.



CAPÍTULO VIII: CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

24 CUERPO ARBITRAL Y PROCEDIMIENTOS

24.1 COMPOSICIÓN

El cuerpo arbitral para un partido se compone de los siguientes oficiales:

- primer árbitro
- segundo árbitro
- anotador
- cuatro (dos) jueces de línea.

Su localización se muestra en el Diagrama 6.

24.2 PROCEDIMIENTOS

24.2.1 Solamente el primer y el segundo árbitro harán sonar su silbato durante el partido:

- a) el primer árbitro lo hará para hacer la señal del saque y así dar inicio a la jugada,
- b) el primer y segundo árbitro para terminar la jugada, esto se hará cuando esté o estén seguros que se cometió una falta y la han identificado.

24.2.2 Deberán hacer sonar el silbato durante una interrupción del juego para indicar la autorización o el rechazo de una petición del equipo.

24.2.3 Inmediatamente después de sonar el silbato indicando el fin de la jugada, el árbitro debe hacer la señal de la falta cometida usando las señales oficiales (Regla 29.1):

- a) el equipo que gana el saque,
- b) la naturaleza de la falta (cuando sea necesario),
- c) el jugador causante de la falta (cuando sea necesario).

25 PRIMER ÁRBITRO

25.1 LOCALIZACIÓN

El primer árbitro lleva a cabo sus funciones sentado o de pie, en la plataforma del árbitro situada a un extremo de la red. Su visión debe estar aproximadamente a 50 cm sobre el borde superior de la red. (Diagrama 6).

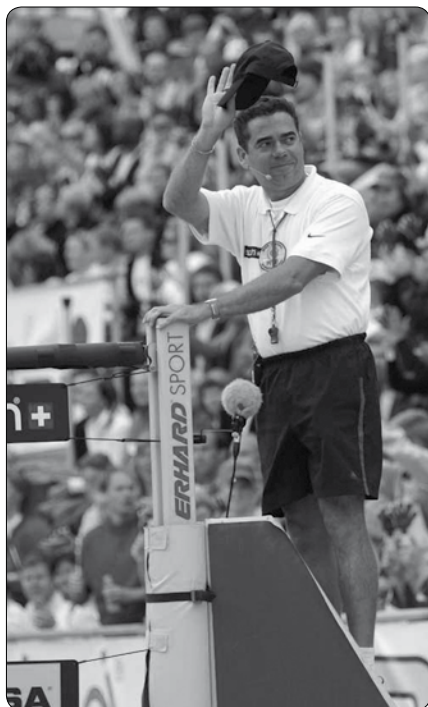
25.2 COMPETENCIAS

25.2.1 El primer árbitro dirige el partido desde su inicio hasta su final. El primer árbitro posee autoridad sobre todos los oficiales y los componentes de los equipos.

Durante el partido las decisiones del primer árbitro son definitivas. Está autorizado para revocar las decisiones de los otros oficiales si entiende que estos han cometido un error. Puede también sustituir a cualquiera de los oficiales que no ejecute sus funciones apropiadamente.

25.2.2 El primer árbitro también supervisa el trabajo de los recoge-pelotas.

25.2.3 El primer árbitro tiene potestad de decisión sobre cualquier asunto referente al encuentro, incluso en aquellos no previstos en las Reglas.





25.2.4 El primer árbitro no debe permitir discusión alguna sobre sus decisiones. Sin embargo, a solicitud de un jugador, debe explicar la aplicación o interpretación de la regla en la cual se basa su decisión.

Si el jugador no está de acuerdo con la explicación ofrecida y protesta formalmente, el primer árbitro debe autorizar el comienzo del Protocolo de Protesta.

25.2.5 El primer árbitro es responsable de determinar antes y durante el partido si las condiciones y el área de juego satisfacen los requisitos para jugar.

25.3 RESPONSABILIDADES

25.3.1 Antes del partido, el primer árbitro:

- inspecciona las condiciones del área de juego, los balones y otros útiles de juego,
- ejecuta el sorteo con los capitanes de los equipos,
- controla el calentamiento de los equipos.

25.3.2 Durante el partido sólo el primer árbitro está autorizado:

- a sancionar faltas de conducta y demoras,
- a decidir sobre:
 - las faltas del sacador,
 - pantalla del equipo sacador,
 - faltas en el toque del balón,
 - las faltas por encima de la red y en su parte superior.

25.3.3 Al final del encuentro, comprueba y firma el acta.

26 SEGUNDO ÁRBITRO

26.1 LOCALIZACIÓN

El segundo árbitro realiza sus funciones de pie ante el poste, fuera de la cancha de juego, en el lado opuesto y de frente al primer árbitro (Diagrama 6).

26.2 COMPETENCIAS

- 26.2.1 El segundo árbitro es el asistente del primer árbitro, pero también tiene su propio ámbito de jurisdicción (Regla 26.3). Si el primer árbitro no pudiera seguir con sus funciones éste podría reemplazarlo.
- 26.2.2 El segundo árbitro tiene la facultad de señalar al primer árbitro, sin tocar su silbato, faltas fuera de su jurisdicción, pero no debe insistir con estas señales hacia el primer árbitro.
- 26.2.3 Supervisa el trabajo del anotador.
- 26.2.4 Autoriza y controla la duración de los tiempos de descanso y cambios de campo y rechaza las solicitudes improcedentes.
- 26.2.5 Verifica y avisa al primer árbitro y al equipo correspondiente los tiempos de descanso utilizados por cada equipo.
- 26.2.6 En caso de lesión de un jugador, el segundo árbitro autoriza el tiempo de recuperación (Regla 21.1.2).
- 26.2.7 Verifica durante el partido que los balones conserven las condiciones reglamentarias requeridas.



26.3 RESPONSABILIDADES

26.3.1 Durante el partido, el segundo árbitro decide, pita y señala:

- a) el contacto de un jugador con la parte inferior de la red y con la antena de su lado (Regla 15.3.1),
- b) la interferencia causada por una penetración en el campo y/o espacio contrario bajo la red (Regla 15.2),
- c) el balón que cruza el plano vertical de la red fuera del espacio de paso o toca la antena de su lado (Regla 11.4),
- d) el contacto del balón con un objeto extraño (Regla 11.4).

26.3.2 Al final del encuentro, firma el acta.

27 ANOTADOR

27.1 LOCALIZACIÓN

El anotador desempeña sus funciones sentado en la mesa del anotador en el lado opuesto y de frente al primer árbitro (Diagrama 6).

27.2 RESPONSABILIDADES

El anotador rellena el acta del encuentro de acuerdo a las Reglas, en cooperación con el segundo árbitro.

27.2.1 Antes del encuentro y del set, el anotador registra los datos del partido y de los equipos conforme al procedimiento vigente y obtiene las firmas de los capitanes.

27.2.2 Durante el partido, el anotador:

- a) registra los puntos marcados por cada equipo y vigila su concordancia con el marcador,
- b) comprueba el orden de saque mientras cada jugador ejecuta su saque en el set,
- c) indica el orden de saque de cada equipo mostrando una tarjeta numerada con el número 1 o 2, correspondiente al jugador que efectúa el saque. El anotador indica de inmediato a los árbitros cualquier error,
- d) anota los tiempos de descanso controlando su número, e informa de ello al segundo árbitro,
- e) informa a los árbitros sobre las solicitudes de tiempos de descanso improcedentes (Regla 19.4),
- f) anuncia a los árbitros la terminación del set y los cambios de campo.

27.2.3 Al finalizar el encuentro, el anotador:

- a) registra el resultado final,
- b) firma el acta del encuentro, obtiene las firmas de los capitanes de los equipos y finalmente de los árbitros,
- c) en caso de protesta [Regla 6.1.7 a)] escribe o permite a la persona involucrada que escriba sus observaciones en el acta del encuentro referentes al incidente que se esté protestando.

28 JUECES DE LÍNEA

28.1 LOCALIZACIÓN

28.1.1 Es obligatorio contar con dos jueces de línea en encuentros internacionales oficiales. Se sitúan de pie en esquinas diagonalmente opuestas de la cancha y a una distancia de 1 a 2 m de la esquina correspondiente.

Cada uno controla las líneas de fondo y lateral de su sector (Diagrama 6).

28.1.2 Si se utilizan cuatro jueces de línea, se colocan de pie en la zona libre, de 1 a 3 m de distancia de cada esquina de la cancha, sobre la prolongación imaginaria de la línea bajo su responsabilidad (Diagrama 6).



28.2 RESPONSABILIDADES

28.2.1 Los jueces de línea llevan a cabo sus funciones por medio de señales hechas con un banderín (30 x 30 cm) en la forma que muestra el Diagrama 9:

- a) señalan balón “dentro” y “fuera” cuando el balón cae cerca de las líneas bajo su responsabilidad,
- b) señalan el toque de balones “fuera” por el equipo receptor del balón,
- c) señalan cuando el balón cruza la red fuera del espacio de paso, toca las antenas, etc. (Regla 14.1.1),

Es responsabilidad prioritaria del juez de línea más cercano a la trayectoria del balón hacer la señal correspondiente.

- d) los jueces de línea a cargo de las líneas de fondo señalan las faltas de pie del sacador (Regla 16.5.1).

Cuando el primer árbitro lo solicita un juez de línea deberá repetir la señal.

29 SEÑALES OFICIALES

29.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS (DIAGRAMA 8)

Los árbitros deben usar las señales oficiales para indicar su propósito de interrumpir el partido, de la siguiente manera:

29.1.1 El árbitro indica el equipo que gana el saque.

29.1.2 Cuando es necesario, el árbitro indica en seguida la naturaleza de la falta pitada o el propósito de la interrupción autorizada. La señal se mantiene durante unos instantes y si es a una mano, ésta debe ser la del lado del equipo en falta o que ha hecho la solicitud.

29.1.3 Cuando es necesario, al final, el árbitro indica el jugador que cometió la falta o al equipo que hizo la solicitud.

29.2 SEÑALES OFICIALES DE LOS JUECES DE LÍNEA (DIAGRAMA 9)

Los jueces de línea indican la naturaleza de las faltas por ellos señaladas por medio de señales oficiales hechas con su banderín y debe mantener la señal durante un momento.



A

abajo 71

abandonar 66, 76, 77

acatar 65

accidental 69

accidente 76

acción 61, 69-72, 74-75

aclaración 65

acreditado 76

adversario 66, 67, 69-74, 77

advertir 77

agotar 78

agresión 77

aire 73

ajustable 63

alcanzar 70

alternativa 67

alto 65

altura 62-63, 73

amarillo 64

amonestación 75, 77

ancho 62, 63, 65

año 63

anotador 66, 68, 78-80

anotar 67, 75, 76

antena 63, 69, 71, 72, 74, 80, 81

antideportiva 77

aplicación 66, 79

apoyo 70

árbitro 62, 64-67, 69, 72, 73, 75-81

área de juego 62, 70, 76-77, 79

arena 61-62, 73

arriba 63, 70-71, 74

asistente 79

ataque 71-74, 77

atender 69, 76

ausente 67

autoridad 78

autorización 66, 72, 78

autorizar 65, 76, 79

B

bajo 64, 65, 80, 81

balón 61, 64, 66-76, 79-81

balón detenido 70

banda inferior 63

banda lateral 63

banda superior 63

banderín 81

bloqueador 70, 71, 73, 74

bloqueo 61, 69-71, 73, 74

borde superior 63, 71, 74, 78

brazalete 65

brazo 61, 72-74

buenas costumbres 77

buscar 69

C

cabello 71

cable 63

caer 72

calentamiento 67, 68, 79

cambiar 65, 66, 76

cambio 65, 68, 73, 76, 79, 80

cambio de campo 76

camiseta 65

camisilla 65

campo 68, 71, 74, 80

cancha 61-63, 66-69, 71, 72, 76, 79, 80

cancha central 62

capitán 65, 66, 68

características 64, 70

castigo 69, 75, 77

categoría 77

central 62

cercano 74, 81

cernir 62

chocar 69

cinta 62

circunferencia 64

circunstancia 61, 76

clima 62

color 62-65

cometer 68, 69, 70

Comité de Control 76

compactado 62

compañero 66, 69, 70, 73, 74, 77

competencia 78, 79

Competiciones Internacionales 62, 64

Competiciones Mundiales 2, 62-65, 75

completamente 69, 71, 73, 74

completar 73

comportamiento 65

composición 78

comunicación 66

concha 62

condiciones 62, 75, 79

conducta 77, 79

confirmar 66

consecutivo 70, 74

contacto 69-71, 73, 74, 80

contar 80

continua 61

continuación 62, 69

continuar 76

contrario 70-72, 74, 80

contrastante 63, 65

controlar 79, 80

cooperación 80

correcto 72

corregir 68

corto 65

cruzar 71, 73, 80, 81

cuadro 63

cuerda 63, 69, 71

cuerdo 64

cuerdo sintético 64

cuerpo 70, 74, 78

cuerpo arbitral 78

D

debajo 71, 72

decisión 78, 79

decisivo 67, 76

declarar 67, 69, 70, 76, 77

dedo 70, 74

defensiva 70

definición 69, 72-75

delimitación 69

delimitar 62, 63, 71

demora 66, 75, 76, 79

demorar 66, 75

dentro 69-73, 77, 81

deporte 61

derecho 61, 65-67, 69, 70, 72, 75, 76

descalificación 77

descalzo 65

desprecio 77

detenido 70

detrás 62, 64, 72

devolver 67, 69, 70

diagonalmente 80

diámetro 63

difamatorio 77

dirección 70

Director del Torneo 62

discusión 77, 79

distancia 63, 66, 80

doble falta 69

doble golpe 70

doctor 76

duda 65

duración 75, 76, 79

E

edad 63

efectuar 65, 67, 73, 74, 76

eje 63

ejecución 72, 75

ejecutar 67, 68, 71-74, 80

elevar 72

empate 67

empujar 70, 73

encima 69-71, 74, 79

encubrir 66

encuentro 64-68, 76-80

entrenador 65

enviar 61, 71, 74

equipo 61-62, 65-81

error 76, 78, 80

escala 77

escoger 67

esférico 64

espacio 62, 63, 72, 74, 80

espacio de juego 73

espacio de paso 63, 69, 71, 80, 81

espectador 66, 77

esquina 64, 80

estilo 65

estructura 67, 70, 71

exceder 63

excepción 70

esquina 64, 80

estilo 65

estructura 67, 70, 71

exceder 63

excepción 70

excepcional 76

excepto 65, 67, 69, 70, 73, 74

explicación 66, 79

expulsión 77

exterior 63

externa 76

extremo 63, 76, 78

F

falta 66-75, 77-79, 81

femenino 63

fibra de vidrio 63

fijar 62, 63

fin 78

final 62, 78-81

finalizar 66, 75-76, 80

finalmente 80

firma 66, 79, 80

firmar 66

flexible 62-64

fondo 62, 72, 80-81

frente 65, 79-80

fuera 61, 66, 69-75, 79-81

fuerte 70

G

gafas 65

ganador 67

ganar 61, 67, 69, 72, 78, 81

gestos 77

golpe de ataque 71-74

golpear 61, 68, 70-73

gorra 65

grano 62

gravedad 77

grosera 77

grupo 63

H

hablar 66

hoja del encuentro 65

hombres 63

hombros 74

homologado 64

horas 76

horizontal 63

humedad 64

I

iluminación 62

imaginaria 71, 80

improcedente 75, 79-80

incidental 71

incidente 80

incompleto 67, 76, 77

indicar 65, 66, 68, 78, 80, 81

indumentaria 65

inferior 63, 80



influir	66	minuto	68, 76	presión	64	Silbato	69, 73, 75, 76, 78, 79
infractor	68	Momentáneamente	70	primer 67, 69, 70, 72, 74, 78		sillas	66
inicio	78	moral	77	primer árbitro	65-67, 72, 73, 76-81	simultaneo	69, 70
inspeccionar	66, 79	mover	72, 73	primera	69, 74	sintético	64
instalación	63	mujeres	63	principios	77	sistema	61, 64
instrucciones	65	N		procedimiento	78, 80	sistema de anotación	67
insultar	77	nivelar	62	profundidad	62	situaciones	66, 69
intencional	69	noche	62	prohibido	63, 65	sobre	61-63, 66,
intento	73	nota	2	prolongación	71, 80	70, 71, 74, 78-80	
interceptar	74	nulo	73	prolongar	75, 76	sobresalen	63
interferencia	76, 80	numerada	65	propio	65, 68, 71, 73, 79	solicitar	66, 75, 81
interferir	70, 71, 73	numero	75	protección	63	solicitud	65, 75, 79-81
interior	62-64	O		protesta	66, 79, 80	soltar	73
interpretación	66, 79	objeto	62, 65, 69-71, 80	protocolo de protesta	66, 79	sonar	75, 76, 78
interrupción	75, 76, 78, 81	observaciones	80	publicidad	63	sorteo	65-68, 72, 76, 79
intervalo	76	obstáculo	62, 63	punto	61, 67, 70, 75, 76, 80	sucesivamente	69, 70
intimidación	77	ocurrir	76	puntuación	76	sucesivo	74
J		ofensa	77	R		suelo	61, 63, 73
joyas	65	ofensiva	77	realizar	67, 70-72, 74-76, 79	superficie de juego	62
juego	61, 62, 65-79	oficial	77	rebotar	70	superior	63, 71, 74, 78, 79
juego limpio	66	63, 64, 66, 75, 77, 78, 80, 81		receptor	70, 81	supervisar	78, 79
juez de línea	78, 80, 81	opcional	65	recibir	67, 72, 77	Supervisor de Árbitros	62
jugada		oponente	61, 70, 71	recoge-pelotas	78	Supervisor Técnico	62, 76
61, 67-69, 71-72, 75-78		orden de saque	68, 72, 73, 80	rectángulo	62	T	
jugador/jugadora		organizador	76	recubierto	63	tank top	65
61-62, 65-66, 68-81		otorgar	67	recuperación	76, 79	tarjeta numerada	80
juicio	77	P		recuperar	71, 76	techo	69, 71
jurisdicción	79	palabra	77	red	61, 63, 66,	tensa	63
L		pantalla	73, 79	68-74, 78-79, 80-81		tensor	63
lado	62, 63, 66, 67,	pantalón	65	registrado	65	tentativa	77
70, 71, 73, 79-81		pantalón de abrigo	65	registrar	77, 80	terminar	69, 78, 80
lanzar	72, 73	parcialmente	69, 71	reglamentar	63, 79	terreno	62, 66, 69, 72
largo	63	participante	65, 66	reglamentario	65	tiempo	66, 67, 75, 76, 79, 80
lateral	62-63, 66, 69, 80	partido	64, 66, 78-81	reglamentos	64	tiempo para descanso	75
lateralmente	63	pasar	63, 71, 74	regular	75	tiempo técnico de descanso	75
lentes	65	pase	74	regularmente	61	tiempos de descanso	
lesión	62, 65, 79	paso	63, 69, 71, 80, 81	remate	70	66, 75, 79, 80	
libre	62, 64, 68, 71, 72, 80	pecho	65	repetición	77	tocar	69-72, 74, 79, 81
libremente	72	peligro	62, 63	repetir	73, 75-77, 81	toque	69-74, 79, 81
línea	62-63, 66, 69,	penalizar	76	representar	62, 66, 77	toque de mano abierta	74
72-74, 80-81		penetración	71, 80	requisitos	79	torneo	62, 65
línea central	62	penetrar	71, 72	responsabilidad	65, 79-81	trabajo	78, 79
línea de fondo	62, 72	perdedor	67	resultado	66, 67, 80	traje de baño	65
línea lateral	63, 66	perdida	68	retrasar	75	trayectoria	73, 74, 81
listo	72	perpendicular	74	S		U	
lluvia	62, 64	personal medico	76	sacador	68, 72, 73, 79, 81	uniforme	62, 65, 66
localización	78-80	peso	64	saludar	66	útiles	64, 79
lona	62, 63	petición	78	sanción	75, 77	V	
longitud	71	pie	79-81	saque	61, 62, 66-69,	varilla	63
M		piel	62	72-75, 78, 80, 81		ventaja	67
mallas	71	pierde	67	segunda	75	verificar	66, 72, 79
mano	61, 70-74, 81	pisar	72	segundo árbitro	78-80	verticalmente	63
marcador	80	piso	61-63	segundos	73, 75	visión	73, 78
Masculino	63	plana	62	seguro	78	voleibol de playa	61, 65
material	62-64	plano vertical	69, 71, 73, 80	señal	75, 78-81	Z	
máximo	62, 69, 75	plataforma	78	señalar	79	zapatos	65
medico	76	polvo	62	señales oficiales	78, 81	zona de saque	62, 72
mesa	66, 80	posición	68	servicio	72, 73	zona libre	62, 64, 71, 72, 80
miembro	66, 77	poste	63, 69, 71, 79	set	65, 67, 68, 72, 75-77, 80		
mínimo	62, 65, 66	preparación	67	sexo	63		



Diagrams

Diagrammes

Diagramas



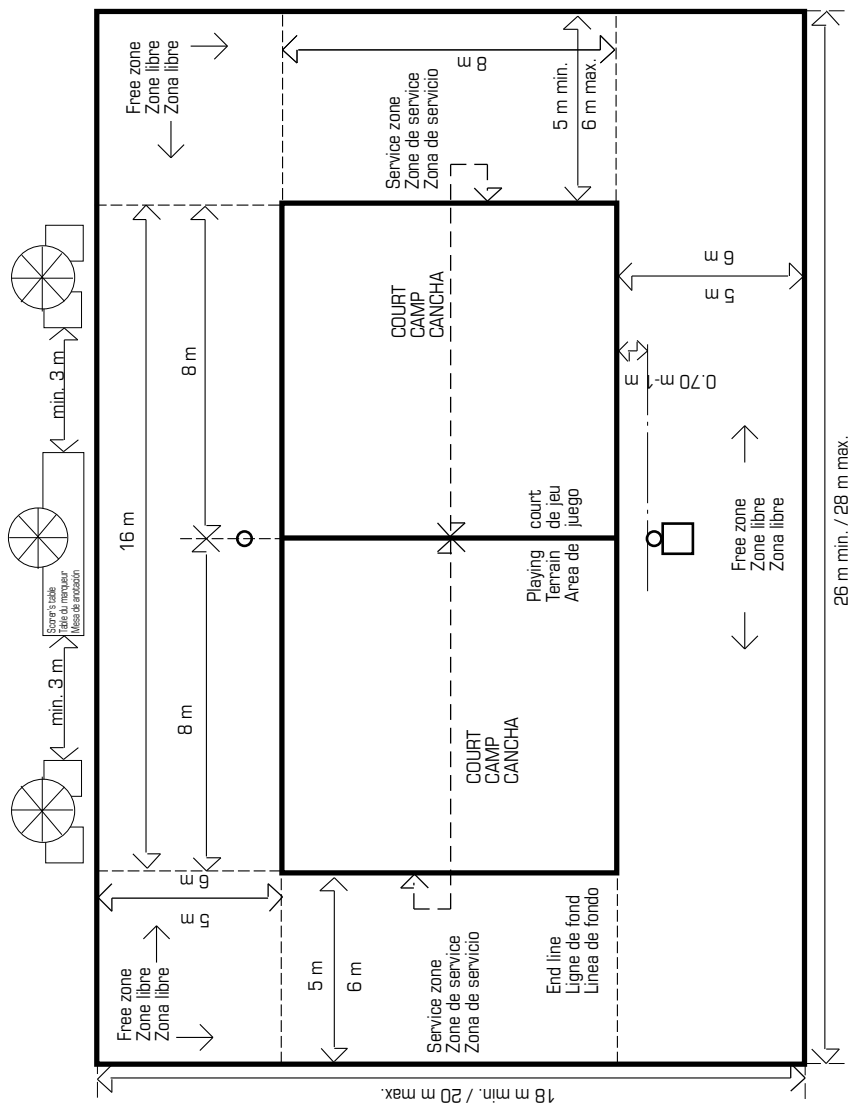
FIVB
FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE VOLLEYBALL

www.fivb.org

DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 1

The playing area / L'aire de jeu / Area de juego

(R.1/6.3)

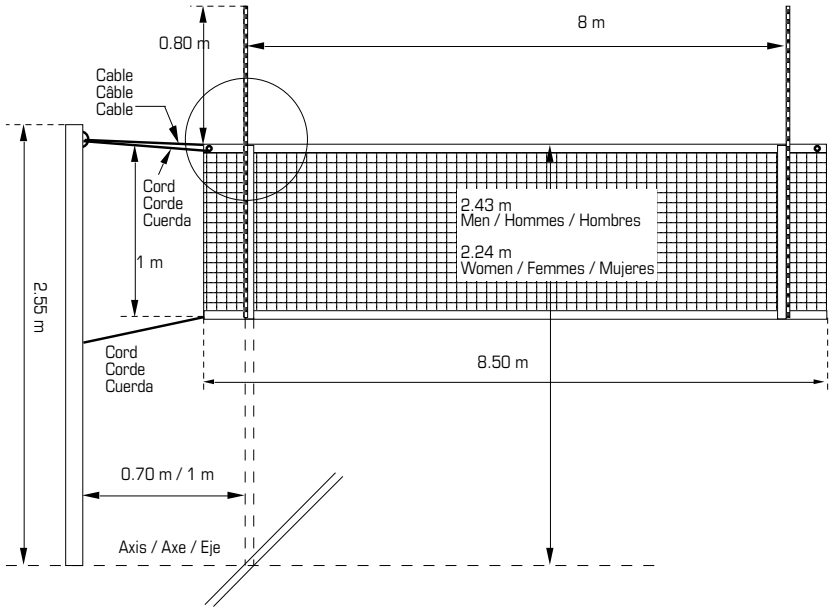




DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 2

Design of the net / Dessin du filet / Diseño de la red

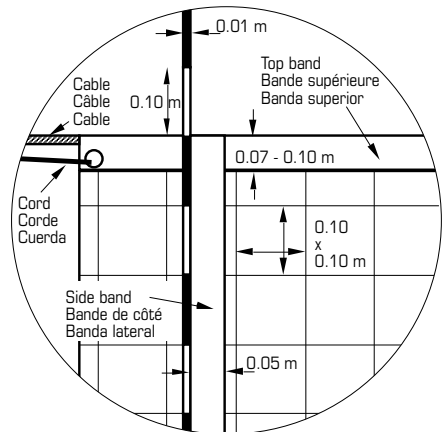
(R.2)



For FIVB World Competitions the net may be adjusted according 2.1 above.

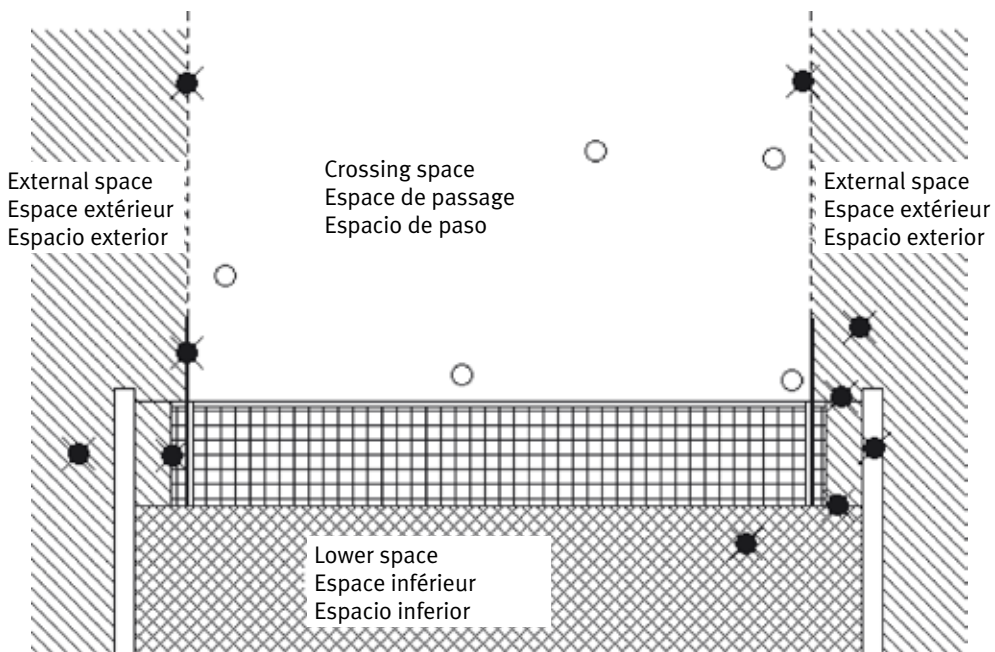
Pour les Compétitions Mondiales de la FIVB le filet peut être ajusté selon 2.1 ci-dessus.

Para las Competiciones Mundiales de la FIVB la red se puede ajustar de acuerdo con 2.1 arriba.



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 3

Ball crossing the vertical plane of the net
Ballon traversant le plan vertical du filet
Balón que atraviesa el plano vertical de la red
(R.2.3/11.4/14.1)



⊗ = Fault / Faute / Falta

○ = Correct crossing / Passage correct / Paso correcto

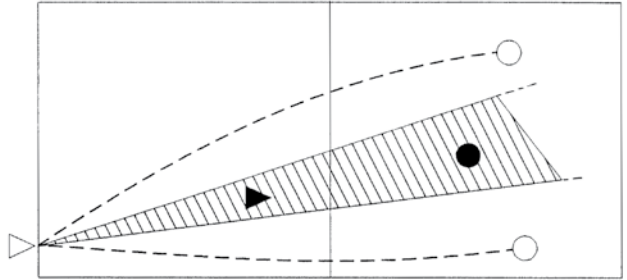


DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 4

Screen / Ecran / Pantalla

(R.16.6)

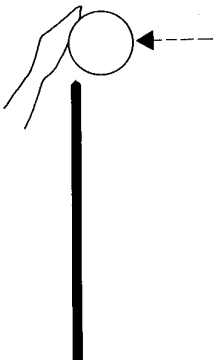
- Screen
- Ecran
- Pantalla
- Correct
- Correct
- Correcto



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 5

Completed block / Bloc effectif / Bloqueo consumado

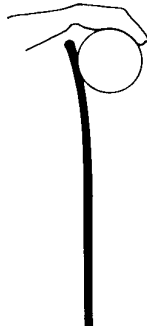
(R.18.1)



Ball above the net

Le ballon est au-dessus du filet

El balón está encima de la red



Ball lower than the top of the net

Le ballon est en-dessous du bord supérieur du filet

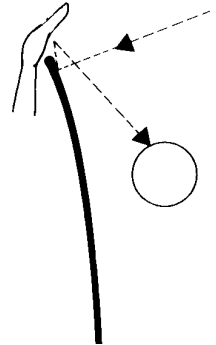
El balón está por debajo del borde superior de la red



Ball touches the net

Le ballon touche le filet

El balón toca la red



Ball bounces off the net

Le ballon rebondit sur le filet

El balón rebota en la red

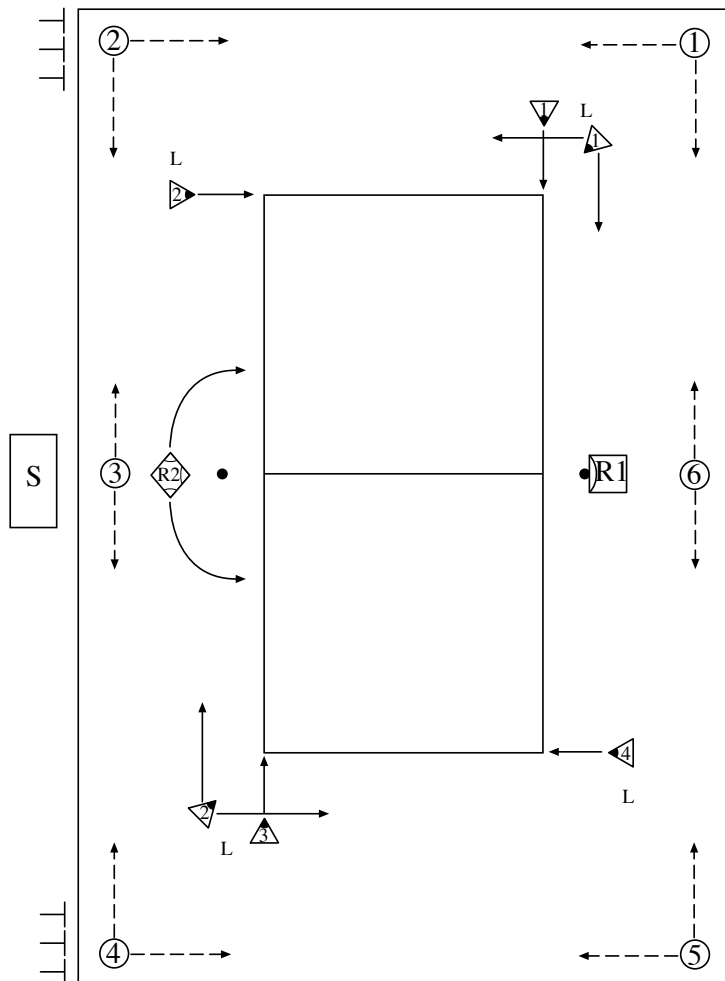
DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 6

Location of the refereeing corps and their assistants

Emplacement du corps arbitral et de ses assistants

Localización del cuerpo arbitral y sus asistentes

(R.3.3/25/26/27/28)



●**R1** = First referee / Premier arbitre / Primer árbitro

◆**R2** = Second referee / Second arbitre / Segundo árbitro

S = Scorer / Marqueur / Anotador

▶ **L** = Linejudges (1-4 or 1-2) / Juges de lignes (1-4 ou 1-2) / Jueces de línea (1-4 o 1-2)

④ = Ball retrievers (1-6) / Ramasseurs de ballon (1-6) / Recoge - pelotas (1-6)

— = Sand levelers / Egalisateurs du sable / Igualadores de arena



DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 7

Misconduct sanction scale (R.23)

Categories	Times	Sanction	Cards to Show	Consequence
1. Unsportsmanlike conduct	First	Warning	Yellow	Prevention no penalty
	2 and subs.	Penalty	Red	Loss of rally
2. Rude conduct	First	Penalty	Red	Loss of rally
	Second	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set, loss of set
3. Offensive conduct	First	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set, loss of set
4. Aggression	First	Disqualification	Both separately	Team declared incomplete for the match, loss of match

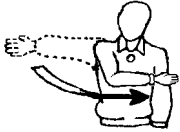
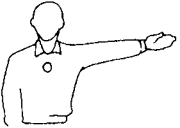
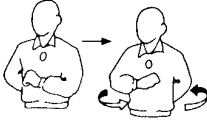


Echelle de sanctions pour conduite incorrecte (R.23)

Catégories	Fois	Sanction	Cartes	Conséquences
1. Conduite antisportive	Première	Avertissement	Jaune	Avertissement sans pénalité
	2 et suiv.	Pénalisation	Rouge	Perte de l'échange de jeu
2. Conduite grossière	Première	Pénalisation	Rouge	Perte de l'échange de jeu
	Seconde	Expulsion	Les deux ensemble	Equipe incomplète pour le set, perte du set
3. Conduite injurieuse	Première	Expulsion	Les deux ensemble	Equipe incomplète pour le set, perte du set
4. Agression	Première	Disqualification	Les deux séparément	Equipe incomplète pour le match, perte du match

Escalas de sanciones por conducta incorrecta (R.23)

Categorías	Veces	Sanción	Tarjetas	Consecuencias
1. Conducta anti-deportiva	Primera	Advertencia	Amarilla	Prevención sin penalidad
	2 y subs.	Castigo	Roja	Pérdida de la jugada
2. Conducta grosera	Primera	Castigo	Roja	Pérdida de la jugada
	Segunda	Expulsión	Ambas juntas	Equipo incompleto por el set, pérdida del set
3. Conducta ofensiva	Primera	Expulsión	Ambas juntas	Equipo incompleto por el set, pérdida del set
4. Agresión	Primera	Descalificación	Ambas separadas	Equipo incompleto por el partido, pérdida del partido

**Referees' Official
Hand Signals
Gestes officiels
des arbitres
Señales oficiales
de los árbitros
(R.29.1)**






	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
1 	Authorisation to serve R. 16.4 F Move the hand to indicate the direction of service	Autorisation de servir R. 16.4 Déplacer la main pour indiquer la direction du service	Permiso de saque R. 16.4 Mover la mano para indicar la dirección del servicio
2 	Team to serve R. 7.3 R. 24.2.3.a F S Extend the arm to the side of team that will serve	Equipe au service R. 7.3 R. 24.2.3.a Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir	Equipo al saque R. 7.3 R. 24.2.3.a Extender el brazo del lado del equipo que deberá sacar
3 	Change of courts R. 22.1 F S Raise the forearms front and back and twist them around the body	Changement de terrain R. 22.1 Lever les avant-bras en avant et en arrière et les tourner autour du corps	Cambio de campo R. 22.1 Levantar los brazos por delante y por detrás y girarlos alrededor del cuerpo
4 	Time-out R. 19.3 F S Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T)	Temps-mort R. 19.3 Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T)	Tiempo de descanso R. 19.3 Posar la palma de una mano sobre los dedos de la otra sostenida verticalmente (en forma de T)
5 	Delay warning R.20.2.1 Delay penalty R. 20.2.2 F Point the wrist with yellow (warning) or red (penalty) card	Avertissement pour retard de jeu R.20.2.1 Pénalisation pour retard de jeu R. 20.2.2 Pointer le poignet avec le carton jaune (avertissement) ou rouge (pénalisation)	Amonestación por retraso de juego R.20.2.1 Castigo por retraso de juego R. 20.2.2 Tocar la muñeca con la tarjeta amarilla (amonestación) o la roja (castigo)








DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 8

6-10

Referees' Official Hand Signals Gestes officiels des arbitres Señales oficiales de los árbitros (R.29.1)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
6 	Misconduct warning R. 23.2.1 or penalty R. 23.2.2 F Show a yellow card for warning and a red card for penalty	Conduite incorrecte, avertissement R. 23.2.1 ou pénalisation R. 23.2.2 Montrer une carte jaune pour l'avertissement et rouge pour la pénalisation	Conducta incorrecta amonestación R. 23.2.1 o castigo R. 23.2.2 Mostrar una tarjeta amarilla para amonestación y roja para castigo
7 	Expulsion R. 23.2.3 F Show both cards together for expulsion	Expulsion R. 23.2.3 Montrer les deux cartes ensemble pour l'expulsion	Expulsión R. 23.2.3 Mostrar las dos tarjetas juntas para expulsión
8 	Disqualification R. 23.2.4 F Show both cards separately for disqualification	Disqualification R. 23.2.4 Montrer les deux cartes séparément pour la disqualification	Descalificación R. 23.2.4 Mostrar las dos tarjetas separadas para descalificación
9 	End of set (or match) R. 7.1 R. 7.2 F S Cross the forearms in front of the chest, hands open	Fin du set (ou match) R. 7.1 R. 7.2 Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes	Fin del set (o encuentro) R. 7.1 R. 7.2 Cruzar los antebrazos frente al pecho, las manos abiertas
10 	Ball not tossed or released at the service hit. R. 16.5.5 F Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards	Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service R. 16.5.5 Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut	Balón sostenido durante el golpe de saque R. 16.5.5 Levantar el brazo extendido, la palma de la mano hacia arriba

**Referees' Official
Hand Signals
Gestes officiels
des arbitres
Señales oficiales
de los árbitros
(R.29.1)**




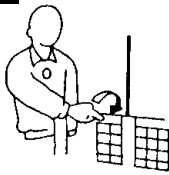
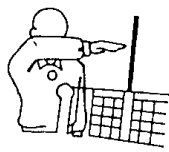
	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
11 	Delay in service R.16.5.3 F	Retard dans le service R.16.5.3	Retraso en el saque R.16.5.3
12 	Screening R. 16.6 F S	Ecran R. 16.6	Pantalla R. 16.6
13 	Ball touched F S Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically	Ballon touché Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale	Balón tocado Frotar con la palma de una mano los dedos de la otra sostenida en posición vertical
14 	Ball "in" R.11.3 F S	Ballon «dedans» ("in") R.11.3	Balón "dentro" ("in") R.11.3
15 	Ball "out" R. 11.4 F S	Ballon «dehors» (out) R. 11.4	Balón "fuera" (out) R. 11.4
	Raise five fingers, spread open	Lever cinq doigts écartés	Levantar cinco dedos separados
	Raise both arms vertically, palms forward	Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant	Levantar verticalmente los dos brazos, las palmas al frente
	Point the arm and finger towards the court	Etendre le bras et le doigt vers le sol	Extender el brazo con el dedo hacia el piso
	Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body	Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi	Levantar verticalmente los antebrazos, manos abiertas y palmas hacia el cuerpo






DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 8

16-20

Referees' Official Hand Signals Gestes officiels des arbitres Señales oficiales de los árbitros (R.29.1)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
16 	Held ball R. 13.5.3 F Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards	Ballon tenu R. 13.5.3 Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut	Balón detenido R. 13.5.3 Levantar lentamente el antebrazo con la palma hacia arriba
17 	Double contact R. 13.5.4 F S Raise two fingers, spread open	Double touche R. 13.5.4 Lever deux doigts écartés	Doble golpe R. 13.5.4 Levantar dos dedos separados
18 	Four hits R. 13.5.1 F S Raise four fingers, spread open	Quatre touches R. 13.5.1 Lever quatre doigts écartés	Cuatro toques R. 13.5.1 Levantar cuatro dedos separados
19 	Net touched by a player R. 15.4.3 F S Indicate the respective side of the net	Filet touché par un joueur R. 15.4.3 Montrer le côté correspondant du filet	Red tocada por un jugador R. 15.4.3 Mostrar el lado de la red correspondiente
20 	Reaching beyond the net R. 15.4.1 F Place a hand above the net, palm facing downwards	Franchissement par dessus le filet R. 15.4.1 Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas	Penetración en el espacio contrario por arriba de la red R. 15.4.1 Colocar una mano sobre la red con la palma hacia abajo

**Referees' Official
Hand Signals
Gestes officiels
des arbitres
Señales oficiales
de los árbitros
(R.29.1)**

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: F First referee S Second referee	Gestes à exécuter par: Premier arbitre Second arbitre	Señales à ejecutar por: Primer árbitro Segundo árbitro
21	 <p>Attack-hit fault R.17.2.3 R. 17.2.5 or on the opponent's service R. 17.2.4</p> <p>F S</p> <p>Make a downward motion with the forearm, hand open</p>	<p>Faute d'attaque R. 17.2.3 R. 17.2.5 ou sur le service adverse R. 17.2.4</p> <p>Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte</p>	<p>Falta en ataque R. 17.2.3 R. 17.2.5 o sobre el servicio contrario R. 17.2.4</p> <p>Mover el antebrazo con la mano abierta, de arriba hacia abajo</p>
22	 <p>Interference by penetration into the oppo- nent's court or ball crossing the lower space under the net R. 15.2 R. 14.1.3</p> <p>F S</p> <p>Point to the center line</p>	<p>Interférence par pénétration dans le camp adverse ou ballon qui franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet R. 15.2 R. 14.1.3</p> <p>Montrer du doigt la ligne centrale</p>	<p>Interferencia por penetración en el campo contrario o balón atravesando completa- mente el plano vertical debajo de la red R. 15.2 R. 14.1.3</p> <p>Señalar la línea central</p>
23	 <p>Double fault and replay R. 12.2.3</p> <p>F</p> <p>Raise both thumbs vertically</p>	<p>Double faute et échange à rejouer R. 12.2.3</p> <p>Lever verticalement les deux pouces</p>	<p>Doble falta y repetición de la jugada R. 12.2.3</p> <p>Levantar verticalmente los dedos pulgares</p>








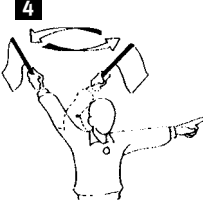

DIAGRAM/DIAGRAMME/DIAGRAMA 9

1-5

Linejudges' Official Flag Signals

Gestes officiels des juges de lignes

Señales oficiales de los jueces de línea (R.29.2)

	Situations to be indicated	Faits à signaler	Hechos señalados
	Hand signals to be executed by: L Linejudge	Gestes à exécuter par: Juge de ligne	Señales à ejecutar por: Juez de línea
1 	Ball "in" R. 11.3 L Point down with flag	Ballon «dedans» ("in") R. 11.3 Abaisser le fanion	Balón "dentro" ("in") R. 11.3 Bajar el banderín
2 	Ball "out" R. 11.4 L Raise flag vertically	Ballon «dehors» ("out") R. 11.4 Lever le fanion	Balón "fuera" ("out") R. 11.4 Levantar el banderín verticalmente
3 	Ball touched R. 28.2.1.b L Raise flag and touch the top with the palm of the free hand	Ballon touché R. 28.2.1.b Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre	Balón tocado R. 28.2.1.b Levantar el banderín y tocar su extremo con la palma de la mano libre
4 	Ball out or server's foot fault R. 11.4 R. 16.5.1 L Wave flag over the head and point to the antenna or the respective line	Ballon hors jeu ou faute de pied d'un joueur au service R. 11.4 R. 16.5.1 Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne concernée	Balón fuera de juego o falta de pie al saque R. 11.4 R. 16.5.1 Levantar y agitar el banderín sobre la cabeza y señalar con el dedo la antena o la línea respectiva
5 	Judgement impossible L Raise and cross both arms and hands in front of the chest	Jugement impossible Lever et croiser les deux avant-bras et mains devant la poitrine	Juicio imposible Levantar y cruzar ambos brazos y manos frente al pecho

FIVB™

DESCENTE



FIVB
Sportswear
Supplier



Move Sport





SWATCH FIVB

BEACH VOLLEY WORLD TOUR 07



swatch[®] 