

## MODIFICATIONS DES RÈGLES OFFICIELLES DE VOLLEYBALL 2022-2024

### et ses impacts

Règle	Texte du règlement 2017-2024 (prolongé pour inclure 2021 en raison du report des Jeux olympiques de Tokyo 2020)	Texte du règlement 2022-24	Type de modification
1.2.2	<p>La surface de jeu est plane, horizontale et uniforme. Elle ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs. Il est interdit de jouer sur des surfaces rugueuses ou glissantes.</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, des couleurs blanches sont requises pour les lignes. D'autres couleurs, différentes les unes des autres, sont requises pour l'aire de jeu et la zone libre.</b></p>	<p>La surface doit être plane, horizontale et uniforme. Elle ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs. Il est interdit de jouer sur des surfaces rugueuses ou glissantes.</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, des couleurs blanches sont requises pour les lignes. D'autres couleurs, différentes les unes des autres, sont requises pour l'aire de jeu et la zone libre. L'aire de jeu peut être de couleurs différentes pour différencier la zone avant et la zone arrière.</b></p>	Complétée
1.4.5	<p>Zone d'échauffement</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les zones d'échauffement, d'une taille d'environ 3 x 3 m, sont situées dans les deux coins du banc, en dehors de la zone libre.</b></p>	<p>Zone d'échauffement</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les zones d'échauffement, d'une taille d'environ 3 x 3 m, sont situées dans les deux coins du banc, en dehors de la zone libre, où elles n'obstruent pas la vue des spectateurs, ou alternativement derrière le banc de l'équipe où la tribune commence à plus de 2,5 m de la surface du court.</b></p>	Complétée
1.4.6	<p>Zone de pénalité</p> <p>Une zone de pénalité, d'environ 1 x 1 m et équipée de deux chaises, est située dans la zone de contrôle, en dehors du prolongement de chaque ligne de fond. Elle peut être limitée par une ligne rouge de 5 cm de large.</p>	<b>1.4.6 - À SUPPRIMER</b>	<p><b>Modification de la règle</b> (pour éviter les chaises vides dans le FoP)</p> <p><b>RÈGLES IMPACTÉES :</b> 21.3.2.1 - 21.3.3.1 - 24.2.10 - Définitions : Zone de pénalité</p>

1.6	<p>(pas dans les règles édition 2 0 1 7 - 2 0 2 0)</p> <p><b>Pour les compétitions officielles et mondiales de la FIVB, l'éclairage de l'aire de jeu doit être de 1000 à 1500 lux, mesuré à 1m au-dessus de l'aire de jeu.</b></p>	<p><b>Il ne devrait pas être inférieur à 300 lux.</b></p> <p><b>Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, l'éclairage de l'aire de jeu ne doit pas être inférieur à 2000 lux, mesuré à 1m au-dessus de l'aire de jeu.</b></p>	<p><b>Modification de la règle</b>  (fournir un guide pour les compétitions de niveau local et augmenter l'éclairage pour les compétitions FIVB en fonction des besoins de la télévision)</p>
2.2	<p>STRUCTURE</p> <p>Le filet est d'une largeur de 1 m et d'une longueur de 9,50 à 10 m (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales), constitué de mailles noires carrées de 10 cm.</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, en liaison avec les règlements spécifiques des compétitions, la maille peut être modifiée pour faciliter la publicité selon les accords de marketing.</b></p> <p>À son sommet, une bande horizontale de 7 cm de large, faite de toile blanche pliée en deux, est cousue sur toute sa longueur. Chaque extrémité de la bande est percée d'un trou dans lequel passe une cordelette qui fixe la bande aux poteaux et maintient son sommet tendu.</p> <p>À l'intérieur de la bande, un câble flexible fixe le filet aux poteaux et maintient son sommet tendu.</p> <p>Au bas du filet se trouve une autre bande horizontale de 5 cm de large, similaire à la bande supérieure, dans laquelle est enfilée une corde. Cette corde fixe le filet aux poteaux et maintient sa partie inférieure tendue.</p>	<p>STRUCTURE</p> <p>Le filet est d'une largeur de 1 m (+/- 3 cm) et d'une longueur de 9,50 à 10 m (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales), constitué de mailles noires carrées de 10 cm.</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, en liaison avec les règlements spécifiques des compétitions, la maille peut être modifiée pour faciliter la publicité selon les accords de marketing.</b></p> <p>À son sommet, une bande horizontale de 7 cm de large, faite de toile blanche pliée en deux, est cousue sur toute sa longueur. Chaque extrémité de la bande est percée d'un trou dans lequel passe une cordelette qui fixe la bande aux poteaux et maintient son sommet tendu.</p> <p>À l'intérieur de la bande, un câble flexible fixe le filet aux poteaux et maintient son sommet tendu.</p> <p>Au bas du filet se trouve une autre bande horizontale de 5 cm de large, similaire à la bande supérieure, dans laquelle est enfilée une corde. Cette corde fixe le filet aux poteaux et maintient sa partie inférieure tendue.</p>	<p><b>Complétée</b></p>
4.1.1	<p>Pour le match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, plus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Personnel d'entraîneurs : un entraîneur, <b>deux entraîneurs adjoints au maximum,</b></li> <li>– Personnel médical : un <b>thérapeute d'équipe</b> et un médecin.</li> </ul>	<p>Pour le match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, plus</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Personnel d'entraîneurs : un entraîneur, <b>deux entraîneurs adjoints au maximum,</b></li> <li>– Personnel médical : un <b>thérapeute d'équipe</b> et un médecin.</li> </ul>	<p><b>Complétée / Clarification</b></p>

Seules les personnes inscrites sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans la zone de compétition/de contrôle et participer à l'échauffement officiel et au match.

Seules les personnes inscrites sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans la zone de compétition/de contrôle et participer à l'échauffement officiel et au match.

	<p>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles pour les seniors :</p> <p>Jusqu'à 14 joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de match et jouer dans un match.</p> <p>Les cinq membres du personnel présents sur le banc (y compris l'entraîneur) sont choisis par l'entraîneur lui-même, mais doivent figurer sur la feuille de match et être inscrits sur le formulaire O-2(bis).</p> <p>Le manager de l'équipe ne peut pas s'asseoir sur ou derrière le banc de touche dans la zone de contrôle.</p> <p>Tout médecin ou thérapeute d'équipe utilisé lors des compétitions FIVB, mondiales et officielles doit faire partie de la délégation officielle et être accrédité au préalable par la FIVB. Cependant, pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles pour les seniors, s'ils ne sont pas inclus comme membres du banc de l'équipe, ils doivent s'asseoir contre la clôture de délimitation, à l'intérieur de la zone de contrôle de la compétition et ne peuvent intervenir que s'ils sont invités par les arbitres à traiter une urgence pour les joueurs. Le thérapeute de l'équipe (même s'il n'est pas sur le banc) peut aider à l'échauffement jusqu'au début de la session officielle d'échauffement du filet.</p> <p>Le règlement officiel de chaque épreuve se trouve dans le manuel de compétition spécifique.</p>	<p>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles pour les seniors :</p> <p>Jusqu'à 14 joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de match et jouer dans un match.</p> <p>Les cinq membres maximum du personnel sur le banc (y compris l'entraîneur) sont choisis par l'entraîneur lui-même, mais doivent figurer sur la feuille de match et être inscrits sur le O-2(bis).</p> <p>Le manager de l'équipe <b>et/ou le journaliste de l'équipe</b> ne peuvent pas s'asseoir sur ou derrière le banc de touche dans la zone de contrôle.</p> <p>Tout médecin ou thérapeute d'équipe utilisé lors des compétitions FIVB, mondiales et officielles doit faire partie de la délégation officielle et être accrédité au préalable par la FIVB. Cependant, pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles pour les seniors, s'ils ne sont pas inclus comme membres du banc de l'équipe, ils doivent s'asseoir contre la barrière de délimitation, à l'intérieur de la zone de contrôle de la compétition <b>ou s'asseoir à un endroit spécial indiqué dans le manuel de la compétition spécifique</b>, et ne peuvent intervenir que s'ils sont invités par les arbitres à traiter une urgence pour les joueurs. Le thérapeute de l'équipe (même s'il n'est pas sur le banc) peut aider à l'échauffement jusqu'au début de la séance officielle d'échauffement au filet.</p> <p>Le règlement officiel de chaque épreuve se trouve dans le manuel de compétition spécifique.</p>	
4.1.2	L'un des joueurs, autre que le Libero, est le capitaine de l'équipe, qui doit être indiqué sur la feuille de match.	L'un des joueurs, <del>autre que le Libero</del> , est le capitaine de l'équipe, qui doit être indiqué sur la feuille de match.	Impact de la modification de la règle 5

4.2.2	Seuls les membres de la composition de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement officielle.	Seuls les membres de la composition de l'équipe sont autorisés à <b>entrer sur l'aire de jeu</b> , à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement officielle.	Complétée
4.2.3	Pendant les arrêts de jeu et les arrêts techniques : dans la zone libre derrière leur terrain.	Pendant les arrêts de jeu <del>et les arrêts techniques</del> : dans la zone libre derrière leur terrain.	Impacté par la suppression de l'ancienne règle 15.4.2
4.5.3	Des coussins de compression (dispositifs de protection contre les blessures) peuvent être portés pour la protection ou le soutien.  <b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles pour les seniors, ces dispositifs doivent être de la même couleur que la partie correspondante de l'uniforme.</b>	Des coussins de compression (dispositifs de protection contre les blessures) peuvent être portés pour la protection ou le soutien.  <b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles pour les seniors, ces dispositifs doivent être de la même couleur que la partie correspondante de l'uniforme. Le noir, le blanc ou des couleurs neutres peuvent également être utilisés à condition que tous les joueurs qui les utilisent portent la même couleur.</b>	Complétée
5	Le capitaine de l'équipe et l'entraîneur sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.  Les libéros ne peuvent être ni capitaine d'équipe ni capitaine de match.	Le capitaine de l'équipe et l'entraîneur sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.  Les libéros <b>peuvent</b> être capitaine d'équipe ou de match.	<b>Modification de la règle (permettant au Libéro d'être capitaine d'équipe ou de match)</b>  RÈGLES IMPACTÉES : 4.1.2 - 5.1.2 - 19.4.2.5

5.1.2	PENDANT LE MATCH et sur le terrain, le capitaine de l'équipe est le capitaine du match. Lorsque le capitaine de l'équipe n'est pas sur l'aire de jeu, l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe doit désigner un autre joueur sur l'aire de jeu, mais pas le libéro, pour assumer le rôle de capitaine de jeu. Ce capitaine de jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il/elle soit remplacé(e), que le capitaine d'équipe revienne au jeu ou que le set soit terminé.	PENDANT LE MATCH et sur le terrain, le capitaine de l'équipe est le capitaine du match. Lorsque le capitaine de l'équipe n'est pas sur l'aire de jeu, l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe doit désigner un autre joueur sur l'aire de jeu, <del>mais pas le libéro,</del> pour assumer le rôle de capitaine de jeu. Ce capitaine de jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il/elle soit remplacé(e), que le capitaine d'équipe revienne au jeu ou que le set soit terminé.	Impact de la modification de la règle 5

5.1.2.3	en l'absence de l'entraîneur, demander des arrêts de jeu et des remplacements.	en l'absence de l'entraîneur, à moins que l'équipe ne dispose d'un entraîneur adjoint qui s'est substitué à l'entraîneur, de demander des temps morts et des remplacements.	Clarification pour éviter les chevauchements de fonctions
5.2.3.4	peut, ainsi que d'autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur l'aire de jeu. L'entraîneur peut donner ces instructions en se tenant debout ou en marchant dans la zone libre située devant le banc de son équipe, depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, sans perturber ou retarder le match.	peut, ainsi que d'autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur l'aire de jeu. L'entraîneur peut donner ces instructions en se tenant debout ou en marchant dans la zone libre située devant le banc de son équipe, depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, si elle est située dans le coin de la zone de contrôle de la compétition, sans perturber ou retarder le match. Si la zone d'échauffement est située derrière le banc de l'équipe, l'entraîneur peut se déplacer depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à l'extrémité du terrain de son équipe, mais sans gêner la vue des juges de ligne.	Clarification Impact de l'achèvement de la règle 1.4.5

7.2.3	Dans le cas d'échauffements officiels consécutifs, l'équipe qui a le premier service prend le premier tour au filet.	Dans le cas d'échauffements officiels consécutifs, l'équipe qui a le premier service prend le premier tour au filet.  <b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, tous les joueurs doivent porter une tenue de jeu pour l'ensemble du protocole et de l'échauffement.</b>	Clarification
7.4.3	Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées en fonction des positions de leurs pieds en contact avec le sol comme suit :	Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées en fonction des positions de leurs pieds en contact avec le sol (le dernier contact avec le sol fixe la position du joueur) comme suit :	<b>Modification de la règle</b> (pour clarification)
7.4.3.1	chaque joueur de première ligne doit avoir au moins une partie de son pied plus proche de la ligne médiane que les pieds du joueur de deuxième ligne correspondant ;	chaque joueur de la ligne arrière doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus éloignée de la ligne centrale que le pied avant du joueur de la ligne avant correspondant ;	<b>Modification de la règle</b> (envisager " plus loin " au lieu de " plus près " pour
7.4.3.2	chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie de son pied plus proche de la ligne du côté droit (gauche) que les pieds du joueur central de cette rangée.	chaque joueur du côté droit (gauche) doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne du côté droit (gauche) que les pieds plus éloignés de la ligne du côté droit (gauche) des autres joueurs de cette rangée.	permettre une plus grande flexibilité pour la position des joueurs lors de la frappe de service)
9	Chaque équipe doit jouer dans sa propre zone de jeu et son propre espace (sauf Règle 10.1.2). Le ballon peut toutefois être récupéré au-delà de sa propre zone libre.	Chaque équipe doit jouer dans sa propre zone de jeu et son propre espace (sauf Règle 10.1.2). Le ballon peut cependant être récupéré au-delà de sa propre zone libre et au-dessus de la table de marque dans son extension complète.	<b>Modification des règles</b> (pour permettre des actions spectaculaires)
11.2.2.1	de toucher le terrain de l'adversaire avec un (des) pied(s) est autorisé, à condition qu'une partie du (des) pied(s) pénétrant reste soit en contact avec la ligne médiane, soit directement au-dessus de celle-ci.	Il est permis de toucher le terrain de l'adversaire avec un (des) pied(s), à condition qu'une partie du (des) pied(s) pénétrant reste soit en contact avec la ligne médiane, soit directement au-dessus de celle-ci, et que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire ;	Clarification

11.3.2	Les joueurs peuvent toucher le poteau, les cordes ou tout autre objet situé à l'extérieur des antennes, y compris le filet lui-même, à condition que cela n'interfère pas avec le jeu.	Les joueurs peuvent toucher le poteau, les cordes ou tout autre objet situé à l'extérieur des antennes, y compris le filet lui-même, à condition que cela n'interfère pas avec le jeu <b>(sauf règle 9.1.3).</b>	<b>Ponctuation</b>
12.5.1	Les joueurs de l'équipe qui sert ne doivent pas empêcher leur adversaire, par un écran individuel ou collectif, de voir le serveur et la trajectoire de la balle.	Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas empêcher leur adversaire, par un écran individuel ou collectif, de voir la <b>frappe du service</b> et la trajectoire de la balle.	<b>Clarification</b>
12.5.2	Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service fait un écran en agitant les bras, en sautant ou en se déplaçant latéralement pendant l'exécution du service, ou en se tenant groupé, et ce faisant, il cache à la fois le serveur et la trajectoire de la balle jusqu'à ce que celle-ci atteigne le plan vertical du filet.	Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service fait un écran en agitant les bras, en sautant ou en se déplaçant latéralement pendant l'exécution du service, ou en se tenant groupés, <b>afin que la frappe du service</b> et la trajectoire de la balle soient cachées jusqu'à ce que la balle atteigne le plan vertical du filet. <b>Si l'un ou l'autre est visible pour l'équipe qui reçoit, il ne s'agit pas d'un écran.</b>	

14.3	<b>CONTRER DANS L'ESPACE DE L'ADVERSAIRE</b> En contrant, le joueur peut placer ses mains et ses bras au-delà du filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Ainsi, il n'est pas permis de toucher le ballon au-delà du filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque.	<b>CONTRER DANS L'ESPACE DE L'ADVERSAIRE</b> En contrant, le joueur peut placer ses mains et ses bras au-delà du filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Ainsi, il n'est pas permis de toucher le ballon au-delà du filet <b>avant que</b> l'adversaire <b>n'</b> ait exécuté une frappe d'attaque.	<b>Impact de la modification de la règle 14.6.1</b>
14.6.1	Le contreur touche le ballon dans l'espace de l'OPPOSANT avant ou en même temps que le coup d'attaque de l'adversaire.	Le contreur touche le ballon dans l'espace de l'OPPOSANT. <b>avant que</b> l'attaque de l'adversaire <b>ne</b> frappe	<b>Modification de la règle (pour éviter toute interruption inutile du flux du jeu)</b>
15.2.4		<b>Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu régulière après avoir eu une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement de retard pendant la même interruption (c'est-à-dire avant la fin du prochain rallye terminé).</b>	<b>Nouvelle règle (pour clarification)</b>

<p>15.4 15.4.1</p>	<p><b>TEMPS MORTS ET TEMPS MORTS TECHNIQUES</b></p> <p>Les demandes de temps mort doivent être faites en montrant le signe de la main correspondant, lorsque le ballon est hors du jeu et avant le coup de sifflet pour le service. Tous les arrêts de jeu demandés durent 30 secondes.</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'utiliser le buzzer puis le signe de la main pour demander un temps mort.</b></p>	<p><b>TEMPS MORTS <del>ET TEMPS MORTS TECHNIQUES</del></b></p> <p>Les demandes de temps mort doivent être faites en montrant le signe de la main correspondant, lorsque le ballon est hors du jeu et avant le coup de sifflet pour le service. Tous les arrêts de jeu demandés durent 30 secondes.</p> <p><b>Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, la durée des temps morts peut être modifiée si la FIVB approuve cette demande sur la base d'une requête de l'organisateur.</b></p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'utiliser le buzzer puis le signe de la main pour demander un temps mort.</b></p>	<p>Impacté par la suppression de l'ancienne règle 15.4.2</p> <p>Clarification</p>

<p>15.4.2</p>	<p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, dans les sets 1-4, deux "temps morts techniques" supplémentaires de 60 secondes sont appliqués automatiquement lorsque l'équipe en tête atteint le 8e et le 16e point.</b></p>	<p><b>15.4.2 - À SUPPRIMER</b></p>	<p><b>Modification de la règle (si nécessaire, à inscrire uniquement dans le règlement spécifique des compétitions)</b></p> <p><u>RÈGLES</u> IMPACTÉES : 4.2.3 – 15.4 – 15.4.3 – 15.4.4</p>
<p>15.4.3</p>	<p><b>Dans le set décisif (5ème), il n'y a pas de "temps mort technique" ; seuls deux temps morts d'une durée de 30 secondes peuvent être demandés par chaque équipe.</b></p>	<p><b>15.4.3 - À SUPPRIMER</b></p>	<p><b>Modification de la règle (impactée par la suppression de l'ancienne règle 15.4.2)</b></p>

15.4.4	<p><b>Pendant tous les temps morts (y compris les temps morts techniques), les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre près de leur banc.</b></p>	<p><b>Maintenant 15.4.2</b>  Pendant tous les arrêts de jeu (<del>y compris les arrêts techniques</del>), les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre près de leur banc.</p>	<p>Réorganisé et ajusté en fonction de la suppression des anciennes règles. 15.4.2 et 15.4.3</p>
15.7	<p><b>REPLACEMENT EXCEPTIONNELLE</b></p> <p>Un joueur (à l'exception du Libero) qui ne peut continuer à jouer en raison d'une blessure ou d'une maladie doit être remplacé légalement. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la règle 15.6.</p> <p>Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure/maladie, à l'exception du Libéro, du second Libéro ou de leur remplaçant habituel, peut être remplacé dans le match par le joueur blessé/malade. Le joueur blessé ou malade remplacé n'est pas autorisé à revenir dans le match.</p>	<p><b>REPLACEMENT EXCEPTIONNELLE</b></p> <p>Un joueur (à l'exception du Libero) qui ne peut pas continuer à jouer en raison d'une blessure/maladie <b>ou d'une expulsion/disqualification</b> doit être remplacé régulièrement. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la règle 15.6.</p> <p>Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure ou de la maladie. Le joueur blessé, malade, <b>expulsé ou disqualifié</b> peut être remplacé dans le match par un autre joueur, à l'exception du Libéro, du second Libéro ou de son remplaçant habituel. Le joueur remplacé, blessé, malade ou expulsé, n'est pas autorisé à revenir dans le match.</p>	<p>Impact de la modification de la règle 15.8</p>
15.8	<p><b>REPLACEMENT LORS DE L'EXPULSION OU DE LA DISQUALIFICATION</b></p> <p>Un joueur EXPULSÉ ou DISQUALIFIÉ doit être remplacé immédiatement par un remplacement légal. Si cela n'est pas possible, l'équipe est déclarée INCOMPLÈTE.</p>	<p><b>REPLACEMENT LORS DE L'EXPULSION OU DE LA DISQUALIFICATION</b></p> <p>Un joueur EXPULSÉ ou DISQUALIFIÉ doit être remplacé immédiatement par un remplacement légal. <b>Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement exceptionnelle.</b> Si cela n'est pas possible, l'équipe est déclarée INCOMPLÈTE.</p>	<p><b>Modification de la règle</b> (pour éviter qu'une équipe ne perde un set pour cette raison et, pire encore, que les deux équipes soient déclarées incomplètes en même temps).</p> <p><b>RÈGLES IMPACTÉES : 15.7 – 15.11.1.3</b></p>

15.10.3b	Si le joueur n'est pas prêt, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour un retard.	Si le joueur n'est pas prêt <b>au moment de la demande</b> , le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour un retard.	Complétée
15.10.3c	La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le 2e arbitre, respectivement à l'aide du buzzer ou du sifflet. Le 2e arbitre autorise le remplacement.  <b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, des palettes numérotées sont utilisées pour faciliter le remplacement (y compris lorsque des dispositifs électroniques sont utilisés).</b>	La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le 2e arbitre, respectivement à l'aide du buzzer ou du sifflet. Le 2e arbitre autorise le remplacement.  <b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, des palettes numérotées sont utilisées pour faciliter le remplacement (sauf lorsque des dispositifs électroniques sont utilisés pour transmettre les données au marqueur).</b>	Complétée
15.11.1.3	pour un deuxième remplacement par la même équipe au cours de la même interruption (c'est-à-dire avant la fin de l'échange suivant), sauf en cas de blessure/maladie d'un joueur en jeu.	pour un deuxième remplacement par la même équipe au cours de la même interruption (c'est-à-dire avant la fin du prochain échange terminé), sauf en cas de blessure/maladie/expulsion/disqualification d'un joueur en jeu.	Impact de la modification de la règle 15.8

19.2	Équipement Le(s) Libéro(s) doit(vent) porter une tenue (OU UNE VESTE/BABI pour le Libéro re-désigné) dont la couleur dominante est différente de celle du reste de l'équipe. L'uniforme doit contraster clairement avec le reste de l'équipe.	Équipement Le(s) Libéro(s) doit(vent) porter une tenue (OU UNE VESTE/BABI pour le Libéro re-désigné) dont la couleur dominante est différente de celle du reste de l'équipe. L'uniforme doit contraster clairement avec le reste de l'équipe. Les <b>deux Libéros peuvent porter des uniformes différents l'un de l'autre et du reste de l'équipe.</b>	Clarification
19.4.2.5	Si l'entraîneur demande au capitaine de l'équipe d'être désigné comme nouveau Libéro, cela sera autorisé - mais le capitaine de l'équipe doit dans ce cas renoncer à tous ses privilèges de direction.	Si l'entraîneur demande au capitaine de l'équipe d'être désigné comme nouveau Libéro, cela sera autorisé <del>—mais le capitaine de l'équipe doit dans ce cas renoncer à tous ses privilèges de direction.</del>	Impact de la modification de la règle 5

21.3.2.1	<p>Un membre de l'équipe sanctionné par une expulsion ne pourra pas jouer pour le reste du set, devra être remplacé légalement et immédiatement s'il est sur le terrain et devra rester assis dans la zone de pénalité sans autres conséquences.</p> <p>Un entraîneur expulsé perd son droit d'intervenir sur le terrain et doit rester assis dans la surface de pénalisation.</p>	<p>Un membre de l'équipe sanctionné par une expulsion ne <b>participera</b> pas au reste du set, devra <b>se rendre au vestiaire de l'équipe jusqu'à la fin du set en cours</b>, sans autres conséquences.</p> <p>Un entraîneur expulsé perd son droit d'intervenir dans le set et doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe jusqu'à la fin du set en cours.</p>	<p><b>Modification des règles impactée par la suppression de la règle 1.4.6</b></p> <p><u>RÈGLES IMPACTÉES :</u> Schéma 9a</p>
21.3.3.1	<p>Un membre de l'équipe qui est sanctionné par une disqualification doit être remplacé légalement et immédiatement s'il est sur le terrain et doit quitter la zone de contrôle de la compétition pour le reste du match, sans autre conséquence.</p>	<p>Un membre de l'équipe qui est sanctionné par une disqualification doit être remplacé légalement/exceptionnellement et immédiatement s'il est sur le terrain et doit <b>se rendre au vestiaire de l'équipe</b> pour le reste du match sans autres conséquences.</p>	<p><b>Modification des règles impactée par la suppression de la règle 1.4.6</b></p> <p><u>RÈGLES IMPACTÉES :</u> Schéma 9a</p>

<p>22 22.1</p>	<p><b>COMPOSITION DU CORPS ET PROCÉDURE D'ARBITRAGE</b></p> <p>Le corps arbitral d'un match est composé des officiels suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le 1er arbitre</li> <li>- le 2ème arbitre</li> <li>- le marqueur</li> <li>- quatre (deux) juges de ligne</li> </ul> <p>Leur emplacement est indiqué dans le diagramme 10.</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un assistant marqueur est obligatoire.</b></p>	<p><b>COMPOSITION DE L'ÉQUIPE D'ARBITRAGE ET LES PROCÉDURES D'ARBITRAGE</b></p> <p>Le corps arbitral d'un match est composé des officiels suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le 1er arbitre</li> <li>- le 2ème arbitre</li> <li>- l'arbitre du défi</li> <li>- l'arbitre de réserve</li> <li>- le marqueur</li> <li>- quatre (deux) juges de ligne</li> </ul> <p>Leur emplacement est indiqué dans le diagramme 10.</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un arbitre de défi (si le VCS est utilisé), un arbitre de réserve et un assistant marqueur sont obligatoires.</b></p>	<p>Compléter et modifier le titre (pour inclure l'arbitre de défi et l'arbitre de réserve dans l'équipe d'arbitrage).</p>
<p>23.2.2</p>	<p>Il/elle contrôle également le travail des ramasseurs de balles, des laveurs de sols et des balayeurs.</p>	<p>Il/elle contrôle également le travail des ramasseurs de balle et des nettoyeurs <b>rapides</b>.</p>	<p>Clarification</p>
<p>23.3.2.3</p>	<p>c) les fautes au-dessus du filet, et le contact fautif du joueur avec le filet, principalement du côté de l'attaquant.</p>	<p>c) les fautes au-dessus du filet, et le contact fautif du joueur avec le filet, principalement <b>(mais pas exclusivement)</b> du côté de l'attaquant.</p>	<p>Complétée</p>
<p>24.2.10</p>	<p>Il supervise les membres de l'équipe dans les zones de pénalité et signale leur mauvaise conduite au 1er arbitre.</p> <p><b>Pour les compétitions de la FIVB, les compétitions mondiales et les compétitions officielles, les tâches enregistrées sous 24.2.5 et 24.2.10 sont effectuées par l'arbitre de réserve.</b></p>	<p><b>TEXTE À SUPPRIMER</b></p> <p><b>Pour les compétitions de la FIVB, les compétitions mondiales et les compétitions officielles, le <b>devoir</b> enregistré sous 24.2.5 et <del>24.2.10</del> est effectué par l'arbitre de réserve.</b></p>	<p>Impact de la suppression de la règle 1.4.6</p>
<p>24.3.2.3</p>	<p>le contact fautif du joueur avec le filet principalement du côté du contreur et avec l'antenne de son côté de terrain ;</p>	<p>le contact fautif du joueur avec le filet principalement <b>(mais pas exclusivement)</b> du côté du contreur et avec l'antenne de son côté de terrain ;</p>	<p>Complétée</p>

<p>25</p> <p>25.1</p> <p>25.2</p> <p>25.2.1</p> <p>25.2.2</p> <p>25.2.3</p> <p>25.2.4</p>		<p><b>ARBITRE CHALLENGER</b>  <b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, si le système de défi vidéo (VCS) est utilisé, un arbitre de défi est obligatoire.</b></p> <p><b>EMPLACEMENT</b>  <b>L'arbitre du défi exerce ses fonctions dans la cabine du défi, à un endroit distinct déterminé par le délégué technique de la FIVB.</b></p> <p><b>RESPONSABILITÉS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il/elle supervise le processus de contestation et s'assure qu'il se déroule conformément au règlement de contestation en vigueur.</li> <li>- L'arbitre du défi doit porter une tenue officielle d'arbitre dans l'exercice de ses fonctions.</li> <li>- Après le processus de contestation, il informe le 1er arbitre de la nature de la faute.</li> <li>- A la fin du match, il/elle signe la feuille de match.</li> </ul>	<p><b>Nouvelle règle</b>          (pour inclure l'arbitre de défi dans les Règles Officielles de Volleyball)</p> <p><u>RÈGLES IMPACTÉES :</u>          Réorganisation de l'ancien article 25 "SCORER", devient maintenant la règle 27</p>
<p>26</p> <p>26.1</p>		<p><b>ARBITRE DE RÉSERVE</b>  <b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un arbitre de réserve est obligatoire.</b></p> <p><b>EMPLACEMENT</b>  <b>L'arbitre de réserve exerce ses fonctions en se plaçant à un endroit distinct déterminé par le plan du terrain de la FIVB.</b></p>	<p><b>Nouvelle règle</b>          (pour inclure l'arbitre de réserve dans les Règles Officielles de Volleyball)</p>

<p>26.2</p> <p>26.2.1.</p> <p>26.2.2</p> <p>26.2.3</p> <p>26.2.4</p> <p>26.2.5</p> <p>26.2.6</p> <p>26.2.7</p> <p>26.2.8</p> <p>26.2.9</p>		<p><b>RESPONSABILITÉS</b></p> <p>L'arbitre de réserve est tenu de :</p> <p>porter un uniforme officiel d'arbitre dans l'exercice de ses fonctions</p> <p>remplacer le 2ème référent en cas d'absence ou d'incapacité à poursuivre son travail ou si le 2ème référent est devenu le 1er référent.</p> <p>contrôle les plaquettes de remplacement (si elles sont utilisées), avant le match et entre les sets</p> <p>vérifier le fonctionnement des tablettes de banc avant et entre les sets, s'il y a un problème</p> <p>aider le 2e arbitre à maintenir la zone libre libre.</p> <p>aider le 2e arbitre à ordonner au membre de l'équipe expulsé/disqualifié de se rendre au vestiaire de l'équipe.</p> <p>contrôler les joueurs remplaçants dans la zone d'échauffement et sur le banc de touche</p> <p>apporter au 2e arbitre quatre ballons de match, immédiatement après la présentation des joueurs partants et donner au 2e arbitre un ballon de match après avoir vérifié la position debout des joueurs.</p>	
--	--	---	--

26.2.10		<b>assister le 2e arbitre pour guider le travail des moppers.</b>	<u>RÈGLES IMPACTÉES :</u> Réorganisation de l'ancien article 26 "ASSISTANT SCORER", maintenant devient la règle 28
25 25.1 25.2 25.2.1 25.2.1.1 25.2.1.2 25.2.2 27.2.2.1 27.2.2.2 25.2.2.3 25.2.2.4 25.2.2.5 25.2.2.6 25.2.2.7 25.2.2.8 25.2.3 25.2.3.1 25.2.3.2 25.2.3.3	RESPONSABILITÉS DE L'EMPLACEMENT DU MARQUEUR	<b>27. MARQUEUR</b> <b>1. EMBLACEMENT</b> <b>2. RESPONSABILITÉS 27.2.1</b> <b>27.2.1.1</b> <b>27.2.1.2</b> <b>27.2.2</b> <b>27.2.2.1</b> <b>27.2.2.2</b> <b>27.2.2.3</b> <b>27.2.2.4</b> <b>27.2.2.5</b> <b>27.2.2.6</b> <b>27.2.2.7</b> <b>27.2.2.8</b> <b>27.2.3</b> <b>27.2.3.1</b> <b>27.2.3.2</b> <b>27.2.3.3</b>	Réorganisé (textes inchangés)
26 26.1 26.2 26.2.1	RESPONSABILITÉS DE L'ASSISTANT DE L'ASSISTANT DE L'ASSISTANT DE L'ASSISTANT DE MARQUE	<b>28. MARQUEUR ADJOINT 2</b> <b>28.1 EMBLACEMENT</b> <b>28.2 RESPONSABILITÉS</b> <b>28.2.1</b>	Réorganisation (textes inchangés, sauf suppression de l'ancien 26.2.2.3)

<p>26.2.1.1 26.2.1.2 26.2.2 26.2.2.1 26.2.2.2 26.2.2.3 26.2.2.4 26.2.2.5 26.2.2.6 26.2.3 26.2.3.1 26.2.3.2</p>	<p>Démarre et termine le chronométrage des temps morts techniques.</p>	<p><b>28.2.1.1</b> <b>28.2.1.2</b> <b>28.2.2</b> <b>28.2.2.1</b> <b>28.2.2.2</b> <b>À SUPPRIMER (impacté par la suppression de l'ancienne règle 15.4.2) 28.2.2.3</b> <b>28.2.2.4</b> <b>28.2.2.5</b> <b>28.2.3</b> <b>28.2.3.1</b> <b>28.2.3.2</b></p>	
<p>27 27.1</p>	<p><b>EMPLACEMENT DES JUGES DE LIGNE</b> Si seulement deux juges de ligne sont utilisés, ils se tiennent aux coins du terrain les plus proches de la main droite de chaque arbitre, en diagonale à 1 ou 2 m du coin. Chacun d'entre eux contrôle à la fois la ligne de fond et la ligne latérale de son côté.</p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'avoir quatre juges de ligne.</b></p> <p><b>Ils se tiennent dans la zone libre à 1 à 3 m de chaque coin du terrain, sur le prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.</b></p>	<p><b>29 JUGES DE LIGNE</b> <b>29.1 EMBLACEMENT</b></p> <p>Si seulement deux juges de ligne sont utilisés, ils se tiennent aux coins du terrain les plus proches de la main droite de chaque arbitre, en diagonale à 1 ou 2 m du coin. Chacun d'entre eux contrôle à la fois la ligne de fond et la ligne latérale de son côté.</p> <p><b>A SUPPRIMER</b></p> <p><b>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, si quatre juges de ligne sont utilisés, ils se tiennent dans la zone libre à 1 à 3 m de chaque coin du terrain, sur le prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.</b></p>	<p>Réorganisation et <b>modification de la règle</b> (pour éviter l'obligation d'utiliser 4 juges de ligne dans les compétitions de la FIVB)</p>

27.2 27.2.1 27.2.1.1 27.2.1.2 27.2.1.3 27.2.1.4 27.2.1.5 27.2.1.6 27.2.1.7 27.2.2	<b>RESPONSABILITÉS</b>	<b>29.2 RESPONSABILITÉS</b> 29.2.1 29.2.1.1 29.2.1.2 29.2.1.3 29.2.1.4 29.2.1.5 29.2.1.6 29.2.1.7 29.2.2	Réorganisé (textes inchangés)
27 27.1 27.2	GESTES OFFICIELS GESTUELLES DES ARBITRES GESTES DE DRAPEAU DES JUGES DE LIGNE	<b>29. GESTES OFFICIELS</b> <b>29.1 GESTES MANUELS DES ARBITRES</b> <b>29.2 GESTES DES DRAPEAUX DES JUGES DE LIGNE</b>	Réorganisé (textes inchangés)

<p>Diagramme 9 9a</p>	<p><b>ÉCHELLES DE SANCTIONS ET CONSÉQUENCES AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS POUR MAUVAISE CONDUITE</b></p> <p>Conséquence de la conduite grossière seconde: Le joueur quitte l'aire de jeu et reste dans la surface de réparation pour le reste du match.</p> <p>troisième : Le joueur quitte la zone de contrôle de la compétition pour le reste du match.</p> <p>Conséquence de la conduite agressive première: Le joueur quitte l'aire de jeu et reste dans la surface de réparation pour le reste du match.</p>	<p><b>ÉCHELLES DE SANCTIONS ET CONSÉQUENCES AVERTISSEMENTS ET SANCTIONS POUR MAUVAISE CONDUITE</b></p> <p>Conséquence de la conduite grossière seconde : <b>Le membre de l'équipe doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe</b> pour le reste du match.</p> <p>troisième : <b>Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe</b> pour le reste du match.</p> <p>Conséquence de la conduite agressive Première : <b>Le membre de l'équipe doit se rendre dans le vestiaire de l'équipe</b> pour le reste du match.</p>	<p>Impact de la suppression de la règle 1.4.6</p>
---------------------------	---	---	---

	<p>deuxième : Le joueur quitte la zone de contrôle de la compétition pour le reste du match. Conséquence de l'agression première : Le joueur quitte la zone de contrôle de la compétition pour le reste du match.</p>	<p>deuxième : <b>Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe</b> pour le reste du match. Conséquence de l'agression première : Le membre de l'équipe doit se rendre au vestiaire de l'équipe pour le reste du match.</p>	
--	---	--	--

	<p>DÉFINITIONS</p> <p><b>ZONE DE PÉNALITÉ</b></p> <p>Dans chaque moitié de la zone de compétition/de contrôle, il y a une zone de pénalité située derrière le prolongement de la ligne de fond, en dehors de la zone libre, qui doit être placée à un minimum de 1,5 mètre derrière le bord arrière du banc.</p> <p><b>LES RÉCUPÉRATEURS DE BALLE ET LES NETTOYEURS</b></p> <p>Il s'agit du personnel dont la tâche est de maintenir le rythme du jeu en faisant rouler la balle vers le serveur entre les échanges.</p> <p>Les nettoyeurs : sont des personnes dont le travail consiste à garder le sol propre et sec. Ils nettoient le terrain avant le match, entre les sets et, si nécessaire, après chaque échange.</p>	<p>DÉFINITIONS</p> <p><b>A SUPPRIMER</b></p> <p><b>LES RÉCUPÉRATEURS DE BALLE ET LES NETTOYEURS RAPIDES</b></p> <p>Il s'agit du personnel dont la tâche est de maintenir le rythme du jeu en faisant rouler la balle vers le serveur entre les échanges.</p> <p>Nettoyeurs <b>rapides</b> : ce sont des personnes dont le travail consiste à maintenir le sol propre et sec, si nécessaire, après chaque échange de jeu <b>à l'aide de petites serviettes.</b></p> <p><b>PREMIERE TOUCHE DE L'ÉQUIPE</b></p> <p>Il y a quatre cas où l'action de jeu est considérée comme la première touche de l'équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réception des services</li> <li>- recevoir une attaque de l'équipe adverse</li> </ul>	<p>Impact de la suppression de la règle 1.4.6</p> <p>Clarification</p> <p><b>Nouveau</b> (Pour la description)</p>
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- jouer le ballon qui rebondi de son propre bloc.</li> <li>- Jouer la balle qui rebondi sur le bloc de l'adversaire.</li> </ul> <p><b>PROTOCOLE</b></p> <p>La série d'événements précédant le début du match, y compris le tirage au sort, la séance d'échauffement, la présentation des équipes et des arbitres, décrits dans le Manuel des compétitions spécifiques.</p>	<p><b>Nouveau</b> (Pour la description)</p>
--	--	---	---

