

Asbl NET-VOLLEY SENIORS

CODE DE JEU

AVEC CODE DE CONDUITE

(APPLICABLE A PARTIR DE LA SAISON 2025-2026)

TABLE DES MATIERES

Contenu

Chapitre I – Le jeu.	4
Article 1 : - Aire de jeu et dimensions.	4
Article 2 : - Lignes du terrain.	4
Article 3 : - Zones.	4
Article 4 : - Filet - Antennes et Poteaux.	4
Article 5 : - Ballons.	5
Chapitre II – Participants.	5
Article 6 : - Composition.	5
Article 7 : - Equipement.	5
Article 8 : - Objets interdits.	6
Article 9 : - Capitaine.	6
Article 10 : - Coach.	7
Chapitre III – Formule de jeu.	7
Article 11 : - Pour marquer un point.	7
Article 12 : - Pour gagner un set.	7
Article 13 : - Pour gagner le match.	7
Article 14 : - Forfait et équipe incomplète.	8
Article 15 : - Tirage au sort.	8
Article 15 bis : - Echauffement, attaques et services.	8
Article 16 : - Formation des équipes.	8
Article 17 : - Positions.	8
Article 18 : - Faute de service et de position.	9
Article 19 : - Rotation.	9
Article 20 : - Faute de rotation.	9
Article 21 : - Limitations des remplacements.	9
Article 22 : - Remplacement exceptionnel.	10
Article 23 : - Remplacement suite à une exclusion.	10
Article 24 : - Remplacement irrégulier.	10
Article 25 : - Le joueur LIBERO.	10
Chapitre IV – Action de jeu.	11
Article 26 : - Ballon en jeu – Hors-jeu.	11
Article 27 : - Touche d'équipe.	11
Article 28 : - Caractéristiques de la touche du ballon.	12
Article 29 : - Passage du ballon au-dessus du filet.	13
Article 30 : - Ballon touchant le filet.	13
Article 31 : - Ballon dans le filet.	13
Article 32 : - Franchissement au-dessus du filet.	13
Article 33 : - Pénétration sous le filet.	13
Article 34 : - Contact avec le filet.	13
Article 35 : - Faute de joueur au filet.	14
Article 36 : - Premier service d'un set.	14
Article 37 : - Ordre au service.	14
Article 38 : - Autorisation du service.	14
Article 39 : - Exécution du service.	14
Article 39bis :	14
Article 40 : - Ecran.	15

Article 41 : - Frappe d'attaque.	15
Article 42 : - Restriction de la frappe d'attaque.	15
Article 43 : - Faute de frappe d'attaque.	15
Article 44 : - Le contre.	15
Article 45 : - Touche de contre.	15
Article 46 : - Contre dans l'espace adverse.	15
Article 47 : - Contre et touche d'équipe.	16
Article 48 : - Contrer le service.	16
Article 49 : - Fautes au contre.	16
Equipe incomplète – Exclusion ou Inaptitude	16
Chapitre V – Interruptions et retard.	17
Article 50 : - Nombre d'interruptions réglementaires.	17
Article 51 : - Demandes d'interruptions réglementaires.	17
Article 52 : - Séquence d'interruptions.	17
Article 53 : - Temps-morts.	17
Article 54 : - Remplacement des joueurs.	17
Article 55 : - Demande non fondée.	18
Article 56 : - Perte de temps.	18
Article 57 : - Inaptitude.	18
Article 58 : - Incident extérieur au jeu.	18
Article 59 : - Arrêt entre set.	18
Article 60 : - Changement de camp.	18
Chapitre VI - Arbitrage – faute d'arbitrage et réclamation.	16
Article 61 : - Erreur d'arbitrage.	19
Article 62 : - Arbitrage.	19
Chapitre VII – Code de conduite des participants aux compétitions du Net-Volley Seniors.	19
Comportement.	19
Conduite demandée.	19
Fair-play.	20
Comportements incorrects.	20
Echelle des sanctions.	20
La pénalisation.	20
L'exclusion.	20
La disqualification	20
Application des sanctions pour comportement incorrect.	20
Comportement incorrect avant et entre les sets.	20
Cartes de pénalité.	21

CODE DE JEU

Les règles de jeu du NET-VOLLEY sont, en grande partie, les mêmes que celles qui régissent le VOLLEY-BALL officiel. Toutefois, certaines règles ont été ajoutées ou adaptées, pour permettre aux personnes du 3^e âge de pratiquer ce sport agréablement, tout en en réduisant les exigences.

REMARQUE PRELIMINAIRE.

Le code de jeu relève exclusivement de la compétence de l'Organe d'Administration (OA) de l'ASBL Net-volley Seniors.

Les éventuelles modifications de règles de jeu, ainsi que la date d'application (toujours au début d'un nouveau championnat) seront transmises aux responsables des clubs et aux arbitres.

Les propositions de modifications, émanant des clubs peuvent être introduites par écrit à l'OA.

L'OA désigne, au travers de la Commission d'Arbitrage et dans les limites des disponibilités du corps arbitral, un arbitre officiel par match.

CHAPITRE I - LE JEU -

INSTALLATIONS ET EQUIPEMENT

Article 1 : - Aire de jeu et dimensions.

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

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

Article 2 : - Lignes du terrain.

La largeur des lignes est de 5 cm.

Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. L'axe de la ligne centrale divise le terrain de jeu en deux camps de 9 x 9 m.

Dans chaque camp, une ligne d'attaque, dont le bord extérieur est tracé à 3 m de l'axe de la ligne centrale, délimite la zone avant.

Article 3 : - Zones.

La zone avant est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord extérieur de la ligne d'attaque. La zone de service est la zone de 9 m de large située derrière chaque ligne de fond.

En profondeur la zone de service s'étend jusqu'au fond de la zone libre.

La zone de remplacement est délimitée par le prolongement virtuel des deux lignes d'attaque jusqu'à la table du marqueur.

Article 4 : - Filet - Antennes et Poteaux.

1. Le filet est tendu verticalement au-dessus de la ligne centrale. Sa partie supérieure est placée à :

- a) 2,43 m pour les équipes de divisions 1 et 2 mixtes.
- b) 2,35m pour les équipes des divisions 3 et 4 mixtes.
- c) 2,24 m pour les équipes dames.

d) **En coupe, la hauteur du filet est à la hauteur de la division la plus haute**

2. La hauteur est mesurée au centre, les deux extrémités du filet ne peuvent dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.

3. Le filet mesure 1 m de large et 9,50 m de long, il est fait de mailles carrées noires de 5 ou 10 cm de côté.

Sur la partie supérieure, une bande de toile blanche de 5 cm est cousue sur toute sa longueur.

4. Deux bandes blanches sont placées verticalement sur le filet exactement au-dessus de chaque

ligne de côté. Elles mesurent 5 cm de large et 1 m de long.

5. L'antenne est une tige flexible de 1,80 m de long et de 10 mm de diamètre. Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté.

Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet.

La partie supérieure de l'antenne dépasse le filet de 80 cm et est peinte de bandes contrastées de 10 cm.

Les antennes délimitent latéralement l'espace de passage.

6. Les poteaux supportant le filet sont placés sur une distance de 0,50 m à 1 m à l'extérieur de chaque ligne de côté.

Les poteaux doivent être lisses et être fixés au sol.

La fixation des poteaux au moyen de câbles est interdite.

Tout aménagement présentant un danger ou une gêne doit être éliminé.

Article 5 : - Ballons.

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe en cuir souple, comportant à l'intérieur une vessie en caoutchouc.

Le ballon doit présenter une combinaison de couleurs et être conforme (homologué). La circonférence sera comprise entre 65 et 67 cm et son poids entre 260 et 280 gr.

La pression intérieure doit être de 0,300 à 0,325 kg/cm². Cela implique que vous avez sur la table lors des compétitions un manomètre qui permet aux arbitres de vérifier la pression des ballons ainsi qu'une pompe ou un compresseur pour les mettre à la bonne pression le cas échéant.

Tous les ballons utilisés lors des matchs doivent avoir les mêmes caractéristiques : circonférence, poids, pression.

REMARQUE

Les seuls ballons de match autorisés seront les ballons de couleurs homologués. (Voir ROI. Art.310–3-e)

CHAPITRE II - PARTICIPANTS -

EQUIPES

Article 6 : - Composition.

Une équipe peut être composée de 12 joueurs maximum, d'un coach.

L'un des joueurs est le capitaine de l'équipe et doit être identifié comme tel sur la feuille d'arbitrage. Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille d'arbitrage peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. **AUCUNE EXEPTION PERMISE.**

Un joueur ou un coach arrivé après le début du set pourra participer à ce set et pourra prendre place sur le banc des réservistes, à condition que l'arbitre ait été prévenu de ce retard.

Les réservistes devront rester assis, sauf pour l'échauffement en vue d'un remplacement imminent et avec un signe clairement distinctif. Ils se tiendront face à l'arbitre dans la zone délimitée par le prolongement virtuel des deux lignes d'attaque et les lignes de fond. **Les réservistes ne peuvent pas quitter le terrain.**

Article 7 : - Equipement.

L'équipement se compose d'une vareuse, d'un short ou un "legging" ou **un pantalon de training bien resserrés aux chevilles** et de chaussures de sport. Les vareuses doivent être **IDENTIQUES**, numérotées, sur la poitrine et dans le dos. ~~Le capitaine de l'équipe sera identifié grâce à un brassard porté au-dessus du coude.~~

Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire. (Excepté le libéro)

Article 8 : - Objets interdits.

Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures (Ex : montre, bracelet), pour les autres « objets » qui pourraient favoriser le joueur (ex : attelle rigide au poignet, gants,...) ils feront l'objet d'une autorisation préalablement demandée à l'OA.

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

Responsables des équipes

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

Article 9 : - Capitaine.

Avant le match, le capitaine :

1. Veille à ce que les feuilles d'arbitrage soient remplies **par ordre alphabétique**, 20 minutes avant le début du match au plus tard.

- Conformément aux directives de l'OA, il inscrit les NOMS et PRENOMS en toutes lettres des joueurs titulaires par ordre alphabétique. Le N° de dossard du capitaine doit être entouré. S'il y a des suppléants, il passe une ligne et les inscrit également en toutes lettres ET mentionne clairement l'appartenance complète de la division d'origine. Il note le NOM et PRENOM du coach éventuel (affilié à l'ASBL Net-Volley Seniors) et représente son équipe au tirage au sort et lui ou le coach remet à l'arbitre la feuille de rotation **sur laquelle le numéro du capitaine ou éventuellement du capitaine au jeu sera également entouré..** En cas d'utilisation d'étiquettes sur les feuilles d'arbitrage, il faut barrer les noms des joueurs absents.

2. Dès l'arrivée de l'arbitre, se présente volontairement à lui pour le toss.

3. Peut demander de contrôler la hauteur du filet.

Pendant le match :

Lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine agit comme capitaine au jeu.

Quand il n'est pas sur le terrain, le coach ou le capitaine lui-même désigne un des joueurs sur le terrain qui remplira les fonctions de capitaine au jeu et ne doit pas porter le brassard.

Ce nouveau capitaine conserve ses responsabilités jusqu'à ce que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine.

Le capitaine au jeu est le seul membre de l'équipe à parler à l'arbitre et uniquement quand le ballon est hors-jeu pour :

- a) Demander une explication sur l'interprétation ou l'application des règles de jeu ou soumettre les demandes de ses co-équipiers.
Au cas où l'explication de l'arbitre ne le satisfait pas, il peut décider d'y faire opposition et doit immédiatement indiquer à l'arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer à la fin du match une réclamation officielle sur la feuille d'arbitrage.
- b) Demander le numéro du joueur qui doit servir.
- c) Demander les temps morts et les remplacements (dans la zone des 3 mètres et face à l'arbitre)

A la fin du match : Le capitaine

1. remercie l'arbitre.

2. enregistre sur la feuille d'arbitrage une éventuelle réclamation préalablement signalée.

3. vérifie et signe la feuille d'arbitrage pour ratifier le résultat et le contenu le concernant.

Article 10 : - Coach.

Le coach doit être affilié à l'ASBL.

Un coach ne peut diriger 2 équipes simultanément

Le coach décide des formations de départ, des remplacements, des TM.

Il dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur de l'aire de jeu face à l'arbitre.

Avant chaque set, le coach ou le capitaine remet à l'arbitre une feuille de rotation dûment remplie et une à la demande de l'équipe adverse au moment du toss.

Il demande les TM et les remplacements depuis la zone des 3 mètres et face à l'arbitre.

Il peut donner ses instructions aux joueurs en étant debout ou en marchant dans la zone devant le banc de son équipe, depuis la zone d'attaque jusqu'à la ligne de fond, sans causer de trouble, ni retarder le jeu.

Il doit avoir des habits contrastés par rapport aux joueurs.

CHAPITRE III - FORMULE DE JEU -

POUR MARQUER UN POINT, REMPORTER UN SET ET LE MATCH

Article 11 : - Pour marquer un point.

A. Fautes en cours de jeu

Toute action de jeu d'une équipe contraire aux règles définies dans ce code de jeu ou les violant est une faute de jeu sifflée par l'arbitre.

L'arbitre juge les fautes et décide de leur sanction conformément aux présentes règles.

Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.

Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une *DOUBLE FAUTE* est comptée et l'échange est rejoué (pas de point).

B. Conséquences d'une faute

La conséquence d'une faute est la perte de l'échange de jeu.

Si l'adversaire de l'équipe ayant commis la faute servait, il marque un point et continue à servir.

Si l'adversaire de l'équipe ayant commis la faute recevait le service, il marque un point et gagne le droit de servir.

Article 12 : - Pour gagner un set.

1. Le set est remporté par l'équipe qui, la première, marque 25 points avec une avance d'au moins 2 points sur l'autre équipe.
2. Si pas 2 points d'écart, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit atteint.(26 – 24 / 27 – 25 / 28 – 26 etc....)
3. Toutefois le set est limité strictement à une durée de 25 minutes (pas d'ajout même en cas de force majeure). En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, la première équipe qui gagne l'échange suivant marque le point décisif et gagne le set.

Article 13 : - Pour gagner le match.

Le match est gagné par l'équipe qui remporte les 2 sets.

Deux points au classement seront attribués par set gagné et un point par set perdu.

Article 14 : - Forfait et équipe incomplète.

1. Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu sommation, elle perd le match sur un score de forfait. (0-25) sauf en coupe où il sera de 10/25
2. Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, est déclarée « forfait » avec le résultat mentionné à l'article 14 – 1 (ex : aléas de la circulation).
3. Une équipe déclarée incomplète pour un set ou pour un match perd le set ou le match. On attribue à son adversaire le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.

STRUCTURE DE JEU

Article 15 : - Tirage au sort.

Avant le match, l'arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le 1er set.

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

Le gagnant du tirage au sort choisit entre

- a) Le droit de servir (service).
- b) Le droit de recevoir (réception).
- c) Le côté du terrain.

Le perdant obtient le restant de l'alternative.

Article 15 bis : - Echauffement, attaques et services.

L'équipe qui a le service débute les attaques pendant les 2 3 premières minutes, la 2^{ème} équipe pendant les 4^{ème} à 6^{ème} minutes ; après les attaques, les 2 équipes pourront s'entraîner aux services pendant 1 minute.

Vu la dangerosité, lors des échauffements, l'attaque est autorisée d'un seul côté, le ballon sera renvoyé à un joueur par le côté opposé et sous le filet (pas d'intervention du passeur).

Article 16 : - Formation des équipes.

1. La feuille de rotation indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain.
2. Avant de commencer un set, le coach ou le capitaine doit présenter la formation de départ de son équipe sur une feuille de rotation à l'arbitre et une à l'équipe adverse sur demande.
3. Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set.

Si la formation sur le terrain ne correspond pas à la feuille de rotation :

- a) Avant le début du set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la feuille de rotation sans aucune pénalité.
- b) Avant le début du set, si l'on constate qu'un joueur sur le terrain n'est pas inscrit sur la feuille de rotation, ce joueur doit être changé pour se conformer à la feuille de rotation, sans aucune pénalité.
- c) Si le coach ou le capitaine désire conserver ce joueur non inscrit sur la feuille de rotation, il doit demander le remplacement réglementaire.

Article 17 : - Positions.

Au moment où le ballon est frappé par le serveur, chaque équipe doit être placée dans son propre camp, selon l'ordre de rotation.

1. a) Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants
et occupent les positions **4** (avant gauche), **3** (avant-centre), **2** (avant droit).
- b) Les trois autres joueurs sont les arrières

et occupent les positions **5** (arrière gauche), **6** (arrière central), **1** (arrière droit).

2. a) Chaque joueur de la ligne arrière doit être plus loin du filet que son avant correspondant.
- b) Les joueurs avants et arrières doivent être positionnés latéralement suivant l'ordre 4 3 2 avant et 5 6 1 arrière.

Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp.

Remarque : - *Une équipe terminant un set à 5 joueurs* :

Lors du service la position des joueurs reprise sur la feuille de rotation devra être respectée, la position du joueur manquant étant laissée vacante au moment du service.

De plus, si la position du joueur manquant est la position d'un joueur arrière, elle devra être considérée par l'arbitre, comme telle durant tout l'échange. Lors du service du joueur manquant, point et service à l'adversaire.

Article 18 : - Faute de service et de position

1. Si un joueur n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon.
2. - Si le joueur au service commet une faute - au moment du service (mauvaise exécution, ordre de rotation erroné etc..) et que l'adversaire commet une faute de position, c'est la faute de service qui est sanctionnée.
- Au contraire, lorsque l'exécution du service a été correcte, mais que le service devient ensuite fautif (ballon dehors, etc...), la faute de position a été constatée en premier et est donc sanctionnée.
3. Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :
 - a) L'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange (service et point à l'adversaire).
 - b) Les positions **de tous les** joueurs sont rectifiées par l'arbitre.

Article 19 : - Rotation.

1. L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe.
2. Si l'équipe en réception gagne le droit au service, ses joueurs effectuent une rotation et se déplacent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc....

Remarque : *Une équipe terminant un set à 5 joueurs*, devra respecter l'ordre de rotation reprise sur sa composition initiale, la position du joueur manquant étant respectée dans l'ordre de rotation.

Article 20 : - Faute de rotation.

Une faute de rotation est commise quand le service n'est pas effectué selon l'ordre avec les conséquences suivantes :

- a) L'équipe fautive est pénalisée par la perte de l'échange de jeu (perte du service et point à l'équipe adverse).
- b) L'ordre de rotation des joueurs est rectifié par l'arbitre.

REEMPLACEMENT DES JOUEURS

Le remplacement réglementaire est l'acte par lequel un joueur, après avoir été enregistré sur la feuille d'arbitre, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.

Article 21 : - Limitations des remplacements.

1. Six remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set. On peut procéder au remplacement simultané d'un ou deux joueurs.
2. Un joueur de la formation de départ ne peut sortir du jeu et rentrer qu'une seule fois par set et

uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.

3. Un joueur remplaçant ne peut entrer en jeu qu'une fois par set, à la place d'un joueur de la formation de départ, et ne peut être remplacé que par le joueur dont il avait pris la place.

4. Un joueur ne peut être aligné dans 2 équipes différentes la même journée lors du championnat ou lors d'un même tour en coupe. ; **mais bien entendu, la règle du forfait s'applique.**

Article 22 : - Remplacement exceptionnel.

Un joueur déclaré définitivement inapte devra être remplacé réglementairement.

En cas d'impossibilité, l'équipe a le droit de bénéficier d'un remplacement exceptionnel, au-delà des limites de l'article 21, ou application de l'article 307 ROI.

Procéder à un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la déclaration d'inaptitude définitive du joueur peut rentrer en jeu à la place du joueur inapte.

Le joueur inapte ainsi remplacé n'est pas autorisé à reprendre le match.

Article 23 : - Remplacement suite à une exclusion.

Un joueur exclu ou disqualifié doit être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée incomplète.

Article 24 : - Remplacement irrégulier.

1. Un remplacement est irrégulier s'il dépasse les limitations prévues à l'article 21.
2. Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement irrégulier et que le jeu a repris, la procédure à suivre est la suivante :
 - a) L'équipe est pénalisée par la perte de l'échange de jeu.
 - b) Le remplacement est corrigé.

Article 25 : - Le joueur LIBERO.

A. Désignation d'un Libero

Chaque équipe peut inscrire sur la liste des joueurs un (1) joueur défenseur spécialisé : le « Libero ».

Le « Libero » doit être inscrit, avant le match, sur la feuille d'arbitrage.

En regard de son nom, un L sera inscrit dans la colonne des numéros attribués aux joueurs. Le Libero ne peut être ni capitaine d'équipe, ni capitaine au jeu.

B. Equipement

Le Libero doit porter une vareuse qui doit contraster avec la couleur des maillots du reste de l'équipe.

C. Actions permises au Libero

1. Les actions de jeu
 - a) Le Libero peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière.
 - b) Il ne peut jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit si, au moment du contact, le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.
 - c) Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.
2. Remplacement de joueur
 - a) Le remplacement d'un joueur par le libero n'est pas comptabilisé comme un remplacement régulier et doit se faire dans une partie de la zone libre située du côté des bancs d'équipes, limitée par le prolongement virtuel de la ligne de la zone d'attaque et de la ligne de fond.
 - b) Leur nombre n'est pas limité, mais il doit y avoir un échange de jeu entre chacun d'eux.

Le Libero ne peut être remplacé que par le joueur qu'il a lui-même remplacé.

- c) Les remplacements doivent avoir lieu pendant que le ballon est mort et avant le coup de sifflet pour le service.

Avant le début d'un set, le Libero ne peut pas entrer sur le terrain tant que l'arbitre n'a pas vérifié la formation de départ.

- d) Un remplacement effectué, après le coup de sifflet de mise en jeu mais avant la frappe de service, ne doit pas être refusé, mais fera l'objet d'un avertissement oral après la fin de l'échange de jeu.
- e) Le Libero et le joueur remplacé doivent sortir du terrain par la ligne de côté devant le banc de leur équipe.
- f) Au cours d'un set, le joueur Libero peut devenir joueur de champ uniquement en remplacement d'un titulaire pour cause d'incapacité définitive ET à condition qu'il n'y ait pas de joueur de réserve régulièrement inscrit sur la feuille d'arbitrage, y compris pendant les 5 dernières minutes.
- g) Le joueur Libero au premier set peut devenir, sans condition, un joueur de champ au 2^e set et inversement.

D. Désignation d'un nouveau Libero

- 1. En cas d'incapacité définitive du Libero désigné, et avec l'approbation préalable de l'arbitre, on peut désigner comme nouveau Libero, n'importe quel joueur non présent sur le terrain au moment de la nouvelle désignation.

Le Libero déclaré inapte n'est pas autorisé à revenir sur le terrain pour finir le match.

Le joueur ainsi désigné comme nouveau Libero ne pourra jouer que Libero pendant le reste du set.

- 2. En cas de désignation d'un nouveau Libero, une remarque sera enregistrée à ce sujet dans la case « Remarque ».

CHAPITRE IV - ACTION DE JEU

Article 26 : - Ballon en jeu – Hors-jeu.

- 1. Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par l'arbitre.
- 2. Le ballon est hors-jeu dès qu'une faute commise est signalée par un coup de sifflet de l'arbitre.
- 3. Le ballon est dehors quand :
 - a) La partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitations.
 - b) Il touche un objet hors du terrain.
 - c) Il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet à l'extérieur de l'espace de passage.
 - d) Il franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet.

NB : Quand le ballon passe en hauteur derrière un objet, luminaire, etc..., SANS le toucher et est donc invisible pendant une fraction de seconde, il doit être considéré en jeu. Seul l'arbitre juge si le ballon a touché l'objet dont question.

JOUER LE BALLON

Article 27 : - Touche d'équipe.

Chaque équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre (voir art. 44)) pour renvoyer le

ballon. Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps au-dessus du genou (genou compris). Si plus de trois touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des « QUATRE TOUCHES ». Pour les touches d'équipe, on compte non seulement les contacts intentionnels mais aussi les contacts accidentels des joueurs avec le ballon.

Touches consécutives. Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon. (à l'exception des cas prévus).

Touches simultanées.

- a) Si le ballon, joué par deux co-équipiers n'est touché que par un joueur, il n'est compté qu'une touche.
Une collision entre joueurs ne constitue pas une faute.
- b) Si le contact simultané entre 2 adversaires entraîne un ballon « tenu », l'échange est rejoué.

Article 28 : - Caractéristiques de la touche du ballon.

PREMIERE TOUCHE DE BALLE

Lors de la première touche de balle venant du camp adverse (le contre ne comptant pas comme touche de balle, il n'est pas comptabilisé), le ballon peut être joué de 2 façons :

Le joueur peut :

- A. Soit, arrêter le ballon
- B. Soit, jouer le ballon en volley-ball .

A Si le joueur choisit d'arrêter le ballon.

1. Il doit le faire en captant la balle fermement à 2 mains en une fois. Suite à la captation ni les mains, ni les pieds, ni le ballon ne peuvent bouger jusqu'à la relance.
Pas d'arrêt de balle entre les poignets, ni du bout des doigts.
2. Lors de l'arrêt du ballon par un joueur, si ce joueur arrête le ballon à deux mains et que le ballon touche un autre joueur ou le filet, il y a faute.
3. Après l'arrêt du ballon, le joueur dispose de 3 secondes pour impérativement se débarrasser du ballon à l'adresse d'un co-équipier.
4. Le ballon capté à 2 mains, devra être relancé à deux mains vers un partenaire.
5. Le ballon, ainsi arrêté, ne peut être envoyé par-dessus le filet chez l'adversaire.

B Si le joueur joue le ballon en volley-ball

(en manchette, en touche haute, à une ou deux mains.)

Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps située au-dessus des genoux (genoux compris).

Il n'y a pas de ballon tenu (ancien porté) ou accompagné pour chaque première touche **à n'importe quel moment du match**. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

Au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

A la première touche de l'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

Autrement dit le ballon peut être « doublé ».

LE MARCHER

Il est absolument défendu de « marcher » avec le ballon en mains. Deux cas peuvent se présenter :

- 1) Le joueur est à l'arrêt, les deux pieds posés sur le sol, au moment où il capte le ballon. Aucun déplacement d'un ou des deux pieds n'est permis, même pas une légère rotation sur le(s) talon(s).

2) Le joueur est *en mouvement* lorsqu'il capte la balle. Il dispose de 2 pas pour s'arrêter.

A partir de ce moment, le joueur se trouve dans la condition (1) ci-dessus.

Si après l'arrêt, le joueur est en perte d'équilibre, l'arbitre est seul juge pour admettre un léger déplacement d'un pied pour éviter la chute.

Dans les deux cas, lorsque le joueur se débarrasse de la balle, il pourra éventuellement soulever un pied ou sauter, pour autant que le ballon ait quitté ses mains, avant que le ou les pieds ne touchent de nouveau le sol.

BALLON EN DIRECTION DU FILET

Article 29 : - Passage du ballon au-dessus du filet.

Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage.

L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet délimité par :

- a) En dessous : la partie supérieure du filet.
- b) Sur les côtés : les antennes et leur prolongement imaginaire.
- c) Au-dessus : le plafond.

Article 30 : - Ballon touchant le filet.

Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement. (Article 39.6)

Article 31 : - Ballon dans le filet.

Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des 3 touches de l'équipe.

JOUEUR AU FILET

Article 32 : - Franchissement au-dessus du filet.

1. Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque.

2. Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé 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.

Article 33 : - Pénétration sous le filet.

1. Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

2. Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale :

- a) Il est permis de toucher le camp adverse avec un (les) pied(s) ou une (les) main(s), à condition qu'au moins une partie du pied/des pieds ou de la main/des mains en question demeure en contact direct avec (ou juste au-dessus de) la ligne centrale.
- b) Il est interdit de toucher le sol du camp adverse avec toute autre partie du corps.

3. Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon ait été déclaré hors-jeu.

4. Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

Article 34 : - Contact avec le filet.

1. Tout contact du joueur avec le filet est fautif.

2. Après avoir frappé le ballon, le joueur peut toucher les poteaux, câbles et autre objet en dehors de la longueur totale du filet, à condition que cette action n'ait pas d'incidence sur le jeu.

3. Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.

Article 35 : - Faute de joueur au filet.

1. Un joueur touche le ballon ou l'adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.
2. Un joueur pénètre dans l'espace adverse sous le filet, gênant le jeu de l'adversaire
3. Un joueur pénètre dans le camp adverse.
4. Un joueur touche le filet ou l'antenne en jouant le ballon.

SERVICE

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

Article 36 : - Premier service d'un set.

1. Le premier service du premier set est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort.
2. Le deuxième set sera commencé par le service de l'équipe qui n'a pas servi le premier set.

Article 37 : - Ordre au service.

1. Les joueurs suivent l'ordre au service indiqué sur la feuille de rotation.
2. Après le premier service du set, les joueurs au service sont désignés comme suit :
 - a) Si l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent sert à nouveau.
 - b) Si l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir. Le service sera effectué par le joueur qui passe de la position d'avant droit (2) à celle d'arrière droit (1).

Remarque : *Une équipe terminant un set à 5 joueurs*, lors du passage au service de la position du joueur manquant, le service sera rendu à l'adversaire et un point lui sera attribué (considéré comme une faute de service).

Article 38 : - Autorisation du service.

L'arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le joueur au service est en possession du ballon et que les équipes sont prêtes à jouer.

Article 39 : - Exécution du service.

1. Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras.
2. Le service dit " par le bas " est le seul permis : le ballon, ~~après avoir été lancé en l'air ou lâché~~, doit être frappé sous le plan horizontal de l'épaule du bras qui frappe et ce, avant que le ballon ne touche aucune autre partie du corps ou la surface de jeu.
3. Au moment de la frappe du service, le joueur ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone de service.
4. Le joueur doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.
5. Le service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.
6. Le ballon peut toucher le filet, au passage.
7. Une seule tentative est autorisée.

~~Article 39bis :-~~

~~En vertu de son pouvoir discrétionnaire et après avoir reçu la demande et l'accord des deux capitaines d'équipes, l'arbitre autorisera un(e) joueur(se) des équipes en présence à effectuer le service à l'intérieur du terrain. Il désignera l'endroit exact où le service pourra être exécuté. Cette dérogation n'est valable que pour des rencontres de Div 4 et Dames 2.~~
~~Si l'arbitre se rend compte en cours de match que la demande est abusive, il peut changer d'avis à tout moment.~~

Article 40 : - Ecran.

1. Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le joueur au service, ou la trajectoire du ballon.
2. Une faute sera sifflée après un avertissement, si un ou plusieurs joueurs cachent la trajectoire du ballon.

Article 41 : - Frappe d'attaque.

1. Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire (à l'exception du service) est considérée comme une frappe d'attaque.
2. Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est frappé et qu'il n'est ni tenu, ni lancé, ni porté.
3. La frappe d'attaque est effective dès que le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou s'il est touché par un adversaire.

Article 42 : - Restriction de la frappe d'attaque.

1. Un joueur avant peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur à condition que le contact du ballon ait lieu dans son espace de jeu.
2. Un joueur arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant.
 - a) Lors de son impulsion, le pied ne doit ni toucher, ni franchir la ligne d'attaque.
 - b) Après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.
3. Un joueur arrière peut effectuer une attaque dans la zone avant, si au moment du contact, le ballon n'est pas entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.
4. Aucun joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur le service adverse alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

Article 43 : - Faute de frappe d'attaque.

1. Si un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse.
2. Si un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.
3. Si un joueur effectue une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

Article 44 : - Le contre.

1. Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet.
Seuls les joueurs de l'avant peuvent réaliser un contre effectif.
2. La tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon.
3. Le contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur.
4. Un contre est collectif lorsqu'il est réalisé par un groupe de deux ou trois joueurs proches les uns des autres et il devient effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.

Article 45 : - Touche de contre.

Des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

Article 46 : - Contre dans l'espace adverse.

Lors d'un contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette

action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté sa frappe d'attaque.

Article 47 : - Contre et touche d'équipe.

1. Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.
2. La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur ; y compris celui qui a touché le ballon au contre.

Article 48 : - Contrer le service.

Le contre sur service adverse est interdit.

Article 49 : - Fautes au contre.

1. Si le contreur touche le ballon dans l'espace adverse avant ou au moment de la frappe d'attaque de l'adversaire.
2. Si un joueur arrière (libéro compris) effectue le contre ou participe à un contre effectif.
3. Contrer le service adverse.
4. Si le ballon est envoyé « dehors » (par le contre).

Equipe incomplète – Exclusion ou Inaptitude.

Préalable :

Chaque match officiel doit commencer avec 6 joueurs réglementairement inscrits sur la feuille d'arbitrage.

En cas d'inaptitude en cours de match :

Si en cours du 1^{er} ou du 2^{ème} set d'une rencontre, une équipe, suite à une inaptitude définitive d'un de ses joueurs, devient incomplète, on doit, pour le remplacement, exclusivement faire appel à un changement régulier donc à un joueur inscrit sur la feuille d'arbitrage et présent sur le banc.

Si aucun changement réglementaire n'est possible, cette équipe devra terminer le set avec 5 joueurs. Si cet incident se produit lors du 1er set, il sera permis, à titre exceptionnel, à l'équipe concernée d'ajouter, entre les deux sets, un joueur sur la feuille d'arbitrage sans que l'équipe adverse puisse faire opposition.

Au cas où aucun suppléant du même club n'a pu prendre la place du joueur inapte pour le second set, l'équipe pourra continuer le match en cours avec seulement 5 joueurs,

En cas d'exclusion

Lorsqu'un joueur est exclu durant un set et qu'aucun remplacement régulier n'est possible, l'équipe perdra ce set tout en gardant les points acquis.

En cas de disqualification

Lorsqu'un joueur est disqualifié pour la durée restante du match au cours du premier set, et qu'aucun remplacement régulier n'est possible, l'équipe devra continuer le set en cours avec seulement 5 joueurs, l'équipe perdra ce set tout en gardant les points acquis, mais le second set sera perdu sur le score de forfait et aucun point ne sera attribué pour ce set.

Remarques :

- a) Si un suppléant est ajouté sur la feuille d'arbitrage et qu'il fait partie d'une équipe inférieure du club, il y aura application de la règle de la suppléance.
Si ce suppléant du club n'est pas issu d'une équipe inférieure, l'équipe perdra le set par le score de forfait.
- b) Si un joueur quitte le terrain pour inaptitude au cours du premier match d'une journée, il

pourra, s'il le souhaite, éventuellement reprendre le jeu dès le début du deuxième match de la journée.

- c) Tant qu'une équipe participe dans les conditions réglementaires à une compétition officielle, elle ne peut faire appel à un suppléant d'un autre club. Si une équipe forfait a recours à un joueur affilié d'un autre club en vue de permettre un match amical, elle sera soumise à une amende pour équipe non réglementaire.

CHAPITRE V - INTERRUPTIONS ET RETARD

INTERRUPTIONS DE JEU REGLEMENTAIRES

Les interruptions de jeu réglementaires sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS DE JOUEURS.

Article 50 : - Nombre d'interruptions réglementaires.

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

Article 51 : - Demandes d'interruptions réglementaires.

1. Les interruptions peuvent être demandées par le coach ou par le capitaine au jeu, et uniquement par eux **dans la zone des 3m. et face à l'arbitre.**
2. La demande est effectuée en faisant le geste officiel correspondant, quand le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu.
3. La demande de remplacement, avant le début du set, est autorisée et enregistrée comme un remplacement réglementaire dans ce set.

Article 52 : - Séquence d'interruptions.

1. Un ou deux temps-morts et une demande de remplacement pour l'une ou l'autre équipe peuvent se succéder sans une reprise préalable du jeu. **La prise d'un 2^{ème} temps mort consécutif devra être demandée immédiatement lors de l'engagement de l'arbitre, sinon un point sera joué.**
 2. Cependant, une équipe n'est pas autorisée à effectuer plusieurs demandes de remplacement consécutives sans reprise du jeu.
- Deux joueurs au plus peuvent être remplacés au cours de la même interruption.

Article 53 : - Temps-morts.

1. La durée de tous les temps-morts est de 30 secondes.
2. Pendant un temps-mort, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc de touche.
3. Les temps-morts ne sont pas autorisés au cours des 5 dernières minutes de chaque set.

Article 54 : - Remplacement des joueurs.

Pour les remplacements et leur limitation voir : Art. 21 – 22 – 23.

L'interruption due au remplacement est limitée au temps nécessaire à l'enregistrement du remplacement sur la feuille d'arbitrage et à l'entrée et à la sortie de joueurs.

Au moment de la demande, le joueur remplaçant doit être prêt à rentrer sur le terrain. Si le joueur n'est pas prêt, le remplacement n'est pas accordé.

Les remplacements ne sont pas autorisés au cours des cinq dernières minutes (sauf pour inaptitude).

Article 55 : - Demande non fondée.

Il n'est pas fondé de demander une interruption :

- a) au cours d'un échange de jeu ou après le coup de sifflet de mise en jeu.
- b) par un membre de l'équipe non autorisé.
- c) après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et remplacements de joueurs.
- d) dans les 5 dernières minutes d'un set, il n'est pas autorisé de demander à l'arbitre de remettre les joueurs en place sur le terrain. En cas de faute de rotation, l'arbitre désignera le joueur qui devait servir et les autres devront se remettre en place immédiatement.

Article 56 : Perte de temps

Toute perte de temps volontaire sera sanctionnée

- a) la première par un avertissement à l'équipe via son capitaine
- b) les suivantes par une carte jaune à l'équipe et point à l'adversaire.

INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

Article 57 : - Inaptitude.

Si un accident se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et exiger la sortie du joueur inapte. En cas de malaise, l'arbitre doit arrêter le set et autoriser les soins. L'échange est ensuite rejoué.

Lorsqu'un joueur ne peut terminer le set ou le match, ni être remplacé réglementairement, l'équipe pourra continuer le match en cours avec seulement 5 joueurs.

Si ce joueur est déclaré inapte au cours du premier match d'une journée, il pourra reprendre le jeu dès le début du deuxième match. En cas d'inaptitude de ce même joueur durant le deuxième match, l'équipe devra impérativement le remplacer régulièrement sous peine de se voir appliquer le forfait pour le set ou pour le match.

Article 58 : - 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.

ARRET ENTRE LES SETS / CHANGEMENT DE CAMP
--

Article 59 : - Arrêt entre sets.

L'arrêt entre les sets sera de 5 minutes minimum.

Article 60 : - Changement de camp.

Après chaque set, les équipes changent de camp.

CHAPITRE VI - **ARBITRAGE - FAUTES D'ARBITRAGE ET RECLAMATION**

Article 61 : - Erreur d'arbitrage.

Lors d'une erreur d'arbitrage, le capitaine est le seul membre de l'équipe autorisé à s'adresser à l'arbitre (quand le ballon est hors-jeu) pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles.

Au cas où l'explication ne le satisfait pas, il doit immédiatement exprimer à l'arbitre son désaccord, ce faisant il se réserve le droit d'enregistrer, à la fin du match, une réclamation officielle sur la feuille d'arbitrage. **Cette réclamation doit être confirmée et donc signalée par le club auprès du secrétariat endéans les 10 jours ouvrables qui suivent le fait.**

Cette réclamation Elle sera **ensuite** traitée par la Commission de réclamation dans un délai de 30 jours ouvrables (ROI Art. 403).

Article 62 : Arbitrage

Lors d'une journée de championnat ou de coupe, un arbitre désigné ne peut coacher.

L'arbitre doit lire à haute voix, aux capitaines, les scores et les résultats avant de faire signer les feuilles d'arbitrage.

Quand une carte est attribuée, elle doit être obligatoirement inscrite sur la feuille d'arbitrage, en mentionnant l'équipe, le joueur, le set, le score (CR N°5 divers).

En cas d'incident mentionner les numéros de vareuse.

CHAPITRE VII **- CODE DE CONDUITE DES PARTICIPANTS AUX COMPETITIONS DE NET-VOLLEY SENIORS**

Comportement

Par mesure d'hygiène, il est interdit de cracher ou de se lécher les mains. En cas d'infraction :

- a) Un avertissement de l'arbitre au joueur concerné via le capitaine au jeu
- b) Carte jaune, au joueur concerné, si récidive.

Tout affilié qui aura un comportement incorrect au cours d'une journée de championnat ou de coupe (avant, pendant ou après la compétition) pourra faire l'objet d'un rapport adressé à la « Commission de discipline » qu'il soit joueur ou spectateur.

Conduite demandée.

Il est demandé que les participants à toutes compétitions prennent connaissance des « Règles officielles du Net-Volley Seniors. » (Code de jeu, ROI).

Ils doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions de l'arbitre ou à couvrir des fautes commises par leur équipe et ils doivent accepter les décisions de l'arbitre sans les discuter.

En cas de doute, seul le capitaine au jeu de l'équipe est autorisé à demander des éclaircissements auprès de l'arbitre.

Fair-play.

Les participants doivent avoir une attitude de fair-play, non seulement à l'égard de l'arbitre mais aussi à l'égard des autres officiels, des adversaires et des spectateurs.

Comportements incorrects.

Un comportement incorrect que l'arbitre estime mineur entraînera un avertissement à un membre de l'équipe par l'intermédiaire du capitaine au jeu.

Cet avertissement ne constitue donc pas une sanction et n'entraîne aucune conséquence immédiate. Il ne doit pas être enregistré sur la feuille d'arbitrage.

Par contre un comportement incorrect plus grave d'un membre d'une équipe envers les officiels, les adversaires, les co-équipiers ou le public doit entraîner une sanction.

Ces comportements à sanctionner sont à classer dans 3 catégories, suivant la gravité des actes :

Conduite grossière : acte contraire aux bonnes manières, à la moralité ou toute forme d'expression de mépris.

Conduite injurieuse : gestes ou propos insultants ou diffamatoires.

Agression : comportement agressif et menaçant ou attaque physique réelle.

Echelle des sanctions.

Selon le jugement de l'arbitre qui estime la gravité de la faute ou du comportement à sanctionner, les mesures à appliquer et à enregistrer sur la feuille d'arbitrage sont :

- La pénalisation
- L'exclusion
- La disqualification.

Pénalisation : La première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est pénalisée par une carte jaune et l'adversaire gagne le point et le service. Le joueur sera sanctionné de 2 points.

Exclusion : Un membre de l'équipe qui est sanctionné d'une exclusion (carte rouge) ne peut plus jouer pour le reste du set et doit rester assis sur le banc des réserves. Le joueur sera sanctionné de 3 points.

Si cette carte rouge est donnée alors que le set est terminé le joueur sera exclu pour le deuxième set. un coach exclu perd le droit d'intervenir dans le set.

Le joueur sanctionné d'une carte rouge sera donc exclu sans autre conséquence pour l'équipe.

Disqualification : Un membre de l'équipe qui est disqualifié (carte jaune et rouge simultanées) doit quitter l'aire de jeu pour le restant du match, sans autre conséquence pour l'équipe. Le joueur sera sanctionné de 5 points.

Application des sanctions pour comportement incorrect.

Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles ; elles sont enregistrées sur la feuille d'arbitrage.

La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionnée progressivement suivant les degrés renseignés ci-dessus.

L'exclusion due à une conduite injurieuse ou la disqualification liée à une agression ne demande pas de sanction préalable.

Comportement incorrect avant et entre les sets.

Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon les règles ci-dessus et les sanctions sont appliquées au début du set suivant.

Cartes de pénalité.

<i>Avertissement</i>	donné oralement donc pas de carte
<i>Pénalisation</i>	carte jaune
<i>Exclusion</i>	carte rouge
<i>Disqualification</i>	cartes jaune et rouge jointes (simultanées).

L'OA.