

Fédération Algérienne de
Volleyball



Direction de Développement
et de la Formation

Commission d'Arbitrage et Lois du Jeu

REGLES 2009 - 2012

Les nouvelles règles du volley-ball Applicables à partir de Janvier 2009

Les décisions du 31^e Congrès mondial de la FIVB relatives aux nouvelles règles proposées peuvent être consultées sur le site www.fivb.org.

Nous expliquons ci-après la teneur exacte des changements apportés, afin d'éviter toute confusion. Ces règles s'appliquent au monde entier, et pas seulement aux tournois seniors de la FIVB. Il est donc important d'en analyser le détail et l'interprétation, de manière que chaque Fédération Nationale puisse organiser ses tournois et championnats en conséquence.

1. Composition des équipes :

Pour les championnats et tournois nationaux, le nombre des joueurs par équipe reste jusqu'au maximum de 12 joueurs. Et les numéros de maillots allant de 1 à 18.

Par contre pour les événements FIVB et mondiaux l'équipe peut s'inscrire avec un maximum de 14 joueurs, à condition qu'il soit inscrit 12 joueurs réguliers et 2 libéros. Les numéros de maillot vont de 1 à 20 maximum.

(A moins qu'une compétition ne soit dotée d'un règlement particulier, comme c'est le cas pour les épreuves masculines de la ligue européenne).

A. REGLE 4. « EQUIPES »

4.1 COMPOSITION DES EQUIPES

4.1.1 Une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, un entraîneur, un entraîneur adjoint, un soigneur et un médecin. 5.2, 5.3

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, le médecin doit être accrédité au préalable par la FIVB.

Pour les compétitions FIVB et mondiales pour Seniors, une équipe peut être constituée d'un maximum de quatorze (14) joueurs. (avec un maximum de douze (12) joueurs réguliers)

Tous les "Libéros" doivent être enregistrés avant le match sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet.

19.1.3 Un Libéro, désigné par l'entraîneur avant le début du match, sera le Libéro actif. L'autre sera le Libéro de réserve. 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1

19.3.2.1 Le changement d'un joueur par un Libéro n'est pas considéré comme un remplacement régulier. 15.5 Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du Libéro (sauf en cas de blessure/maladie, ou si une rotation est effectuée suite à une pénalité). 6.1.3

Le Libéro ne peut sortir que pour le joueur dont il a lui-même pris la place.

19.3.3 Re-désignation d'un nouveau Libéro 19.3.3.1

Le coach a le droit d'échanger le Libéro actif par le Libéro de réserve, mais seulement une fois durant le match, et seulement après que le joueur régulier soit retourné sur le terrain de jeu. Cet échange doit être inscrit dans la case remarque de la feuille de match et sur la feuille de contrôle du Libéro.

Le Libéro initial ne peut plus revenir au jeu durant le reste du match.

En cas de blessure ou de maladie du Libéro de réserve, le coach peut désigner comme Libéro n'importe quel joueur (sauf le Libéro original) non présent sur le terrain au moment de cette re-désignation.

Le capitaine d'équipe peut déléguer ses privilèges pour être redésigné comme Libéro si telle est la demande du coach. Les échanges de Libéros suite à blessure ou maladie ou la re-désignation d'un Libéro ne sont pas comptés comme remplacement régulier. 19.3.2.1 19.3.3.2 5.1.2 19.3.2.1

19.3.3.2 En cas de désignation d'un nouveau Libéro, le numéro de ce joueur devra être inscrit dans la case remarque de la feuille de match. 7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

4. **Remplacement de joueur** :

La procédure de remplacement change elle aussi et ce, pour essayer d'éviter tout conflit entre l'entraîneur et le deuxième arbitre et pour s'entendre sur l'interprétation de ce qui constitue un retard.

Désormais, l'entraîneur n'a plus BESOIN de demander un remplacement lors des événements FIVB. Il suffit d'envoyer un joueur dans la zone de remplacement.

Dans cette situation dès que le joueur franchit la limite de la zone d'attaque pour passer dans la zone de remplacement muni d'une plaquette de remplacement, le marqueur utilise l'avertisseur sonore pour annoncer le remplacement et en prendre acte.

Le deuxième arbitre depuis sa position (entre le poteau et la table) autorise le remplacement.

Pour les compétitions nationales la règle s'applique de la même manière sauf que :

- ✓ Si le marqueur ne dispose pas d'avertisseur sonore, c'est au deuxième arbitre de siffler comme précédemment, mais pas avant que le (les) joueur (s) soit parvenu dans cette zone.
- ✓ L'entraîneur peut demander, comme il n'est pas tenu de le faire, mais que cela ne lui est pas interdit non plus. La demande de remplacement ne devient effective que lorsque le joueur est dans la zone de remplacement muni de sa plaquette désignant le numéro du joueur sortant.
- ✓ A cet effet la table avec l'avertisseur sonore ou le deuxième arbitre avec son sifflet autorise le remplacement et le dirige et contrôle à partir de son poste (c'est-à-dire entre le poteau et la table). Il n'est plus nécessaire de se rendre sur la ligne d'attaque ou se déroule le remplacement

Modalités pratiques :

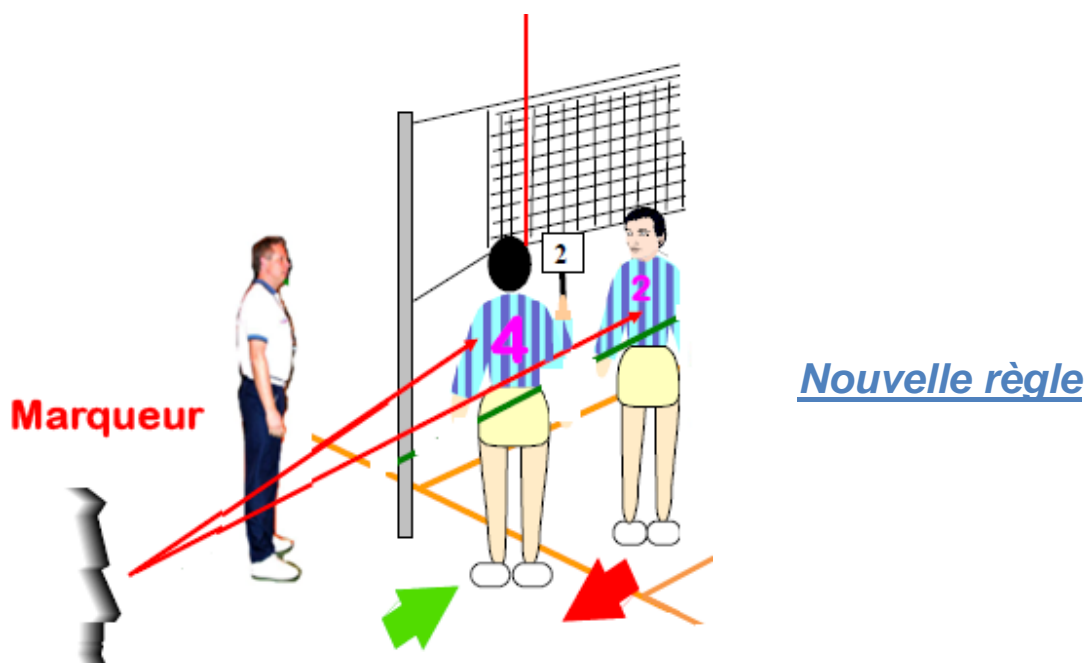
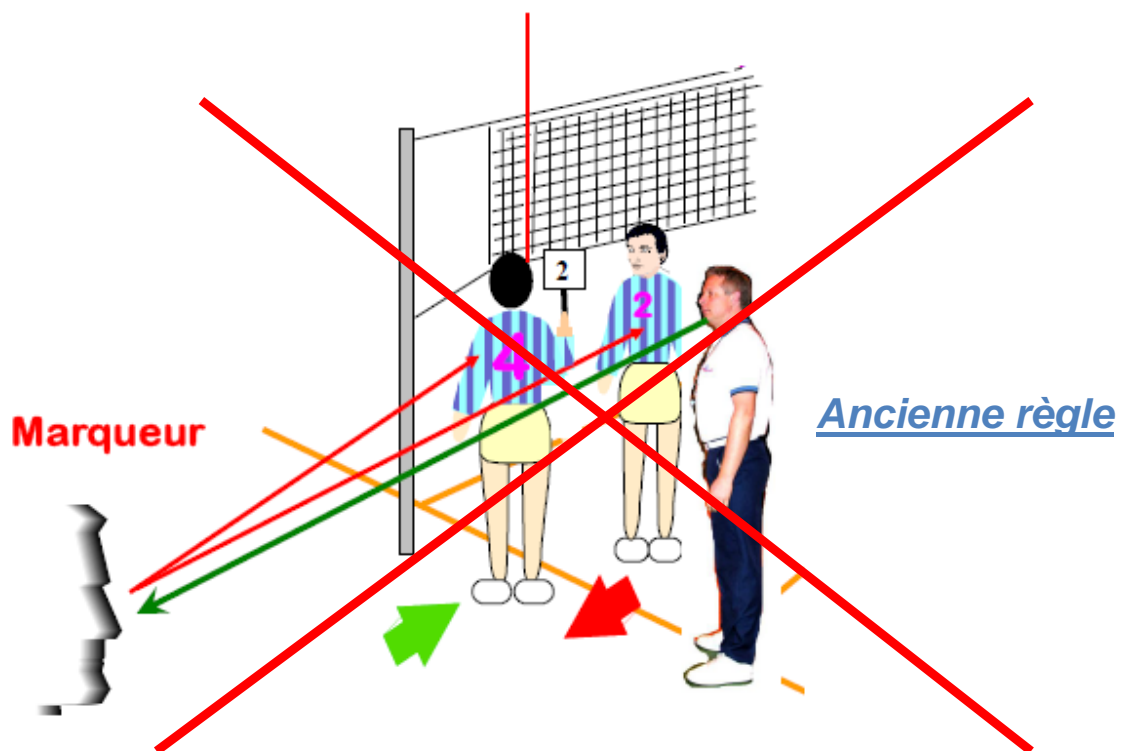
La demande de remplacement s'effectue pendant l'interruption de jeu et avant le sifflet du premier arbitre pour le prochain échange.

L'entraîneur peut demander un remplacement, mais la demande ne sera accordée que lorsque le joueur pénètre dans la zone de remplacement muni de sa plaquette numérotée. A partir de là, le deuxième arbitre siffle et autorise le remplacement.

Le deuxième arbitre regarde le marqueur (se dernier peut devoir lever la main, selon la pratique actuelle, et établir un contact visuel avec le deuxième arbitre) et autorise le remplacement depuis son poste, entre le poteau et la table de marque.

Le marqueur met fin à la procédure de remplacement en levant les deux mains, selon l'usage actuellement en vigueur.

FIGURES



5. **Fautes au filet :**

Au terme de centaines de tests, la suppression de la phrase « entrain de jouer le ballon » dans la règle relative aux fautes au filet a permis de faire grandement évoluer le jeu.

Désormais, le contreur qui heurte le filet en s'apprêtant à contrer, ou, l'attaquant qui tombe sur le filet après un smash ne commettent plus une faute, non plus pour le passeur qui, en jouant, entre en contact avec les mailles du filet.

En revanche, heurter la **BANDE SUPERIEURE** du filet ou s'appuyer sur le filet sont considérés comme des entraves au jeu et sont donc sifflés comme fautes.

En Conclusion :

- ✓ Heurter la bande supérieure du filet constitue une faute.
- ✓ Par contre toucher les mailles du filet n'est pas une faute, à condition que cela n'entrave le jeu.
- ✓ L'espace de la faute au filet se situe sur la bande supérieure dans l'espace des 9 m.
- ✓ Toucher le filet en dehors de l'espace des 9 m n'est pas considéré comme faute, il est au même titre que les cordons et les poteaux.

C/. REGLE 11.3 « CONTACT AVEC LE FILET »

11.3.1 Le contact du filet par un joueur n'est pas une faute, sauf s'il gêne le déroulement du jeu. 11.4.4, 24.3.2.324.3.2.3c

11.3.2 Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et tout autre objet en dehors des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gêne pas le jeu.

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

D/. REGLE 11.4 « FAUTES DU JOUEUR AU FILET »

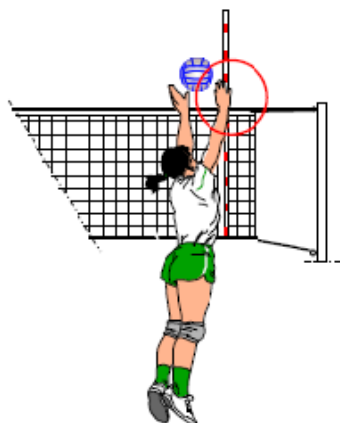
11.4.1 Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire. 11.1.1,

11.4.2 Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet. 11.2.1

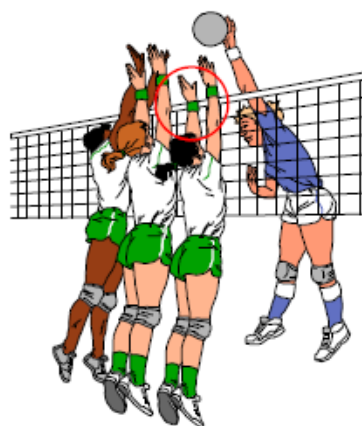
11.4.3 Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse. 11.2.2

11.4.4 Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire (entre-autres):

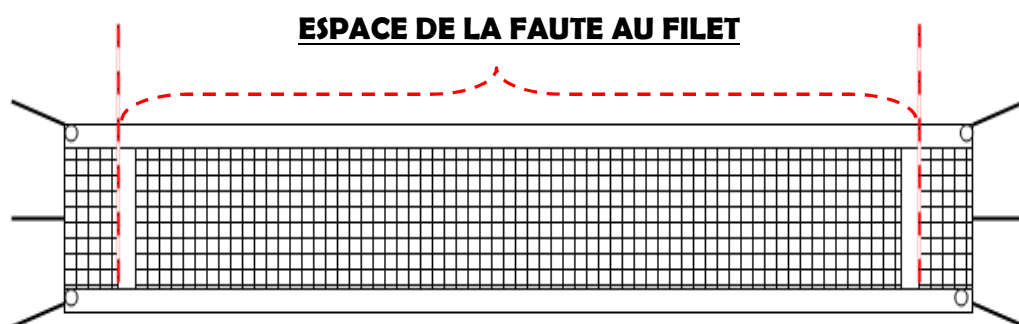
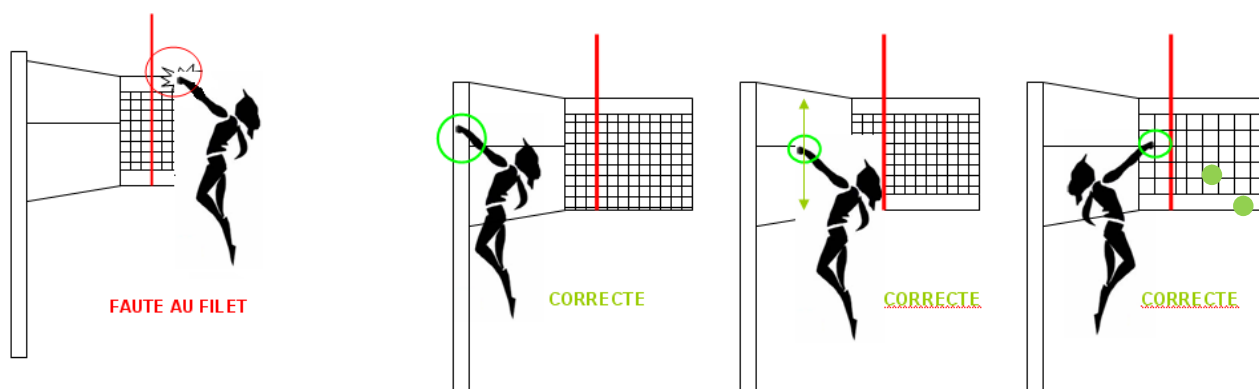
- en touchant la bande blanche supérieure du filet ou l'antenne durant son action de jouer le ballon ou
- en touchant le filet en même temps qu'il joue le ballon ou
- en se créant un avantage sur l'adversaire ou
- en réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon. 11.3.1,



Touche du filet ou de l'antenne par un joueur



Touche du filet par un ou plusieurs joueurs



6. **Pénétration sous le filet :**

Entrer en contact avec le terrain de l'adversaire, ou l'empêcher de jouer le ballon est considéré comme faute. Quand le pied au sol pénètre entièrement dans le camp de l'adversaire, ou en jouant le ballon, toucher l'adversaire dans l'espace aérien.

Par contre, un contact avec le terrain de l'adversaire avec quelque partie du corps située au-dessus des pieds n'est pas une faute, à moins que cela n'entrave le jeu.

E/. REGLE 11.2 « PENETRATION SOUS LE FILET »

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

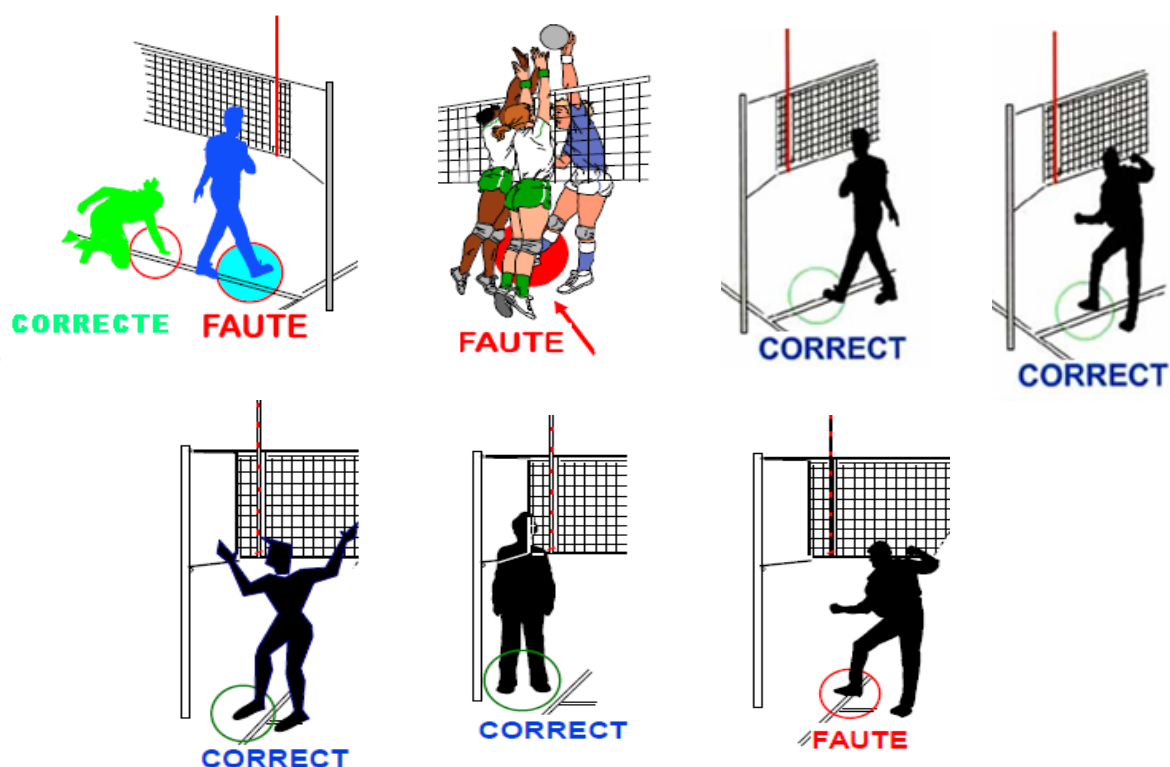
11.2.2 Pénétration dans le camp adverse, au delà de la ligne centrale : 1.3.3, 11.2.2.1

11.2.2.1 toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci. 1.3.3

11.2.2.2 toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire. 1.3.3, 11.2.2,1

11.2.3 Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors jeu. 8.2

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



RÉSUMÉ

Compétitions des Fédérations nationales	Événements FIVB et mondiaux - Seniors
Jusqu'à 12 joueurs. Numéros des maillots: de 1 à 18.	Jusqu'à 14 joueurs. Numéros des maillots: de 1 à 20.
Jusqu'à deux libéros.	Deux libéros (mais seulement si l'équipe a décidé d'inscrire plus de 12 joueurs).
Si plus d'un libéro est inscrit, l'entraîneur peut remplacer le premier par le libéro de réserve, mais une seule fois pendant le match et seulement après que le remplaçant ordinaire est revenu sur le terrain.	Même chose que pour les compétitions nationales.
La demande de remplacement est effective dès que le joueur pénètre dans la zone de remplacement.	Même chose que pour les compétitions nationales.
Le deuxième arbitre autorise et contrôle le remplacement depuis son poste, entre le poteau et la table de marque.	Même chose que pour les compétitions nationales.
En l'absence d'avertisseur sonore, le deuxième arbitre utilise son sifflet.	Le marqueur annonce le remplacement en actionnant l'avertisseur sonore.
Heurter la bande supérieure du fil et constitue une faute, mais pas toucher les mailles du filet, à moins que cela n'entrave le jeu.	Même chose que pour les compétitions nationales.
Un contact avec le terrain de l'adversaire avec quelque partie du corps située au-dessus des pieds n'est pas une faute, à moins que cela n'entrave le jeu.	Même chose que pour les compétitions nationales.
Le deuxième arbitre siffle pour signaler les attaques de la ligne arrière et les contres illégitimes.	Même chose que pour les compétitions nationales.