

OFFICIAL BEACH VOLLEYBALL RULES

REGLES OFFICIELLES DU VOLLEYBALL DE PLAGE

1 9 9 6 - 2 0 0 0

© **Fédération Internationale de Volleyball, January 1997**

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

La FIVB tient à remercier tous ceux qui ont contribué à la révision de ces règles.

--- CONTENTS ---

--- TABLE DES MATIERES ---

GAME CHARACTERISTICS.....11

CARACTERISTIQUES DU JEU.....11

SECTION I
THE GAME

SECTION I
LE JEU

Chapter I
FACILITIES AND EQUIPMENT

Chapitre I
INSTALLATIONS ET EQUIPEMENT

1. PLAYING AREA (Diagram 1).....15

1. AIRE DE JEU (Fig. 1)15

- 1.1 Dimensions.....15
- 1.2 Playing surface.....15
- 1.3 Lines on the court.....16
- 1.4 Service zone.....16
- 1.5 Weather.....16
- 1.6 Lighting.....16

- 1.1 Dimensions..... 15
- 1.2 Surface de jeu 15
- 1.3 Lignes du terrain..... 16
- 1.4 Zone de service..... 16
- 1.5 Conditions météorologiques..... 16
- 1.6 Eclairage..... 16

2. NET AND POSTS.....16

2. FILET ET POTEAUX 16

- 2.1 Net.....16
- 2.2 Side bands.....17
- 2.3 Antennae.....17
- 2.4 Height of the net.....17
- 2.5 Posts.....18
- 2.6 Additional equipment.....18

- 2.1 Filet..... 16
- 2.2 Bandes de côté..... 17
- 2.3 Antennes..... 17
- 2.4 Hauteur du filet..... 17
- 2.5 Poteaux..... 18
- 2.6 Equipement complémentaire..... 18

3. BALL18

3. BALLON..... 18

- 3.1 Characteristics.....18
- 3.2 Uniformity of balls18
- 3.3 Three ball system18

- 3.1 Caractéristiques..... 18
- 3.2 Uniformité des ballons..... 18
- 3.3 Système des trois ballons..... 18

Chapter II
PARTICIPANTS

4. TEAMS	19
4.1 Composition and registration.....	19
4.2 Captain.....	19
5. PLAYERS' EQUIPMENT	19
5.1 Equipment.....	19
5.2 Authorized changes.....	20
5.3 Forbidden objects and uniforms.....	20
6. RIGHTS AND RESPONSIBILITIES OF THE PARTICIPANTS	20
6.1 Both players	20
6.2 Captain.....	22
6.3 Location of participants.....	22

Chapitre II
PARTICIPANTS

4. EQUIPES	19
4.1 Composition et inscription.....	19
4.2 Capitaine.....	19
5. EQUIPEMENTS DES JOUEURS	19
5.1 Equipement.....	19
5.2 Changements autorisés.....	20
5.3 Tenues et objets interdits.....	20
6. DROITS ET DEVOIRS DES PARTICIPANTS	20
6.1 Les deux joueurs.....	20
6.2 Capitaine.....	22
6.3 Place des participants	22

Chapter III
POINT, SET AND MATCH WINNER

7. SCORING SYSTEM	23
7.1 To win a match.....	23
7.2 To win a set.....	23
7.3 To win a rally	24
7.4 To win a rally in the deciding set (3rd).....	24
7.5 Default and incomplete team.....	24

Chapitre III
POINT, SET ET VAINQUEUR DU MATCH

7. SYSTEME DE MARQUE	23
7.1 Gain d'un match.....	23
7.2 Gain d'un set.....	23
7.3 Gain d'un échange de jeu.....	24
7.4 Gain d'un échange de jeu dans le set décisif (3 ^{ème})	24
7.5 Forfait et équipe incomplète.....	24

Chapter IV
PREPARATION OF THE MATCH,
STRUCTURE OF PLAY

8. PREPARATION OF THE MATCH	25
8.1 Toss.....	25
8.2 Warm-up session.....	25

Chapitre IV
PREPARATION DU MATCH,
STRUCTURE DU JEU

8. PREPARATION DU MATCH	25
8.1 Tirage au sort.....	25
8.2 Séance d'échauffement	25

9. TEAM LINE-UP.....	25
9.1 Components presence.....	25
9.2 Substitution	25
10. PLAYERS' POSITIONS.....	25
10.1 Positions.....	25
10.2 Service order.....	26
10.3 Service order fault.....	26

9. FORMATION DES EQUIPES.....	25
9.1 Composition de l'équipe.....	25
9.2 Remplacement	25
10. POSITIONS DES JOUEURS.....	25
10.1 Positions.....	25
10.2 Ordre de service.....	26
10.3 Faute dans l'ordre de service.....	26

Chapter V
PLAYING ACTIONS

11. STATES OF PLAY	27
11.1 Ball in play.....	27
11.2 Ball out of play.....	27
11.3 Ball "in".....	27
11.4 Ball "out".....	27
12. PLAYING FAULTS.....	27
12.1 Definition.....	27
12.2 Consequences of a fault.....	28
13. PLAYING THE BALL.....	28
13.1 Team hits.....	28
13.2 Simultaneous contacts.....	28
13.3 Assisted hit.....	29
13.4 Characteristics of a hit.....	29
13.5 Faults at playing the ball	30
14. BALL AT NET	30
14.1 Ball crossing the net.....	30
14.2 Ball touching the net.....	31
14.3 Ball in the net.....	31
15. PLAYER AT THE NET.....	31
15.1 Reaching beyond the net.....	31
15.2 Penetration into the opponent's space, court and/or free zone.....	31
15.3 Contact with the net.....	32

Chapitre V
ACTIONS DE JEU

11. SITUATIONS DE JEU.....	27
11.1 Ballon en jeu.....	27
11.2 Ballon hors jeu.....	27
11.3 Ballon "dedans"	27
11.4 Ballon "dehors"	27
12. FAUTES DE JEU	27
12.1 Définition.....	27
12.2 Conséquences d'une faute.....	28
13. JOUER LE BALLON.....	28
13.1 Touches d'équipe.....	28
13.2 Touches simultanées.....	28
13.3 Touche assistée.....	29
13.4 Caractéristiques d'une touche	29
13.5 Fautes en jouant le ballon.....	30
14. BALLON AU FILET.....	30
14.1 Passage du ballon au-dessus du filet ..	30
14.2 Ballon touchant le filet.....	31
14.3 Ballon dans le filet	31
15. JOUEUR AU FILET.....	31
15.1 Franchissement au-dessus du filet ..	31
15.2 Pénétration dans l'espace adverse, le terrain et/ou la zone libre.....	31
15.3 Contact avec le filet	32

15.4 Player's faults at the net.....	32
16. SERVICE.....	32
16.1 Definition.....	32
16.2 First service in a set.....	32
16.3 Service order.....	32
16.4 Authorization of the service.....	33
16.5 Execution of the service.....	33
16.6 Screening.....	33
16.7 Serving faults.....	34
16.8 Serving faults after hitting the ball.....	34

17. ATTACK-HIT 34

17.1 Definition.....	34
17.2 Attack-hit faults.....	34

18. BLOCK..... 35

18.1 Definition.....	35
18.2 Hits by the blocker.....	35
18.3 Block within the opponent's space.....	35
18.4 Blocking contact.....	35
18.5 Blocking faults.....	35

Chapter VI
TIME-OUTS AND DELAYS

19. TIME-OUTS..... 37

19.1 Definition.....	37
19.2 Number of time-outs.....	37
19.3 Requests for time-out.....	37
19.4 Improper requests.....	37

20. DELAYS TO THE GAME..... 37

20.1 Types of delay.....	37
20.2 Sanctions for delay.....	38

**21. EXCEPTIONAL GAME
INTERRUPTIONS..... 38**

21.1 Injury.....	38
------------------	----

15.4 Fautes du joueur au filet.....	32
-------------------------------------	----

16. SERVICE..... 32

16.1 Définition.....	32
16.2 Premier service du set.....	32
16.3 Ordre au service.....	32
16.4 Autorisation du service.....	33
16.5 Exécution du service.....	33
16.6 Ecran.....	33
16.7 Fautes de service.....	34
16.8 Fautes de service après la frappe du ballon.....	34

17. FRAPPE D'ATTAQUE 34

17.1 Définition.....	34
17.2 Fautes de frappe d'attaque.....	34

18. CONTRE..... 35

18.1 Définition.....	35
18.2 Touches du contreur.....	35
18.3 Contre dans l'espace adverse.....	35
18.4 Contact du contre.....	35
18.5 Fautes du contre.....	35

Chapitre VI
TEMPS-MORTS ET RETARDS DE JEU

19. TEMPS-MORTS 37

19.1 Définition.....	37
19.2 Nombre de temps-morts.....	37
19.3 Demandes de temps-morts.....	37
19.4 Demandes non fondées.....	37

20. RETARDS DE JEU..... 37

20.1 Types de retard.....	37
20.2 Sanctions pour retard.....	38

**21. INTERRUPTIONS DE JEU
EXCEPTIONNELLES..... 38**

21.1 Blessure.....	38
--------------------	----

21.2 External interference.....	39
21.3 Prolonged interruptions.....	39

21.2 Incident extérieur au jeu	39
21.3 Interruptions prolongées.....	39

22. COURT SWITCHES AND INTERVALS.....39

22. CHANGEMENTS DE CAMPS ET ARRETS ENTRE LES SETS..... 39

22.1 Court switches.....	39
22.2 Intervals.....	39

22.1 Changements de camp.....	39
22.2 Arrêts.....	39

Chapter VII
MISCONDUCT

Chapitre VII
CONDUITE INCORRECTE

23. MISCONDUCT.....41

23. CONDUITE INCORRECTE41

23.1 Categories	41
23.2 Sanctions.....	41
23.3 Sanction scale	42
23.4 Misconduct before and between sets.....	42

23.1 Catégories	41
23.2 Sanctions.....	41
23.3 Echelle des sanctions.....	42
23.4 Conduite incorrecte avant et entre les sets.....	42

SECTION II
THE REFEREES,
THEIR RESPONSIBILITIES
AND OFFICIAL SIGNALS

Chapter VIII
REFEREEING CORPS
AND PROCEDURES

**24. REFEREEING CORPS
AND PROCEDURES.....45**

- 24.1 Composition.....45
- 24.2 Procedures45

25. FIRST REFEREE.....45

- 25.1 Location.....45
- 25.2 Authority.....46
- 25.3 Responsibilities.....46

26. SECOND REFEREE.....47

- 26.1 Location.....47
- 26.2 Authority.....47
- 26.3 Responsibilities.....48

27. SCORER.....48

- 27.1 Location.....48
- 27.2 Responsibilities.....48

28. LINESJUDGE49

- 28.1 Location.....49
- 28.2 Responsibilities.....49

29. OFFICIAL'S SIGNALS.....50

- 29.1 Referees'hand signals.....50
- 29.2 Linesjudge flag signals.....50

SECTION II
LES ARBITRES,
LEURS RESPONSABILITES
ET GESTES OFFICIELS

Chapitre VIII
CORPS ARBITRAL
ET PROCEDURES

**24. CORPS ARBITRAL
ET PROCEDURES.....45**

- 24.1 Composition..... 45
- 24.2 Procédures..... 45

25. PREMIER ARBITRE..... 45

- 25.1 Emplacement..... 45
- 25.2 Autorité..... 46
- 25.3 Responsabilités..... 46

26. SECOND ARBITRE..... 47

- 26.1 Emplacement..... 47
- 26.2 Autorité..... 47
- 26.3 Responsabilités..... 48

27. MARQUEUR..... 48

- 27.1 Emplacement..... 48
- 27.2 Responsabilités..... 48

28. JUGES DE LIGNE..... 49

- 28.1 Emplacement..... 49
- 28.2 Responsabilités..... 49

29. GESTES OFFICIELS..... 50

- 29.1 Gestes officiels des arbitres 50
- 29.2 Gestes officiels des juges de ligne 50

SECTION III
APPENDICES

DIAGRAMS.....51-64

Diagram 1: THE PLAYING AREA.....53

Diagram 2: DESIGN OF THE NET.....54

Diagram 3: BALL CROSSING THE
VERTICAL PLANE OF
THE NET55

Diagram 4: SCREEN.....56

Diagram 5: COMPLETED BLOCK56

Diagram 6: LOCATION OF THE
REFEREEING CORPS AND
THEIR ASSISTANTS.....57

Diagram 7: REFEREES' OFFICIAL
HAND SIGNALS59-63

Diagram 8: LINESJUDGES' OFFICIAL FLAG
SIGNALS.....64

Diagram 9: MISCONDUCT SANCTION
SCALE.....58

Notes65-67

SECTION III
ANNEXES

DIAGRAMMES.....51-64

Diagramme 1: L'AIRE DE JEU..... 53

Diagramme 2: DESSIN DU FILET..... 54

Diagramme 3: BALLON QUI TRAVERSE
LE PLAN VERTICAL
DU FILET..... 55

Diagramme 4: ECRAN 56

Diagramme 5: BLOC EFFECTIF..... 56

Diagramme 6: EMBLACEMENT DU
CORPS ARBITRAL ET
DE LEURS ASSISTANTS ...57

Diagramme 7: GESTES OFFICIELS
DES ARBITRES..... 59-63

Diagramme 8: GESTES OFFICIELS
DES JUGES DE LIGNE 64

Diagramme 9: ECHELLE DES SANCTIONS
POUR MAUVAISE
CONDUITE 58

Notes65-67

GAME CHARACTERISTICS

Beach Volleyball is a sport played by two teams of two players each on a sand court divided by a net. The ball is played by hitting it with any part of the body.

The objective of the game is for each team to send the ball regularly over the net to ground it on the opponent's court, and to prevent the ball from being grounded on its own court.

The ball is put into play by the serving player. The player serves by hitting the ball, with one hand or arm, over the net to the opponent's court.

A team is entitled to hit the ball three times to return it to the opponent's court.

A player is not allowed to hit the ball twice consecutively (except at blocking and at the first contact).

The rally continues until the ball touches the ground, goes "out" or a team fails to return it properly. In Beach Volleyball, only the serving team may score a point (except in the deciding set). When the receiving team wins a rally, it gains the right to serve (also scoring a point in the deciding set), this is called a "side out". The serving player must be alternated every time there is a "side out".

In Beach Volleyball there are two "match formats":

Format A - only one set:

the team wins the set and the match by scoring 15 points with a 2-point lead. In the event of a 16-16 tie, the team scoring the 17th point wins the set and the match with only a one-point lead.

Format B - best of three sets:

the first two sets of the match are played to 12 points. The first team which gains 12 points wins the set. A team wins the match by winning two sets.

CARACTERISTIQUES DU JEU

Le Volleyball de plage est un sport joué par deux équipes de deux joueur/joueuses sur un terrain en sable divisé par un filet. Le ballon est joué en le frappant avec n'importe quelle partie du corps.

Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans le camp adverse et de l'empêcher de tomber dans son propre camp en l'envoyant réglementairement par-dessus le filet.

Le ballon est mis en jeu par le joueur/la joueuse au service. Il/elle sert en frappant le ballon afin de l'envoyer par-dessus le filet dans le camp adverse.

Une équipe a le droit de frapper le ballon trois fois pour le renvoyer dans le camp adverse.

Un joueur/une joueuse n'est pas autorisé(e) à toucher le ballon deux fois consécutivement (excepté au contre et à la première touche).

L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon touche le sol, soit envoyé hors des limites du jeu ou qu'une équipe ne puisse le renvoyer correctement. Dans le Volleyball de plage, seule l'équipe au service peut marquer un point (à l'exception du set décisif). Quand l'équipe en réception gagne l'échange de jeu, elle obtient le droit au service (en marquant aussi un point dans le set décisif); ceci est appelé "changement de service". Chaque joueur/joueuse doit servir alternativement, chaque fois qu'il y a un changement de service.

Dans le Volleyball de plage, deux "formules de match" sont utilisées:

Formule A - un seul set:

Une équipe gagne le set et le match en marquant 15 points avec 2 points d'écart. En cas d'égalité à 16/16, l'équipe qui marque le 17^e point gagne le set et le match avec un seul point d'écart.

Formule B - au meilleur des trois sets:

L'équipe qui gagne les deux premiers sets de 12 points remporte la rencontre. En cas d'égalité à 11/11, la première équipe marquant le 12^e point gagne le set. Une équipe gagne le match en gagnant deux sets.



Deciding set: when there is a 1-1 tie in the first two sets, to win the third and deciding set the team must score 12 points with a two point lead. In the case of a tie 11-11, play is continued until a two-point lead is reached. There is no point limit. The deciding set is played as a tie-break, where a point is scored whenever a team wins a rally.

Set décisif: En cas d'égalité de sets 1/1 après les deux premiers sets, l'équipe doit marquer 12 points avec deux points d'écart pour gagner le troisième set décisif. Le set décisif est joué comme un tie-break: un point est marqué lorsqu'une équipe gagne un échange de jeu.

SECTION I

SECTION I

THE GAME

LE JEU

Note: text in bold indicate rules applying to FIVB
World Competitions.

Note: Le texte en gras indique une règle s'appliquant
aux Compétitions Mondiales de la FIVB.

1 PLAYING AREA (Diagram 1)

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

1.1 DIMENSIONS

1.1.1 The playing court is a rectangle measuring 18 x 9 m, surrounded by a free zone with a minimum of 3 m wide and with a space free from any obstruction up to a height of a minimum of 7 m from the playing surface.

1.1.2 For FIVB World Competitions, the playing court is a rectangle measuring 18 x 9 m, surrounded by a free zone with a minimum of 5 m from the end lines / side lines and with a space free from any obstruction up to a minimum height of 12.5 m from the playing surface.

1.2 PLAYING SURFACE

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

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

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

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

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

1 AIRE DE JEU (Fig. 1)

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

1.1 DIMENSIONS

1.1.1 Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 18 x 9 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m et disposant d'un espace libre de tout obstacle sur une hauteur de 7 m au moins à partir du sol.

1.1.2 Pour les Compétitions Mondiales FIVB, la zone libre mesure au moins 5 m à partir des lignes de fond et de côté. L'espace libre doit mesurer au moins 12,5 m de haut à partir du sol.

1.2 SURFACE DE JEU

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

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

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

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

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

1.3 LINES ON THE COURT

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

1.3.2 There is NO center line.

1.3.3 All lines are 5-8 cm wide.

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

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

1.4 SERVICE ZONE

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

1.5 WEATHER

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

1.6 LIGHTING

For official international competitions played during the night, the lighting on the playing area should be 1,000 to 1,500 lux measured at 1 m above the playing surface.

For FIVB World Competitions, the technical supervisor, the referee supervisor, and the tournament director shall decide if any of the above conditions present any danger of injury to the players.

2 NET AND POSTS (Diagram 2)

2.1 NET

The net is 9.5 m long and 1 m (+/- 3 cm) wide when it is hung taut, placed vertically over the axis of the center of the court.

It is made of 10 cm square mesh. At its top and

1.3 LIGNES DU TERRAIN

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

1.3.2 Il n'y a PAS de ligne centrale.

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

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

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

1.4 ZONE DE SERVICE

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

1.5 CONDITIONS METEOROLOGIQUES

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

1.6 ECLAIRAGE

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

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

2 FILET ET POTEAUX (Fig. 2)

2.1 FILET

Le filet mesure 9.5 m de long et 1 m de large (+/- 3 cm), lorsqu'il est tendu verticalement au dessus de l'axe central du terrain.

Il est fait de mailles carrées de 10 cm de côté.

bottom there are two 5-8 cm wide horizontal bands made of two-fold canvas, preferably in dark blue or bright colors, sewn along its full length. Each extremity of the upper band has a hole through which passes a cord fastening the upper band to the posts to keep the top of the net stretched.

Within the bands there are: a flexible cable in the upper one and a cord in the bottom one for fastening the net to the posts and keeping its top and bottom taut. It is permissible to have advertising on the horizontal bands of the net.

2.2 SIDE BANDS

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

2.3 ANTENNAE

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

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

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

2.4 HEIGHT OF THE NET

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

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

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

It is measured from the center of the playing court with a measuring rod. The two ends of the net

Deux bandes horizontales de 5-8 cm de large sont placées à ses parties supérieure et inférieure. Elles sont faites en toile, de préférence de couleur bleue ou claire, et sont rabattues et cousues sur toute la longueur du filet. Chaque extrémité de la bande supérieure est trouée afin de passer un cordon pour l'attacher au poteau et maintenir le haut du filet tendu.

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

2.2 BANDES DE COTE

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

2.3 ANTENNES

L'antenne est une tige flexible de 1,8 m de long et de 10 mm de diamètre. Elle est en fibre de verre ou matériau similaire. Deux antennes sont attachées sur le bord extérieur de chaque bande de côté et placées en opposition de chaque côté du filet (Fig.2).

La partie supérieure de l'antenne dépasse le filet de 80 cm, elle est peinte de bandes contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.

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

2.4 HAUTEUR DU FILET

La hauteur du filet est de 2,43 m pour les hommes et de 2,24 m pour les femmes.

Commentaire: la hauteur du filet peut varier en fonction de l'âge comme suit:

Groupes d'âge	Féminines	Masculins
16 ans et moins	2,24 m	2,24 m
14 ans et moins	2,12 m	2,12 m
12 ans et moins	2,00 m	2,00 m

Elle est mesurée au centre du terrain de jeu à l'aide d'une toise. Les deux extrémités du filet (au-

(over the side lines) must both be the same height and may not exceed the official height by more than 2 cm.

2.5 POSTS

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

2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT

All additional equipment is determined by FIVB regulations.

3 BALL

3.1 CHARACTERISTICS

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

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

Circumference: 65 to 67 cm

Weight: 260 to 280 g

Inside pressure: 171 to 221 mbar or hPa (0,175 to 0,225 Kg/cm²)

3.2 UNIFORMITY OF BALLS

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

Official international competitions must be played with FIVB homologated balls.

3.3 THREE-BALL SYSTEM

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

dessus des lignes de côté) doivent être à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.

2.5 POTEAUX

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

2.6 EQUIPEMENT COMPLEMENTAIRE

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

3 BALLON

3.1 CARACTERISTIQUES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe souple, faite d'un matériau (cuir or similaire) qui n'absorbera pas l'humidité, c.a.d. mieux adapté aux conditions de plein air du fait que des matches peuvent être joués sous la pluie, et comportant à l'intérieur une vessie de caoutchouc ou de matériau similaire.

Couleur: couleurs vives comme jaune, orange, rose, blanc, etc.

Circonférence: 65 à 67 cm

Poids: 260 à 280 g

Pression: 171 à 221 mbar ou hPa (0,175 à 0,225 Kg/cm²)

3.2 UNIFORMITE DES BALLONS

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

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

3.3 SYSTEME DES TROIS BALLONS

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

Chapter II PARTICIPANTS

4 TEAMS

- 4.1 COMPOSITION AND REGISTRATION
- 4.1.1 A team is composed exclusively of two players.
- 4.1.2 Only the two players recorded on the score sheet may participate in the match.
- 4.1.3 For FIVB World Competitions, coaching is not allowed during a match.
- 4.2 CAPTAIN

The team captain shall be indicated on the score-sheet.

5 PLAYERS' EQUIPMENT

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

Chapitre II LES PARTICIPANTS

4 EQUIPES

- 4.1 COMPOSITION ET INSCRIPTIONS
- 4.1.1 Une équipe est composée exclusivement de deux joueurs/joueuses.
- 4.1.2 Seuls les deux joueurs/joueuses inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la rencontre.
- 4.1.3 Dans les Compétitions Mondiales FIVB, le managérat n'est pas autorisé.
- 4.2 CAPITAINE

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

5 EQUIPEMENT DES JOUEURS/JOUEUSES

- 5.1 EQUIPEMENT
- 5.1.1 L'équipement d'un joueur/une joueuse se compose d'une culotte ou d'un maillot de bain. Un maillot de corps ou une "brassière" est facultatif sauf si les règlements du tournoi le spécifient. Les joueurs/joueuses peuvent porter une casquette.
- 5.1.2 Pour les Compétitions Mondiales FIVB, les joueurs/joueuses d'une même équipe doivent porter une tenue de même couleur et de même coupe.
- 5.1.3 Les tenues des joueurs/joueuses doivent être propres.
- 5.1.4 Les joueurs/joueuses doivent jouer pieds nus sauf sur autorisation des arbitres.
- 5.1.5 Les maillots des joueurs/joueuses (ou les culottes si les joueurs sont autorisés à jouer torse nu) doivent être numérotés 1 et 2. Le numéro doit être placé sur la poitrine (ou sur le devant de la culotte).
- 5.1.6 Les numéros doivent être de couleur contrastée avec celle des maillots et doivent

height. The stripe forming the numbers shall be a minimum of 1.5 cm wide.

5.2 AUTHORIZED CHANGES

5.2.1 If both teams arrive at a match dressed in jerseys of the same color, the home team must change. On a neutral site, the team listed first on the scoresheet shall change.

5.2.2 The first referee may authorize one or more players:

a) to play with socks and/or shoes,

b) to change wet jerseys between sets provided that the new ones also follow tournament and FIVB regulations (Rules 5.1.4 and 5.1.5 above).

5.2.3 If requested by a player, the first referee may authorize him to play with undershirts and training pants.

5.3 FORBIDDEN OBJECTS AND UNIFORMS

5.3.1 It is forbidden to wear any object that may cause an injury to a player, such as pins, bracelets, casts, etc.

5.3.2 Players may wear glasses at their own risk.

5.3.3 It is forbidden to wear uniforms without official numbers (Rules 5.1.5 and 5.1.6 above).

6 RIGHTS AND RESPONSIBILITIES OF THE PARTICIPANTS

6.1 BOTH PLAYERS

6.1.1 Participants must know the Official Beach Volleyball Rules and abide by them.

6.1.2 Participants must accept referees' decisions with respectful conduct, without disputing them. In case of doubt, clarification may be requested.

avoir une hauteur d'au moins 10 cm. La largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 1,5 cm.

5.2 CHANGEMENTS AUTORISÉS

5.2.1 Si les deux équipes se présentent avec des maillots de même couleur, l'équipe locale devra en changer. Sur terrain neutre, c'est l'équipe inscrite la première sur la feuille de match qui doit en changer.

5.2.2 Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs/joueuses:

a) à jouer en chaussettes et/ou avec des chaussures,

b) à changer de maillots entre les sets à condition que les nouveaux répondent aux règlements du tournoi et de la FIVB (Règles 5.1.4. et 5.1.5. ci-dessus).

5.2.3 A la demande d'un joueur/une joueuse, l'arbitre peut donner l'autorisation de jouer avec un maillot de corps et pantalon de survêtement.

5.3 TENUES ET OBJETS INTERDITS

5.3.1 Il est interdit de porter tout objet risquant de provoquer des blessures aux joueurs/joueuses tel que des bijoux, broches, bracelets, plâtre, etc.

5.3.2 Les joueurs/joueuses peuvent porter des lunettes à leurs risques.

5.3.3 Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire (Règles 5.1.5 et 5.1.6 ci-dessous).

6 DROITS ET DEVOIR DES PARTICIPANTS

6.1 LES DEUX JOUEURS/JOUEUSES

6.1.1 Les participants doivent connaître les règles officielles du Volleyball de plage et les appliquer strictement.

6.1.2 Les participants doivent accepter respectueusement les décisions des arbitres sans les discuter. En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés.

- 6.1.3 Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of FAIR PLAY, not only towards the referees, but also towards other officials, their team-mate, the opponents, and spectators.
- 6.1.4 Participants must refrain from actions or attitudes aimed at influencing the decisions of the referees or covering up faults committed by their team.
- 6.1.5 Participants must refrain from actions aimed at delaying the game.
- 6.1.6 Communication between team members during the match is permitted.
- 6.1.7 During the match, both players are AUTHORIZED to speak to the referees while the ball is out of play (Rule 6.1.2) in the 3 following cases:
- a) To ask for an explanation on the application or interpretation of the Rules. If the explanation does not satisfy the players, either one must immediately indicate to the referee that they reserve the right to record their disagreement on the scoresheet as an official protest at the end of the match (Rule 25.2.4).
 - b) To ask authorization:
 - to change uniforms or equipment,
 - to verify the number of the serving player,
 - to check the net, the ball, the surface etc.,
 - to realign a court line.
 - c) To request time-outs (Rule 19.3).
Note: the players must have authorization from the referee to leave the playing area.
- 6.1.8 At the end of the match :
- a) both players thank the referees and the opponents
 - b) if either one previously expressed a disagreement to the first referee, he/she has the right to confirm it as a protest, having it recorded on the scoresheet (Rule 6.1.7 a) above).
- 6.1.3 Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, des adversaires, des partenaires et des spectateurs.
- 6.1.4 Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou couvrir les fautes commises par leur équipe.
- 6.1.5 Les participants doivent s'abstenir de toute action visant à retarder le jeu.
- 6.1.6 La communication entre les membres de l'équipe est autorisée pendant le match.
- 6.1.7 Pendant le match, les deux joueurs/joueuses sont AUTORISÉ(E)S à parler aux arbitres quand le ballon est hors jeu (Règle 6.1.2) dans les trois cas suivants:
- a) pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles. Au cas où l'explication ne les satisfait pas, l'un ou l'autre doit immédiatement exprimer au premier arbitre ses réserves qui, à la fin du match, devront être consignées sur la feuille de match comme réclamation officielle (Règle 25.2.4).
 - b) pour demander l'autorisation:
 - de changer de tenue ou d'équipement,
 - de vérifier le numéro du joueur au service,
 - de vérifier le filet, le ballon, la surface du soletc,
 - de réaligner une ligne du terrain.
 - c) pour demander des temps-morts (Règle 19.3).
Note: un joueur/une joueuse doit avoir l'autorisation de l'arbitre pour quitter l'aire de jeu.
- 6.1.8 A la fin du match:
- a) les deux joueurs/joueuses remercient les arbitres et leurs adversaires,
 - b) si l'un d'eux a exprimé préalablement des réserves auprès du premier arbitre, il peut les confirmer sur la feuille de match comme réclamation écrite (Règle 6.1.7 a).

6.2 CAPTAIN _____

- 6.2.1 Prior to the match, the team captain:
a) signs the scoresheet
b) represents his/her team in the toss.
- 6.2.2 At the end of the match, the team captain verifies the results by signing the scoresheet.

6.3 LOCATION OF PARTICIPANTS (Diagram 1) _____

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

6.2 CAPITAINE _____

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

6.3 PLACE DES PARTICIPANTS (FIG. 1) _____

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

Chapter III POINT, SET AND MATCH WINNER

7 SCORING SYSTEM

7.1 TO WIN A MATCH

- 7.1.1 Format A - one set match: A match is won by the team that gains the single set.
- 7.1.2 Format B - two out of three sets match: A match is won by the team that gains two sets.
- 7.1.3 In the case of a 1-1 tie (format B, Rule 7.1.2 above), the deciding set (3rd) is played as a tie-break with the rally-point system (Rule 7.4).

7.2 TO WIN A SET

7.2.1 Format A (Rule 7.1.1 above) :

A set is won by the team that first scores 15 points with a minimum lead of two points. In the case of a 14-14 tie, play is continued until a two-point lead is reached (16-14, 17-15). However, a point limit is reached at 17, i.e. after a 16-16 tie the team scoring the 17th point wins the set with only a one-point lead.

7.2.2 Format B (Rule 7.1.2 above):

- a) First two sets:
A set is won by the team that first scores 12 points. In the event of a 11-11 tie, the team first scoring the 12th point wins the set.
- b) The deciding set:
In the case of a 1-1 tie in sets, the deciding set (3rd) is played as a tie-break with the rally-point system (Rule 7.4). The set is won by the team that first scores 12 points with a minimum lead of two points. In the case of a 11-11 tie, play is continued until a two-point lead is reached (13-11, 14-12). There is no point limit.

Chapitre III POINT, SET ET VAINQUEUR DU MATCH

7 SYSTEME DE MARQUE

7.1 POUR GAGNER UN MATCH

- 7.1.1 Formule A - match en 1 set: un match est gagné par l'équipe qui gagne le set unique.
- 7.1.2 Formule B - au meilleur des 3 sets: un match est gagné par l'équipe qui gagne deux sets.
- 7.1.3 En cas d'égalité de sets 1-1 (formule B, Règle 7.1.2. ci-dessus), le set décisif (3^e) est joué en tie-break avec le système de la marque continue (Règle 7.4).

7.2 POUR GAGNER UN SET

7.2.1 Formule A (Règle 7.1.1 ci-dessus):

Un set est gagné par l'équipe qui, la première, gagne 15 points avec un écart minimum de 2 points. En cas d'égalité à 14-14, le jeu continue jusqu'à ce que l'écart de deux points soit atteint (16-14, 17-15). Toutefois, un point limite est fixé à 17, c'est-à-dire qu'après une égalité à 16-16, l'équipe qui marque le 17^e point gagne le set avec seulement un écart d'un point.

7.2.2 Formule B (Règle 7.1.2 ci-dessus):

- a) Deux premiers sets:
Un set est gagné par l'équipe qui marque la première 12 points. En cas d'égalité 11-11, l'équipe qui marque la première le 12^e point gagne le set.
- b) Set décisif:
En cas d'égalité de sets 1-1, le set décisif (3^e) est joué en tie-break avec le système de la marque continue (Règle 7.4). Le set est gagné par l'équipe qui marque la première 12 points avec un écart de 2 points minimum. En cas d'égalité 11-11, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit atteint (13-11, 14-12). Il n'y a pas de point limite.

7.2.3 The deciding set is played according to Rule 7.4 below.

7.3 TO WIN A RALLY

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

7.3.1 If the opposing team served, it scores a point and continues to serve.

7.3.2 If the opposing team received the service, it gains the right to serve without scoring a point (side-out), except in the deciding set (3rd).

7.4 TO WIN A RALLY IN THE DECIDING SET (3RD)

In the deciding set, a point is scored whenever a team wins a rally, with one of the following consequences:

7.4.1 The serving team scores a point and continues to serve.

7.4.2 The receiving team scores a point and gains the right to serve.

7.5 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM

7.5.1 If a team refuses to play after being summoned to do so, it is declared in default and forfeits the match with the result 0-1 (0-2 in format B) for the match and 0-15 (0-12, 0-12 in format B) for the set(s).

7.5.2 A team that does not appear on the playing court on time is declared in default with the same result as in Rule 7.5.1 above.

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

7.2.3 Le set décisif est joué selon la règle 7.4 ci-dessous.

7.3 POUR GAGNER UN ECHANGE DE JEU (RALLY)

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

7.3.1 si l'équipe adverse servait, elle marque un point et continue à servir;

7.3.2 si l'équipe adverse recevait le service, elle gagne le droit de servir sans marquer de point (changement de service), excepté dans le set décisif (3^e).

7.4 POUR GAGNER UN ECHANGE DE JEU DANS LE SET DECISIF (3e):

Dans le set décisif, un point est marqué chaque fois qu'une équipe gagne un échange de jeu, avec l'une des conséquences suivantes:

7.4.1 l'équipe au service marque un point et continue à servir;

7.4.2 l'équipe en réception gagne le droit au service et marque un point.

7.5 FORFAIT ET EQUIPE INCOMPLETE

7.5.1 Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu sommation, elle est déclarée forfait et perd le match avec le résultat 0-1(0-2 dans la formule B) pour le match et 0-15 (0-12, 0-12, dans la formule B) pour le(s) set(s).

7.5.2 Une équipe qui ne se présente pas à l'heure sur le terrain est déclarée forfait avec les mêmes résultats que ceux mentionnés à la Règle 7.5.1 ci-dessus.

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

Chapter IV

PREPARATION OF THE MATCH, STRUCTURE OF PLAY

8 PREPARATION OF THE MATCH

8.1 TOSS

Before the warm-up, the first referee carries out a toss in the presence of the two team captains. The winner of the toss chooses:

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

The loser takes the remaining term of the alternative.

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

8.2 WARM-UP SESSION

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

9 TEAM LINE-UP

- 9.1 Both players of each team (Rule 4.1.1) must always be in play.
- 9.2 There are NO substitutions or replacement of players.

10 PLAYERS' POSITIONS

10.1 POSITIONS

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

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

Chapitre IV

PREPARATION OF THE MATCH, STRUCTURE OF PLAY

8 PREPARATION DU MATCH

8.1 TIRAGE AU SORT

Avant l'échauffement du premier set, le premier arbitre procède au tirage au sort en présence des deux capitaines d'équipe. Le gagnant du tirage au sort choisit:

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

Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.

Dans le second set (formule B), le perdant du tirage au sort du premier set pourra choisir a) ou b). Avant le set décisif, l'arbitre effectuera un nouveau tirage au sort.

8.2 SEANCE D'ECHAUFFEMENT

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

9 FORMATION DES EQUIPES

- 9.1 Les deux membres de chaque équipe (Règle 4.1.1.) doivent toujours être en jeu.
- 9.2 Il n'y a PAS de remplacements, ni de changements de joueurs/joueuses.

10 POSITION DES JOUEURS/JOUEUSES

10.1 POSITIONS

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

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

10.1.3 There are NO positional faults.

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

10.2 SERVICE ORDER

10.2 ORDRE DU SERVICE

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

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

10.3 SERVICE ORDER FAULT

10.3 FAUTE D'ORDRE DU SERVICE

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

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

10.3.2 The scorer should determine the exact moment the fault was committed. All points scored subsequently by the team at fault must be cancelled.

10.3.2 Le marqueur détermine le moment exact où la faute a été commise. Tous les points marqués ultérieurement par l'équipe fautive seront annulés.

10.3.3 If the points scored while the player was out of service order cannot be determined, loss of rally is the only sanction (Rule 12.2.1).

10.3.3 Si les points marqués alors que le joueur/la joueuse n'était pas dans l'ordre du service ne peuvent pas être déterminés, la seule sanction est la perte de l'échange de jeu (rally) (Règle 12.2.1).

Chapter V PLAYING ACTIONS

11 STATES OF PLAY

11.1 BALL IN PLAY

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

11.2 BALL OUT OF PLAY

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

11.3 BALL "IN"

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

11.4 BALL "OUT"

The ball is "out" when it:

- a) falls on the ground completely outside the boundary lines (without touching them);
- b) touches an object outside the court, the ceiling or a person out of play;
- c) touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands and antennae;
- d) crosses completely the vertical plane of the net, totally or even partly outside the crossing space (Rules 14.1.2, 14.1.3, Diagram 3).

12 PLAYING FAULTS

12.1 DEFINITION

- 12.1.1 Any playing action contrary to the Rules is a playing fault.
- 12.1.2 The referees judge the faults and determine the penalties according to these Rules.

Chapitre V ACTIONS DE JEU

11 SITUATIONS DE JEU

11.1 BALLON EN JEU

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

11.2 BALLON HORS JEU

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

11.3 BALLON "DEDANS"

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

11.4 BALLON "DEHORS"

Le ballon est "dehors" quand:

- a) il tombe au sol entièrement en dehors des lignes de délimitation (sans les toucher);
- b) il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne hors jeu;
- c) il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des antennes/bandes de côté;
- d) il franchit entièrement le plan vertical du filet, totalement ou même partiellement en dehors de l'espace de passage (Règle 14.1.2, 14.1.3, Fig. 3).

12 FAUTES DE JEU

12.1 DEFINITION

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

12.2 CONSEQUENCES OF A FAULT

- 12.2.1 There is always a penalty for a fault: the opponents of the team committing the fault wins the rally according to Rule 7.3 or Rule 7.4 in the deciding set.
- 12.2.2 If two or more faults are committed successively, only the first one is counted.
- 12.2.3 If two or more faults are committed by the two opponents simultaneously, a DOUBLE FAULT is counted and the rally is replayed.

12.2 CONSEQUENCES D'UNE FAUTE

- 12.2.1 Une faute est toujours sanctionnée: l'adversaire de l'équipe ayant commis la faute gagne l'échange de jeu conformément à la Règle 7.3 ou 7.4 lors du set décisif.
- 12.2.2 Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est sanctionnée.
- 12.2.3 Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les deux équipes, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

13 PLAYING THE BALL

13.1 TEAM HITS

- 13.1.1 Each team is entitled to a maximum of three hits for returning the ball over the net.
- 13.1.2 These team hits include not only intentional hits by the player, but also unintentional contacts with the ball.
- 13.1.3 A player may not hit the ball two times consecutively (except at blocking, Rule 18.2).

13.2 SIMULTANEOUS CONTACTS

- 13.2.1 Two players may touch the ball at the same moment.
- 13.2.2 When two team-mates touch the ball simultaneously, it is counted as two hits (except at blocking, Rule 18.4.2).
- If two team-mates reach for the ball but only one player touches it, one hit is counted.
- If players collide, no fault is committed.
- 13.2.3 If there are simultaneous contacts by the two opponents over the net and the ball remains in play, the team receiving the ball is entitled to another three hits. If such a

13 JOUER LE BALLON

13.1 TOUCHES D'EQUIPE:

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

13.2 TOUCHES SIMULTANÉES

- 13.2.1 Deux joueurs/joueuses peuvent toucher le ballon en même temps.
- 13.2.2 Lorsque deux coéquipiers (ères) touchent le ballon simultanément, il est compté deux touches (excepté au contre, Règle 18.4.2).
- Si le ballon n'est touché que par un joueur/une joueuse lorsque deux coéquipiers (ères) le jouent, il n'est compté qu'une touche.
- Une collision entre joueurs/joueuses ne constitue pas une faute.
- 13.2.3 Lorsque deux touches simultanées ont lieu entre deux adversaires au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles tou-

ball goes "out", it is the fault of the team on the opposite side.

If simultaneous contacts by the two opponents over the net lead to a "held ball" it is NOT considered a fault.

13.3 ASSISTED HIT

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

13.4 CHARACTERISTICS OF THE HIT

13.4.1 The ball may touch any part of the body.

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

Exceptions:

a) In defensive action of a hard spiked ball. In this case, the ball can be held momentarily overhand with the fingers.

b) If simultaneous contacts by the two opponents leads to a "held ball".

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

Exceptions:

a) At blocking, consecutive contacts (Rule 18.4.2) by one or more blockers are authorized, provided that they occur during one action.

b) At the first hit of the team, unless it is played overhand using fingers (except

if). Si le ballon tombe "dehors", la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.

Si des contacts simultanés entre deux adversaires au-dessus du filet provoquent un "ballon tenu", celui-ci N'EST PAS considéré comme une faute.

13.3 TOUCHE ASSISTEE

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

13.4 CARACTERISTIQUES DE LA TOUCHE DU BALLON

13.4.1 Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.

13.4.2 Le ballon doit être frappé nettement, il ne doit pas être tenu, ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

Exceptions:

a) lors d'une action défensive sur un ballon attaqué en puissance. Dans ce cas, le ballon peut être tenu, pendant un très court instant, en touche haute avec les doigts.

b) lorsque des contacts simultanés au-dessus du filet entraînent un ballon "tenu".

13.4.3 Le ballon peut toucher diverses parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.

Exceptions:

a) au contre, des contacts consécutifs (Règle 18.4.2) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

b) à la première touche de l'équipe, à moins que le ballon n'ait été joué en

tion Rule 13.4.2 a), the ball may contact various parts of the body consecutively, provided that the contacts occur during one action.

touche haute avec les doigts (exception de la Règle 13.4.2 a), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

13.5 FAULTS AT PLAYING THE BALL

13.5 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

13.5.1 **FOUR HITS:** a team hits the ball four times before returning it (Rule 13.1.1).

13.5.1 **QUATRE TOUCHES:** une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer (Règle 13.1.1).

13.5.2 **ASSISTED HIT:** a player takes support from a team-mate or any structure/object in order to reach the ball within the playing area (Rule 13.3).

13.5.2 **TOUCHE ASSISTEE:** un joueur/une joueuse prend appui dans l'aire de jeu sur un (e) partenaire ou sur une structure/ objet afin d'atteindre le ballon (Règle 13.3).

13.5.3 **HELD BALL:** a player does not hit the ball (Rule 13.4.2) unless when in defensive action of a hard spiked ball (Rule 13.4.2 a) or when simultaneous contacts by the two opponents over the net lead to a momentary "held ball" (Rule 13.4.2 b).

13.5.3 **BALLON TENU:** un joueur/une joueuse ne frappe pas le ballon nettement (Règle 13.4.2 ci-dessus) sauf lors d'une action défensive sur un ballon attaqué en puissance (Règle 13.4.2 a) ou lors de contacts simultanés entre deux adversaires entraînant un "ballon tenu" (Règle 13.4.2 b).

13.5.4 **DOUBLE CONTACT:** a player hits the ball twice in succession or the ball touches various parts of his/her body successively (Rule 13.1.3, 13.4.3).

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

14 BALL AT NET

14 BALLON AU FILET

14.1 BALL CROSSING THE NET

14.1 PASSAGE DU BALLON AU DESSUS DU FILET

14.1.1 The ball sent to the opponent's court must go over the net within the crossing space (Diagram 3). The crossing space is the part of the vertical plane of the net limited as follows:

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

- a) below, by the top of the net,
- b) at the sides, by the antennae and their imaginary extension,
- c) above, by a ceiling or structure (if any).

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

14.1.2 A ball heading towards the opponent's side through the outside of the crossing space is "out" when it completely crosses the vertical plane of the net.

14.1.2 Un ballon allant en direction du camp adverse à l'extérieur de l'espace de passage est "dehors" lorsqu'il a entièrement franchi le plan vertical du filet.

14.1.3 The ball is "out" when it crosses completely the lower space under the net (Diagram 3).

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

14.1.4 A player, however, may enter the opponents' court in order to play the ball before it crosses completely the lower space or outside the crossing space (Rule 15.2).

14.2 BALL TOUCHING THE NET

While crossing the net (Rule 14.1.1 above), the ball may touch it except during the service.

14.3 BALL IN THE NET (other than the service ball)

14.3.1 A ball driven into the net may be recovered within the limits of the three team hits.

14.3.2 If the ball rips the mesh of the net or tears it down, the rally is cancelled and replayed.

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

14.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

Lors de son franchissement, le ballon peut toucher le filet, sauf dans le cas du service (Règle 14.1.1).

14.3 BALLON DANS LE FILET (Service excepté)

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

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

15 PLAYER AT THE NET

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

15.1 REACHING BEYOND THE NET

15.1.1 In blocking, a blocker may touch the ball beyond the net, provided that he/she does not interfere with the opponent's play, before or during the latter's attack-hit (Rule 18.3).

15.1.2 A player is permitted to pass his/her hand beyond the net after his/her attack-hit, provided that his/her contact has been made within his/her own playing space.

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

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

15.3 CONTACT WITH THE NET

15.3.1 It is forbidden to touch any part of the net or the antennae (exception: Rule 15.3.4).

15 JOUEUR AU FILET

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

15.1 FRANCHISSEMENT AU DESSUS DU FILET

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

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

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

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

15.3 CONTACT AVEC LE FILET

15.3.1 Il est interdit de toucher la moindre partie du filet ou les antennes. (Exception: Règle 15.3.4).

15.3.2 Once the player has hit the ball, he/she may touch the posts, ropes or any other object outside the total length of the net provided that this action does not interfere with play.

15.3.3 When the ball is driven into the net which causes it to touch an opponent, no fault is committed.

15.3.4 Incidental contact of hair is not a fault.

15.4 PLAYER'S FAULTS AT THE NET

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

15.4.2 A player penetrates into the opponent's space, court and/or free zone interfering with the latter's play (Rule 15.2).

15.4.3 A player touches the net (Rule 15.3.1).

15.3.2 Après avoir frappé le ballon, le joueur/la joueuse peut toucher les poteaux, câbles ou tout autre objet situé en dehors de la longueur du filet, à la condition que cette action n'ait pas d'incidences sur le jeu.

15.3.3 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet occasionne le contact avec un joueur/une joueuse adverse.

15.3.4 Le contact accidentel du filet avec les cheveux ne constitue pas une faute.

15.4 FAUTES DU JOUEUR/DE LA JOUEUSE AU FILET

15.4.1 Un joueur/une joueuse touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse, avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 15.1.1).

15.4.2 Un joueur/une joueuse pénètre dans l'espace adverse, terrain et/ou zone libre en gênant le jeu de l'adversaire (Règle 15.2).

15.4.3 Un joueur/une joueuse touche le filet (Règle 15.3.1).

16 SERVICE

16.1 DEFINITION

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

16.2 FIRST SERVICE IN A SET

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

16.3 SERVICE ORDER

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

a) When the serving team wins the rally, the player who served before, serves again.

b) When the receiving team wins the rally, it gains the right to serve and the player who did

16 SERVICE

16.1 DEFINITION

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

16.2 PREMIER SERVICE DU SET

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

16.3 ORDRE AU SERVICE

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

a) quand l'équipe au service gagne l'échange de jeu, le joueur/la joueuse qui a effectué le service précédent sert à nouveau.

b) quand l'équipe en réception gagne l'échange de jeu, elle obtient le droit de servir; le

not serve last time will serve.

16.4 AUTHORIZATION OF THE SERVICE

The first referee authorizes the service after having checked that the server is in possession of the ball behind the end line and that the teams are ready to play (Diagram 7, fig.1).

16.5 EXECUTION OF THE SERVICE

16.5.1 The server may move freely within the service zone. At the moment of the service hit or take-off for a jump service, the server must not touch the court (the end line included) nor the ground outside the zone. His/her foot may not go under the line. After his/her hit, the server may step or land outside the zone, or inside the court.

16.5.2 If the line moves because of the sand pushed by the server, it is NOT considered a fault.

16.5.3 The server must hit the ball within 5 seconds after the first referee whistles for service.

16.5.4 A service executed before the referee's whistle is cancelled and repeated.

16.5.5 The ball shall be hit with one hand or any part of the arm after being tossed or released and before it touches the playing surface.

16.5.6 If the ball, after having been tossed or released by the server, lands without being touched or caught by the server, it is considered as a service.

16.5.7 No further service attempt will be permitted.

16.6 SCREENING

The team-mate of the server must not prevent either opponent, through screening, from seeing the server or the path of the ball. On the opponent's

joueur/la joueuse qui n'a pas servi la fois précédente sert à son tour.

16.4 AUTORISATION DU SERVICE

Le premier arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le joueur/la joueuse au service soit en possession du ballon dans la zone de service et que les équipes soient prêtes à jouer (Fig. 7.1).

16.5 EXECUTION DU SERVICE

16.5.1 Le joueur/la joueuse au service peut se déplacer librement à l'intérieur de la zone de service. Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion lors d'un service sauté, le joueur/la joueuse au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone. Son pied ne peut pas être sous la ligne. Après la frappe, il/elle peut marcher ou retomber à l'extérieur de la zone ou à l'intérieur du terrain.

16.5.2 Si la ligne bouge à cause du sable remué par le joueur/la joueuse au service, ce N'est PAS considéré comme une faute.

16.5.3 Le joueur/la joueuse au service doit frapper le ballon dans les cinq secondes après que l'arbitre ait sifflé la mise en jeu.

16.5.4 Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.

16.5.5 Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché et avant qu'il ait touché la surface de jeu.

16.5.6 Le service est considéré comme effectif, si le ballon après avoir été lancé ou lâché par le joueur/la joueuse au service, tombe à terre sans avoir été touché, ou qu'il est attrapé par le joueur/la joueuse au service.

16.5.7 Aucune autre tentative de service ne sera accordée.

16.6 ECRAN

Le/la partenaire du joueur/de la joueuse au service ne peut pas, par un écran, empêcher l'un des adversaires de voir le joueur/la joueuse au service

request they must move sideways (Diagram 4).

16.7 SERVING FAULTS

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

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

16.8 SERVING FAULTS AFTER HITTING THE BALL

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

- a) touches a player of the serving team or fails to cross the vertical plane of the net,
- b) touches the net (Rule 14.2),
- c) goes "out" (Rule 11.4).

ou la trajectoire du ballon. Il/elle doit s'écarter à la demande de l'adversaire (Fig. 4).

16.7 FAUTES DE SERVICE

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

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

16.8 FAUTES DE SERVICE APRES LA FRAPPE DU BALLON

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

- a) touche un joueur/une joueuse de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet,
- b) touche le filet (Règle 14.2),
- c) tombe "dehors" (Règle 11.4).

17 ATTACK HIT

17.1 DEFINITION

17.1.1 All actions to direct the ball towards the opponent, except when serving and blocking, are considered to be attack-hits.

17.1.2 An attack-hit is completed the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by the blocker.

17.1.3 Any player may carry out an attack-hit at any height, provided that his/her contact with the ball has been made within the player's own playing space (except Rule 17.2.4 below).

17.2 ATTACK-HIT FAULTS

17.2.1 A player hits the ball within the playing space of the opposing team (Rule 15.1.2).

17.2.2 A player hits the ball "out" (Rule 11.4).

17.2.3 A player completes an attack-hit using an "open-handed tip or dink" directing the ball with the fingers.

17 FRAPPE D'ATTAQUE

17.1 DEFINITION

17.1.1 Toute action envoyant le ballon chez l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée comme une frappe d'attaque.

17.1.2 La frappe est effective lorsque le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou est touché par le joueur/la joueuse au contre.

17.1.3 Tout joueur/toute joueuse peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact avec le ballon se produise dans son propre espace de jeu (à l'exception de la Règle 17.2.4 ci-dessous).

17.2 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

17.2.1 Un joueur/une joueuse frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse (Règle 15.1.2).

17.2.2 Un joueur/une joueuse envoie le ballon "dehors" (Règle 11.4).

17.2.3 Un joueur/une joueuse effectue une frappe d'attaque en dirigeant le ballon du "bout des doigts, main ouverte pour une feinte ou un ballon placé".

17.2.4 A player completes an attack-hit on the opponent's service, when the ball is entirely above the top of the net.

17.2.5 A player completes an attack-hit using an overhand pass which has a trajectory not perpendicular to the line of the shoulders, except when setting his or her teammate.

17.2.4 Un joueur/une joueuse effectue une attaque sur le service adverse lorsque le ballon est entièrement au-dessus du filet.

17.2.5 Un joueur/une joueuse effectue une frappe d'attaque en utilisant une passe en touche haute n'ayant pas une trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules, sauf lorsqu'il effectue une passe à son/sa partenaire.

18 BLOCK

18.1 DEFINITION

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

18.2 HITS BY THE BLOCKER

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

18.3 BLOCK WITHIN THE OPPONENT'S SPACE

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

18.4 BLOCKING CONTACT

18.4.1 A blocking contact is counted as a team hit. The blocking team will have only two more hits after a blocking contact.

18.4.2 Consecutive (quick and continuous) contacts may occur by one or more blockers provided that the contacts are made during one action. These are counted as only one team hit (Rule 18.4.1 above).

18.4.3 These contacts may occur with any part of the body.

18 BLOC (CONTRE)

18.1 DEFINITION

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

18.2 TOUCHES DU JOUEUR/DE JOUEUSE AU CONTRE

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

18.3 CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

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

18.4 CONTACT DU CONTRE

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

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

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

18.5 BLOCKING FAULTS

18.5.1 The blocker touches the ball in the opponent's space either before or simultaneously with the opponent's attack-hit (Rule 18.3, above).

18.5.2 A player blocks the ball in the opponent's space from outside the antennae.

18.5.3 A player blocks the opponent's service.

18.5.4 The ball is sent "out" off the block.

18.5 FAUTES DU CONTRE

18.5.1 Le joueur/la joueuse au contre touche le ballon dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 18.4.3).

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

18.5.3 Le joueur/la joueuse contre le service adverse.

18.5.4 Le joueur/la joueuse envoie le ballon "dehors".

Chapter VI TIME-OUT AND DELAY

19 TIME-OUTS

19.1 DEFINITION

A TIME-OUT is a regular game interruption and it lasts for 30 seconds.

19.2 NUMBER OF TIME-OUTS

Each team is entitled to a maximum of four time-outs per set.

19.3 REQUESTS FOR TIME-OUT

Time-outs may be requested by the players only when the ball is out of play and before the whistle for service, by showing the corresponding hand signal (Diagram 7, fig. 4). Time-outs may follow one another with no need to resume the game.

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

19.4 IMPROPER REQUESTS

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

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

20 DELAYS TO THE GAME

20.1 TYPES OF DELAY

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

- a) prolonging time-outs, after having been instruc-

Chapitre VI TEMPS MORTS ET RETARDS

19 TEMPS MORTS

19.1 DEFINITION

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

19.2 NOMBRE DE TEMPS MORTS

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

19.3 DEMANDES DE TEMPS MORTS

Les temps morts ne peuvent être demandés par les joueurs/joueuses que lorsque le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu, en faisant le geste officiel correspondant (Diagramme 7, fig.4). Les temps morts peuvent se succéder l'un l'autre, sans qu'il soit nécessaire de reprendre le jeu.

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

19.4 DEMANDES NON FONDÉES

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

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

20 RETARDS DE JEU

20.1 TYPES DE RETARD

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

- a) prolonger les temps-morts après avoir reçu le

- ted to resume the game,
b) repeating an improper request in the same set (Rule 19.4),
c) delaying the game.

20.2 SANCTIONS FOR DELAYS

- 20.2.1 The first delay by a team in a set is sanctioned with a DELAY WARNING.
- 20.2.2 The second and following delays of any type by the same team in the same set constitute a fault and are sanctioned with a DELAY PENALTY: loss of a rally.

- signal de reprendre le jeu,
b) répéter une demande non fondée dans le même set (Règle 19.4),
c) retarder le jeu.

20.2 SANCTIONS POUR RETARDS

- 20.2.1 Le premier retard par une équipe dans un set est sanctionné par un AVERTISSEMENT POUR RETARD.
- 20.2.2 Un second retard et les suivants dus à la même équipe dans le même set constituent une faute et sont pénalisés d'une SANCTION POUR RETARD: perte de l'échange de jeu.

21 EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS

21.1 INJURY

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

If the player does not recover or return to the playing area at the conclusion of the recovery time, his/her team is declared incomplete (Rules 7.5.3, 9.1). In extreme cases, the doctor of the competition and the technical supervisor can oppose the return of an injured player.

Note: the recovery time will begin when the official doctor of the competition arrives at the playing court to attend to the player. In the event that no doctor is avail-

21 INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

21.1 BLESSURE

- 21.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu. L'échange est ensuite rejoué.
- 21.1.2 Un joueur/une joueuse blessé(e) peut bénéficier au maximum d'un arrêt de jeu de 5 minutes par set. L'arbitre doit autoriser le médecin officiel de la compétition à pénétrer sur le terrain pour soigner le joueur/la joueuse. Seul l'arbitre peut autoriser un joueur/une joueuse à quitter la zone de jeu sans encourir de sanction. A l'expiration de la période de récupération de 5 minutes, l'arbitre siffle et demande au joueur/à la joueuse de reprendre le jeu. A ce moment, le joueur/la joueuse doit décider s'il/elle est capable de jouer.

Si le joueur/la joueuse n'a pas récupéré ou ne peut pas reprendre le jeu à l'expiration de la période de récupération, son équipe est déclarée incomplète (Règles 7.5.3, 9.1). Dans des cas extrêmes, le médecin officiel de la compétition et le superviseur technique peuvent s'opposer à ce que le joueur/la joueuse en question reprenne le jeu.

Note: la période de récupération commence au moment où le médecin officiel de la compétition arrive sur le terrain pour visiter le joueur/la joueuse. Si aucun médecin

lable the time will begin from the moment the recovery time was authorized by the referee.

21.2 EXTERNAL INTERFERENCE

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

21.3 PROLONGED INTERRUPTION

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

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

The sets already played will keep their scores.

21.3.2 Should one or several interruptions occur, exceeding 4 hours in total, the whole match shall be replayed.

n'est disponible, le temps de récupération commence à courir à partir du moment où il est autorisé par l'arbitre.

21.2 INCIDENT EXTERIEUR AU JEU

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

21.3 INTERRUPTION PROLONGEE

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

21.3.1 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 4 heures, le match est repris avec les scores acquis au moment de l'interruption, qu'il continue sur le même terrain ou sur un autre.

Les résultats des sets joués resteront acquis.

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

22 COURT SWITCHES AND INTERVALS

22.1 COURT SWITCHES

22.1.1 In format 'A', the teams switch courts after every 5 points played.

22.1.2 In format 'B', the teams switch courts after every 4 points played.

22.2 INTERVALS

22.2.1 The interval between each set (when more than one is played) lasts 5 minutes. During these intervals, the first referee carries out a toss in accordance with Rule 8.1.

22.2.2 During court switches (Rule 22.1 above) the teams are entitled to a maximum interval of 30 seconds. During this interval, players may sit on their chairs.

Exception: in the deciding set (3rd), format

22 CHANGEMENTS DE CAMPS ET ARRETS ENTRE LES SETS

22.1 CHANGEMENTS DE CAMP

22.2.1 Dans la formule "A", les équipes changent de camp tous les cinq points joués.

22.2.2 Dans la formule "B", les équipes changent de camp tous les quatre points joués.

22.2 ARRETS ENTRE LES SETS

22.2.1 L'arrêt entre les sets (lorsque plus d'un set est joué) dure 5 minutes. Pendant ces arrêts, le premier arbitre procède à un tirage au sort en application de la Règle 8.1.

22.2.2 Pendant les changements de camp (Règle 22.1), les équipes ont droit à un arrêt de 30 secondes maximum. Pendant l'arrêt, les joueurs/joueuses peuvent s'asseoir sur leurs chaises.

Exception: dans le set décisif (3e), formule

B (Rule 7.1.3) there is NO interval during court switches. Teams must change courts without delay.

22.2.3If the court switch is not made at the proper time, it will take place as soon as the error is noticed.

The score at the time that the court switch is made remains the same.

B (Règle 7.1.3.), il n'y a PAS d'arrêt pendant les changements de camp. Les équipes doivent changer de camp sans occasionner de retard de jeu.

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

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

Chapter VII MISCONDUCT

23 MISCONDUCT

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

23.1 CATEGORIES

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

23.2 SANCTIONS

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

- 23.2.1 MISCONDUCT WARNING: for unsportsmanlike conduct, no sanction is given but the team member concerned is warned against repetition in the same set.
- 23.2.2 MISCONDUCT PENALTY: for rude conduct, the team is sanctioned with the loss of service or a point is awarded to the opponent, in the case the opponent is serving.
- 23.2.3 EXPULSION: (format B only) repeated rude conduct is sanctioned by expulsion. The team member who is sanctioned with expulsion must leave the playing area and their team is declared incomplete for the set (Rules 7.5.3, 9.1).

Chapitre VII CONDUITE INCORRECTE

23 CONDUITE INCORRECTE

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

23.1 CATEGORIES

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

23.2 SANCTIONS

Suivant la gravité de l'inconduite, selon le jugement du premier arbitre, les sanctions applicables sont les suivantes (elles doivent être enregistrées sur la feuille de match):

- 23.2.1 AVERTISSEMENT POUR CONDUITE INCORRECTE: pour une conduite antisportive, une sanction n'est pas infligée mais l'arbitre met en garde le membre de l'équipe concernée contre une récurrence durant le même set.
- 23.2.2 PENALISATION POUR CONDUITE INCORRECTE: en cas de conduite grossière, l'équipe est pénalisée par la perte du service et un point est donné à l'équipe adverse si celle-ci est en possession du service.
- 23.2.3 EXPULSION: (format B uniquement) la répétition d'une conduite grossière est sanctionnée par l'expulsion. Le joueur/la joueuse doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le set (Règle 7.5.3. et Règle 9.1).

23.2.4 DISQUALIFICATION: for offensive conduct and aggression, the player must leave the playing area and his/her team is declared incomplete for the match (Rule 7.5.3, 9.1).

23.3 SANCTION SCALE

The repetition of misconduct by the same person in the same set is sanctioned progressively as shown in the sanction scale (Diagram 9).

A player may receive more than one Misconduct Penalty in a set.

Disqualification due to offensive conduct or aggression does not require a prior sanction.

23.4 MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS

Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to Diagram 9 and the sanction is applied in the following set.

23.2.4 DISQUALIFICATION: pour une conduite injurieuse ou une agression, le joueur/la joueuse doit quitter l'aire de jeu et son équipe est déclarée incomplète pour le match (Règle 7.5.3. et Règle 9.1).

23.3 ECHELLE DES SANCTIONS

La récurrence d'une conduite incorrecte par la même personne au cours du même set est sanctionnée progressivement comme l'indique l'échelle des sanctions (fig. 9).

Un joueur/une joueuse peut recevoir plusieurs pénalisations pour conduite incorrecte dans un set.

La disqualification due à une conduite injurieuse ou à une agression ne demande pas de sanction préalable.

23.4 CONDUITE INCORRECTE AVANT ET ENTRE LES SETS

Toute conduite incorrecte ayant lieu avant ou entre les sets est sanctionnée selon la Figure 9 et les sanctions seront appliquées au set suivant.

SECTION II

THE REFEREES,
THEIR
RESPONSIBILITIES
AND OFFICIAL
SIGNALS

SECTION II

LES ARBITRES,
LEURS
RESPONSABILITES
ET GESTES
OFFICIELS

Chapter VIII REFEREEING CORPS AND PROCEDURES

24 REFEREEING CORPS AND PROCEDURES

24.1 COMPOSITION

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

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

Their location is shown in Diagram 6.

24.2 PROCEDURES

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

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

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

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

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

25 FIRST REFEREE

25.1 LOCATION

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

Chapitre VIII CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES

24 CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES

24.1 COMPOSITION

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

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

Leur emplacement est indiqué à la Figure 6.

24.2 PROCEDURES

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

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

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

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

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

25 PREMIER ARBITRE

25.1 EMLACEMENT

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

25.2 AUTHORITY

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

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

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

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

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

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

If the player disagrees with the explanation and makes the request, the 1st. referee must authorise the player to submit an official protest at the end of the match.

For FIVB World Competitions, the protest must be handled/decided immediately, by the protest committee, so as not to alter the tournament schedule in any way.

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

25.3 RESPONSIBILITIES

25.3.1 Prior to the match, the first referee:

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

25.2 AUTORITE

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

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

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

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

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

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

Si le joueur/la joueuse, après avoir exprimé des réserves sur l'explication, en fait la demande, le premier arbitre doit l'autoriser à déposer une réclamation officielle à la fin du match (Règle 6.1.7. a).

Dans les Compétitions Mondiales FIVB, le Comité de Réclamation doit se saisir immédiatement (et décider) de la réclamation afin de ne pas troubler le programme du tournoi.

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

25.3 RESPONSABILITES

25.3.1 Avant le match, le premier arbitre:

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

c) controls the teams'warming-up.

25.3.2During the match, only the first referee is authorized:

- a) to sanction misconduct and delays,
- b) to decide upon:
 - the faults of the server,
 - the screen of the serving team,
 - the faults in playing the ball,
 - the faults above the net and at its upper part.

c) contrôle l'échauffement des équipes.

25.3.2Pendant le match, seul le premier arbitre est autorisé à:

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

26 SECOND REFEREE

26.1 LOCATION

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

26.2 AUTHORITY

26.2.1The second referee is the assistant of the first referee, but has also his/her own range of jurisdiction (Rule 26.3 below). Should the first referee be unable to continue officiating, the second referee may replace him/her.

26.2.2The second referee may, without whistling, also signal faults outside his/her jurisdiction, but must not persist in such signals to the first referee.

26.2.3The second referee supervises the work of the scorer.

26.2.4The second referee authorizes the time-outs and court switches, controls the duration of such and rejects improper requests.

26.2.5The second referee checks the number of time-outs used by each team and reports the 4th time-out to the first referee and the players concerned.

26.2.6In the case of an injury of a player, the second referee authorizes recovery time (Rule 21.1.2).

26 SECOND ARBITRE

26.1 EMPLACEMENT

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

26.2 AUTORITE

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

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

26.2.3Il/elle contrôle le travail du marqueur.

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

26.2.5Il/elle contrôle le nombre des temps-morts utilisés par chaque équipe et signale au premier arbitre et aux joueurs/joueuses concerné(e)s le 4ème temps mort.

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

26.2.7 The second referee checks during the match that the balls still meet the requirements of the regulations.

26.3 RESPONSIBILITIES

26.3.1 During the match, the second referee decides, whistles and signals:

- a) the contact of the player with the lower part of the net and the antenna on the second referee's side of the court (Rule 15.3.1),
- b) interference due to penetration into the opponent's court and space under the net (Rule 15.2),
- c) the ball that crosses the net outside the crossing space or touches the antenna on their side of the court (Rule 11.4),
- d) the contact of the ball with an outside object (Rule 11.4).

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

26.3 RESPONSABILITES

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

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

27 SCORER

27.1 LOCATION

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

27.2 RESPONSIBILITIES

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

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

27.2.2 During the match, the scorer:

- a) records the points scored and ensures that the scoreboard indicates the right score,
- b) monitors the serving order as each player performs his/her service in the set,
- c) indicates the serving order of each team by displaying a sign numbered 1 or 2 corresponding to the player to serve. The scorer indicates any error to the referees immediately,

27 MARQUEUR

27.1 EMPLACEMENT

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

27.2 RESPONSABILITES

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

27.2.1 Avant le match et le set, le marqueur inscrit les données du match et des équipes selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines.

27.2.2 Pendant le match, le marqueur:

- a) enregistre les points marqués et en surveille la concordance avec le tableau d'affichage;
- b) contrôle l'ordre du service pour chaque joueur/joueuse effectuant son premier service dans le set;
- c) indique l'ordre au service de chaque équipe en attribuant un signe numéroté de 1 ou 2 correspondant au joueur/à la joueuse qui va servir. Il/elle signale aux arbitres toute erreur immédiatement;

- d) records the time-outs checking the number of such, and informs the second referee,
- e) notifies the referees of a request for time-out that is improper (Rule 19.4),
- f) announces to the referees the end of the sets and the court switches.

27.2.3 At the end of the match, the scorer:

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

28 LINESJUDGES

28.1 LOCATION

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

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

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

28.2 RESPONSIBILITIES

28.2.1 The linesjudges perform their functions by using flags (30x30 cm), as shown in Diagram 8):

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

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

- d) enregistre les temps-morts, en contrôle le nombre et en informe le second arbitre;
- e) signale aux arbitres une demande de temps-mort qui ne serait pas fondée;
- f) annonce aux arbitres les fins de set et les changements de camp.

27.2.3 A la fin du match, le marqueur:

- a) inscrit le résultat final;
- b) signe la feuille de match, recueille les signatures des capitaines, puis celles des arbitres;
- c) en cas de réclamation (Règle 6.1.7.a), écrit ou permet au joueur/à la joueuse concerné(e) d'écrire sur la feuille de match sa version des faits contestés.

28 JUGES DE LIGNE

28.1 EMPLACEMENT

28.1.1 Il est obligatoire de disposer de deux juges de ligne dans les matches officiels internationaux. Ils/elles se placent en diagonale, dans les angles opposés à 1 ou 2 mètres du coin. Chacun(e) d'eux contrôle à la fois la ligne de fond et la ligne latérale située de son côté (Fig.6).

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

28.2 RESPONSABILITES

28.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (30 x 30 cm) de la façon indiquée dans la figure 8:

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

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

d) The linesjudges in charge of the end lines signal the foot faults of the server (Rule 16.5.1).

On the first referee's request, a linesjudge must repeat his/her signal.

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

A la demande du premier arbitre, les juges de ligne doivent répéter leur geste.

29 OFFICIALS' SIGNALS

29.1 REFEREES' HAND SIGNALS (Diagram 7)

The referees and linesjudges must indicate by an official hand signal the nature of the fault called or the purpose of the interruption authorized, in the following manner:

29.1.1 The signal is maintained for a moment, and if it is indicated with one hand, the hand used corresponds to the side of the team which has made a fault or a request.

29.1.2 The referee then indicates the player who committed the fault or the team that made the request.

29.1.3 The referee ends the signal by indicating the team having the next service.

29.2 LINESJUDGES FLAG SIGNALS (Diagram 8)

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

29 GESTES OFFICIELS

29.1 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES (Fig. 7)

Les arbitres et les juges de ligne doivent faire le geste officiel pour indiquer la nature de la faute commise, ou celle des interruptions autorisées, comme suit:

29.1.1 Le geste est maintenu pendant un instant et, s'il est fait d'une seule main, cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou demanderesse;

29.1.2 Ensuite, l'arbitre signale le joueur/la joueuse qui a commis la faute ou l'équipe qui a fait la demande;

29.1.3 L'arbitre met fin à la phase en désignant l'équipe qui va servir ensuite.

29.2 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE (Fig. 8)

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