

KAPITEL 1:

SPIELANLAGE UND AUSRÜSTUNG

1 SPIELFLÄCHE

Die Spielfläche umfasst das Spielfeld und die Freizone. Sie muss rechteckig und symmetrisch sein.

1.1, Abb. 1a,
Abb. 1b

1.1 ABMESSUNGEN

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 18 x 9 m und an allen Seiten von einer mindestens 3 m breiten Freizone umgeben.

Der freie Spielraum ist der Raum oberhalb der Spielfläche, der frei von jedem Hindernis ist. Er ist mindestens 7 m hoch, gemessen von der Oberfläche.

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben muss die Freizone ausserhalb der Seitenlinien mindestens 5 m und ausserhalb der Grundlinien mindestens 6,5 m betragen. Der freie Spielraum ist mindestens 12,5 m hoch, gemessen von der Oberfläche (der Spielfläche).

Abb. 2

1.2 OBERFLÄCHE DER SPIELFLÄCHE

1.2.1 Die Oberfläche muss auf der gesamten Spielfläche eben, waagrecht und gleichmässig sein. Sie darf für die Spieler keinerlei Verletzungsgefahr aufweisen. Es ist verboten, auf einer rauen oder rutschigen Oberfläche zu spielen.

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben ist nur eine Oberfläche aus Holz oder Kunststoff zugelassen. Jede Oberfläche muss von der FIVB vorher genehmigt werden.

1.2.2 In Hallen muss die Oberfläche des Spielfeldes von heller Farbe sein.

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben müssen die Linien weiss sein. Für das Spielfeld und die Freizone werden andere und voneinander unterschiedliche Farben verlangt.

1.1, 1.3

1.2.3 Für Spielfelder im Freien ist eine Ablaufneigung von 5 mm je Meter zulässig. Spielfeldlinien aus harten Materialien sind verboten.

1.3

1.3 LINIEN AUF DEM FELD

Abb. 2

1.3.1 Alle Linien sind 5 cm breit. Sie müssen von heller Farbe sein und sich farblich vom Boden und irgendwelchen anderen Linien unterscheiden.

1.2.2

2 NETZ UND PFOSTEN	Abb. 3
2.1 NETZHÖHE	
2.1.1 Senkrecht über der Mittellinie befindet sich ein Netz, dessen Oberkante auf einer Höhe von 2,43 m für Männer und 2,24 m für Frauen liegt.	1.3.3
2.1.2 Die Höhe wird in der Mitte des Spielfeldes gemessen. Die Netzhöhe über den beiden Seitenlinien muss genau gleich sein und darf die vorgeschriebene Höhe nicht um mehr als 2 cm überschreiten.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2 BESCHAFFENHEIT DES NETZES	
Das Netz ist 1 m breit und 9,50 bis 10 m lang (auf jeder Seite 25 bis 50 cm ausserhalb der Seitenbänder). Es besteht aus quadratischen Maschen von schwarzem Material mit 10 cm Seitenlänge.	Abb. 3
<p>Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben können die Netzmaschen, in Verbindung mit spezifischen Wettkampfbestimmungen, von den obigen Bestimmungen abweichen, um Netzwerbung zu ermöglichen, entsprechend allfälliger Marketingvereinbarungen.</p>	
An seiner Oberkante befindet sich ein waagrechtes, auf 7 cm Breite umgefaltetes und über die ganze Länge zusammengenähtes weisses Band. An beiden Enden dieses Bandes ist eine Öffnung, durch die ein Seil durchgezogen wird, um das Band an den Pfosten zu befestigen und die Oberkante straff zu halten.	
Innerhalb des Bandes verläuft ein flexibles Seil, mit dem das Netz an den Pfosten befestigt und seine Oberkante gespannt wird.	
An der Unterkante befindet sich ein anderes waagrechtes Band (5 cm breit, ähnlich wie das obere Band) mit einem durchgefädelt Seil. Dieses Seil wird an den Pfosten befestigt und hält den unteren Teil des Netzes straff.	
2.3 SEITENBÄNDER	
Zwei weisse Bänder werden am Netz senkrecht direkt über den Seitenlinien befestigt.	1.3.2, Abb. 3
Sie sind 5 cm breit und 1 m lang und gehören zum Netz.	
2.4 ANTENNEN	
Eine Antenne ist ein flexibler Stab von 1,80 m Länge und 10 mm Durchmesser aus Glasfaser oder ähnlichem Material.	
Je eine Antenne ist an der äusseren Kante jedes Seitenbandes befestigt. Die Antennen befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten des Netzes.	2.3, Abb. 3
Die oberen 80 cm jeder Antenne ragen über das Netz hinaus und sind in Abschnitten von je 10 cm in kontrastierenden Farben markiert, vorzugsweise rot und weiss.	

3 BÄLLE

3.1 MERKMALE

Der Ball muss kugelförmig sein und aus einer weichen Leder- oder Kunstlederhülle bestehen, die eine Blase aus Gummi oder ähnlichem Material enthält.

Der Ball kann einfarbig und hell oder mit einer Kombination von Farben gestaltet sein.

Das Material des Kunstleders und die Farbkombinationen der Bälle müssen bei internationalen „Official“-Wettbewerben FIVB Standards entsprechen.

Der Umfang muss 65 bis 67 cm und das Gewicht 260 bis 280 g betragen.

Der Innendruck beträgt 0,30 bis 0,325 kg/cm² (4,26 bis 4,61 psi; 294,3 bis 318,82 mbar bzw. hPa).

3.2 GLEICHARTIGKEIT DER BÄLLE

Die während des Wettkampfes verwendeten Bälle müssen die gleichen Merkmale bezüglich Umfang, Gewicht, Druck, Fabrikat, Farbe usw. haben.

FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerbe sowie nationale oder Liga-Meisterschaften müssen mit von der FIVB zugelassenen Bällen gespielt werden, es sei denn, die FIVB genehmigt andere Verfahrensweisen.

3.1

3.3 FÜNF-BALL-SYSTEM

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben müssen **fünf** Bälle verwendet werden. In diesem Fall werden sechs Ballholder eingesetzt, je einer an den Ecken der Freizone und je einer hinter jedem Schiedsrichter.

Abb. 10

KAPITEL 2: TEILNEHMER

4 MANNSCHAFTEN

4.1 ZUSAMMENSETZUNG DER MANNSCHAFTEN

4.1.1 Für das Spiel besteht eine Mannschaft aus höchstens 12 Spielern sowie zusätzlich

5.2, 5.3

- Trainerpersonal: einem Trainer und höchstens zwei Trainerassistenten,
- medizinisches Personal: einem Physiotherapeuten und einem Arzt.

Nur diejenigen Personen, welche im Matchblatt eingetragen sind, dürfen im Normalfall den Wettkampfbereich betreten und am offiziellen Einspielen sowie am Spiel teilnehmen.

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben für Erwachsene dürfen bis zu 14 Spieler auf dem Matchblatt eingetragen werden und am Spiel teilnehmen. Der maximal aus fünf Personen bestehende Betreuerstab, welcher auf der Mannschaftsbank sitzen darf (einschliesslich des Trainers), wird vom Trainer selbst bestimmt, muss jedoch auf dem Matchblatt eingetragen werden und auf dem Formular O-2(bis) aufgeführt sein.

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben müssen ein Arzt und ein Physiotherapeut Teil der Mannschaftsdelegation sein, welche vorgängig von der FIVB akkreditiert wurden. Falls bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben für Erwachsene diese Personen nicht zu denjenigen Mannschaftsmitgliedern zählen, welche auf der Mannschaftsbank Platz nehmen dürfen, müssen sie innerhalb des Wettkampfbereich bei der äusseren Abgrenzung Platz nehmen; sie dürfen nur eingreifen, wenn sie von den Schiedsrichtern dazu aufgefordert werden, um bei einem Notfall die Spieler zu behandeln.

Abb. 1a

Der Physiotherapeut (selbst wenn er nicht auf der Mannschaftsbank Platz nehmen darf) darf die Mannschaft beim Aufwärmen unterstützen bis zum Beginn des offiziellen Einspielens am Netz.

7.2.1

4.1.2 Einer der Spieler, ausgenommen der Libero, ist der Mannschaftskapitän und wird im Matchblatt kenntlich gemacht.

5.1, 19.1.3

4.1.3 Nur die im Matchblatt eingetragenen Spieler dürfen das Spielfeld betreten und am Spiel teilnehmen. Nach dem Unterzeichnen des Matchblattes (bzw. der Mannschaftsliste beim elektronischen Matchblatt) durch den Trainer und den Mannschaftskapitän kann die Zusammensetzung der Mannschaft nicht mehr verändert werden.

1, 4.1.1,
5.1.1, 5.2.2

4.2 PLÄTZE FÜR DIE MANNschaften

- | | | |
|---------|--|---|
| 4.2.1 | Die nicht im Spiel befindlichen Spieler müssen entweder auf ihrer Mannschaftsbank sitzen oder sich auf ihrer Aufwärmfläche aufhalten. Der Trainer und die anderen Mannschaftsmitglieder sitzen auf der Bank, dürfen diese aber vorübergehend verlassen.

Die Mannschaftsbänke befinden sich seitlich neben dem Schreibertisch ausserhalb der Freizone. | 1.4.5, 5.2.3,
7.3.3

Abb. 1a,
Abb. 1b |
| 4.2.2 | Nur den Mannschaftsmitgliedern ist es gestattet, während des Spiels auf der Bank zu sitzen und am offiziellen Einspielen teilzunehmen. | 4.1.1, 7.2 |
| 4.2.3 | Die nicht im Spiel befindlichen Spieler dürfen sich ohne Bälle wie folgt aufwärmen: | |
| 4.2.3.1 | während des Spiels: auf den Aufwärmflächen; | 1.4.5, 8.1,
Abb. 1a,
Abb. 1b |
| 4.2.3.2 | während der Auszeiten und der Technischen Auszeiten: in der Freizone hinter ihrem Spielfeld. | 1.3.3, 15.4 |
| 4.2.4 | Während der Satzpausen dürfen die Spieler zum Aufwärmen in ihrer eigenen Freizone Bälle benutzen. Während der verlängerten Pause zwischen dem 2. und dem 3. Satz (falls diese Möglichkeit gewählt wurde) dürfen die Spieler dazu auch ihre eigene Spielfeldhälfte benutzen. | 18.1 |

4.3 KLEIDUNG

- | | | |
|---------|--|-----------|
| | Die Spielerkleidung besteht aus Trikot, Hose, Socken (die Uniform) und Sportschuhen. | |
| 4.3.1 | Farbe und Design der Trikots, Hosen und Socken müssen für die gesamte Mannschaft einheitlich sein (ausgenommen für die Liberos). Die Spielerkleidung (Uniform) muss sauber sein. | 4.1, 19.2 |
| 4.3.2 | Die Schuhe müssen leicht und geschmeidig, mit Sohlen aus Gummi oder Kunststoff und ohne Absätze sein. | |
| 4.3.3 | Die Trikots der Spieler müssen von 1 bis 20 nummeriert sein. | 4.3.3.2 |
| 4.3.3.1 | Die Nummern sind auf dem Trikot vorne und hinten jeweils in der Mitte anzubringen. Die Farbe und die Helligkeit der Nummern müssen sich von der Farbe und der Helligkeit der Trikots deutlich abheben. | |
| 4.3.3.2 | Die Nummern müssen auf der Brust mindestens 15 cm und auf dem Rücken mindestens 20 cm hoch sein. Der Streifen, aus dem die Nummern bestehen, muss mindestens 2 cm breit sein. | |
| 4.3.4 | Der Mannschaftskapitän muss auf seinem Trikot unter der Nummer auf der Brust einen Streifen von 8 x 2 cm haben. | 5.1 |

- 4.3.5 Es ist verboten, Spielerkleidung von anderer Farbe als die anderen Spieler (ausgenommen die Liberos) und / oder ohne ordnungsgemässe Nummern zu tragen. 19.2

4.4 VERÄNDERUNG DER KLEIDUNG

Der 1. Schiedsrichter kann einem oder mehreren Spielern gestatten: 23

- 4.4.1 barfuss zu spielen;
- 4.4.2 durchnässte oder beschädigte Spielerkleidung zwischen den Sätzen oder nach einer Auswechslung zu wechseln, vorausgesetzt, dass die neue Spielerkleidung in Farbe, Modell und Nummer gleich ist; 4.3, 15.5
- 4.4.3 bei kühlem Wetter in Trainingsanzügen zu spielen, vorausgesetzt, dass diese bei der gesamten Mannschaft in Farbe und Modell gleich (ausgenommen die Liberos) sowie gemäss *Regel 4.3.3* nummeriert sind. 4.1.1, 19.2

4.5 VERBOTENE GEGENSTÄNDE

4.5.1 Es ist untersagt, Gegenstände zu tragen, die Verletzungen verursachen oder dem Spieler einen künstlichen Vorteil bringen können.

4.5.2 Die Spieler dürfen auf ihr eigenes Risiko Brillen oder Kontaktlinsen tragen.

4.5.3 Zum Schutz vor Verletzungen oder zur Stabilisierung dürfen (gepolsterte) Hilfsmittel getragen werden.

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben für Erwachsene müssen diese Hilfsmittel von gleicher Farbe sein wie der entsprechende Teil der Spielerkleidung (Uniform).

KAPITEL 3: SPIELSYSTEM

6	PUNKT-, SATZ- UND SPIELGEWINN	
6.1	PUNKTGEWINN	
6.1.1	PUNKT	
	Eine Mannschaft erhält einen Punkt:	
6.1.1.1	wenn es ihr gelingt, den Ball auf den Boden des gegnerischen Spielfeldes zu spielen;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	wenn die gegnerische Mannschaft einen Fehler begeht;	6.1.2
6.1.1.3	wenn die gegnerische Mannschaft eine Bestrafung erhält.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	FEHLER	
	Eine Mannschaft begeht einen Fehler, wenn sie eine nicht regelgerechte Spielaktion ausführt (oder die Regeln auf andere Weise verletzt). Die Schiedsrichter bewerten die Fehler und setzen entsprechend den Regeln die Folgen fest:	
6.1.2.1	Werden zwei oder mehrere Fehler nacheinander begangen, wird nur der erste geahndet.	
6.1.2.2	Werden zwei oder mehrere Fehler von Gegnern gleichzeitig begangen, wird auf DOPPELFEHLER entschieden und der Spielzug wiederholt.	6.1.2, Abb. 11 ⁽²³⁾
6.1.3	SPIELZUG UND ABGESCHLOSSENER SPIELZUG	
	Ein Spielzug ist die Folge von Spielaktionen vom Augenblick des Aufschlags (Schlagen des Balles) durch den Aufschlagsspieler bis der Ball aus dem Spiel ist. Ein abgeschlossener Spielzug ist die Folge von Spielaktionen, die zur Erteilung eines Punktes führen. Darunter fallen auch das Aussprechen einer Bestrafung und der Verlust des Aufschlags infolge eines Aufschlagfehlers durch Überschreitung der Zeitlimite.	8.1, 8.2, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
6.1.3.1	Gewinnt die aufschlagende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt weiter auf.	
6.1.3.2	Gewinnt die annehmende Mannschaft einen Spielzug, erhält sie einen Punkt und schlägt als nächste auf.	

7	AUFBAU DES SPIELS	
7.1	AUSLOSUNG	
	Vor dem Spiel vollzieht der 1.Schiedsrichter eine Auslosung, um über den ersten Aufschlag und die Spielfeldseiten im 1. Satz zu entscheiden.	12.1.1
	Ist ein entscheidender (5.) Satz zu spielen, wird eine neue Auslosung durchgeführt.	6.3.2
7.1.1	Die Auslosung findet im Beisein der beiden Mannschaftskapitäne statt.	5.1
7.1.2	Der Gewinner der Auslosung wählt: ENTWEDER	
7.1.2.1	das Recht, den Aufschlag auszuführen oder ihn anzunehmen, ODER	12.1.1
7.1.2.2	die Spielfeldseite. Der Verlierer nimmt die verbleibende Auswahl vor.	
7.2	OFFIZIELLES EINSPIELEN	
7.2.1	Vor dem Spiel dürfen sich die Mannschaften zusammen 6 Minuten am Netz offiziell einspielen, wenn sie vorher ein anderes Spielfeld zur alleinigen Verfügung hatten, andernfalls erhalten sie 10 Minuten. Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben erhalten die Mannschaften 10 Minuten für ein gemeinsames (offizielles) Einspielen am Netz.	
7.2.2	Wenn einer der Kapitäne ein getrenntes (aufeinander folgendes) offizielles Einspielen am Netz beantragt, stehen den Mannschaften je 3 oder 5 Minuten zur Verfügung.	7.2.1
7.2.3	Erfolgt das offizielle Einspielen nacheinander, steht das Netz zuerst derjenigen Mannschaft zur Verfügung, die den ersten Aufschlag hat.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3	STARTAUFSTELLUNG DER MANNSCHAFTEN	
7.3.1	Es müssen immer sechs Spieler einer Mannschaft im Spiel sein. Die Startaufstellung der Mannschaft gibt die Rotationsfolge der Spieler auf dem Feld an. Diese muss während des Satzes beibehalten werden.	6.4.3 7.6
7.3.2	Vor Beginn jedes Satzes muss der Trainer die Startaufstellung seiner Mannschaft auf einem Aufstellungsblatt festlegen. Dieses ordnungsgemäss ausgefüllte und unterschriebene Blatt ist dem 2. Schiedsrichter oder dem Schreiber zu übergeben.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Die Spieler, die in einem Satz nicht zur Startaufstellung gehören, sind für diesen Satz Auswechselspieler (ausgenommen die Liberos).	7.3.2, 15.5

7.7 ROTATIONSFEHLER

Abb. 11 ⁽¹³⁾

7.7.1 Ein Rotationsfehler wird begangen, wenn der AUFSCHLAG nicht entsprechend der Rotationsfolge erfolgt. Er führt zu folgenden Konsequenzen (in dieser Reihenfolge):

7.6.1, 12

7.7.1.1 die Mannschaft wird mit einem Punkt und Aufschlag für den Gegner sanktioniert;

6.1.3

7.7.1.2 die Rotationsfolge der Spieler muss berichtigt werden.

7.6.1

7.7.2 Zusätzlich muss der Schreiber den genauen Zeitpunkt des Fehlers feststellen. Alle durch die schuldige Mannschaft danach erzielten Punkte werden annulliert. Die Punkte des Gegners bleiben erhalten.

25.2.2.2

Kann dieser Zeitpunkt nicht bestimmt werden, werden keine Punkte aberkannt, und ein Punkt und Aufschlag für den Gegner sind die einzige Sanktion.

6.1.3

KAPITEL 4: SPIELHANDLUNGEN

8	SPIELSITUATIONEN	
8.1	BALL IM SPIEL	
	Der Ball ist im Spiel von dem Zeitpunkt an, in dem der vom 1. Schiedsrichter genehmigte Aufschlag ausgeführt ist (Schlagen des Balles).	12, 12.3
8.2	BALL AUS DEM SPIEL	
	Der Ball ist in dem Augenblick aus dem Spiel, in dem ein von einem der Schiedsrichter gepfiffener Fehler begangen wird. Liegt kein Fehler vor, ist der Zeitpunkt des Piffs massgebend.	
8.3	BALL „IN“	Abb. 11 ⁽¹⁴⁾ , Abb. 12 ⁽¹⁾ 1.1, 1.3.2
	Der Ball ist „in“, wenn – egal zu welchem Zeitpunkt der Berührung mit dem Boden – ein Teil des Balles das Spielfeld einschliesslich der Begrenzungslinien berührt.	
8.4	BALL „AUS“	
	Der Ball ist „aus“, wenn er:	
8.4.1	vollständig ausserhalb der Begrenzungslinien den Boden berührt (die Berührungsfläche ist massgebend);	1.3.2, Abb. 11 ⁽¹⁵⁾ , Abb. 12 ⁽²⁾
8.4.2	einen Gegenstand ausserhalb des Feldes, die Decke oder eine ausserhalb des Spiels befindliche Person berührt;	Abb. 11 ⁽¹⁵⁾ , Abb. 12 ⁽⁴⁾
8.4.3	die Antennen, Spannseile, Pfosten oder das Netz ausserhalb der Seitenbänder berührt;	2.3, Abb. 3, Abb. 5a, Abb. 11 ⁽¹⁵⁾ , Abb. 12 ⁽⁴⁾
8.4.4	die senkrechte Ebene des Netzes entweder teilweise oder vollständig ausserhalb des Überquerungssektors überquert, ausgenommen der Fall in <i>Regel 10.1.2</i> ;	10.1.1, Abb. 5a, Abb. 5b, Abb. 11 ⁽¹⁵⁾ , Abb. 12 ⁽⁴⁾
8.4.5	die senkrechte Ebene unterhalb des Netzes vollständig durchquert.	23.3.2.3f, Abb. 5a, Abb. 11 ⁽²²⁾

11	SPIELER AM NETZ	
11.1	ÜBER DAS NETZ REICHEN	
11.1.1	Ein Blockspieler darf beim Blocken den Ball auf der gegnerischen Seite des Netzes berühren, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners weder vor noch während dessen Angriffsschläges behindert.	14.1, 14.3
11.1.2	Nach dem Angriffsschlag darf ein Spieler seine Hände über das Netz führen, wenn der Ballkontakt im eigenen Spielraum stattgefunden hat.	
11.2	EINDRINGEN UNTERHALB DES NETZES	
11.2.1	Das Eindringen in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ist erlaubt, wenn dabei das Spiel des Gegners nicht beeinflusst wird.	
11.2.2	Eindringen in das gegnerische Feld über die Mittellinie:	1.3.3, 11.2.2.1, Abb. 11 (22)
11.2.2.1	Die Berührung des gegnerischen Feldes mit einem Fuss (beiden Füßen) ist gestattet, wenn ein Teil des (der) übertretenden Fusses (Füsse) sich auf der Mittellinie oder direkt über ihr befindet (befinden).	1.3.3, Abb. 11 (22)
11.2.2.2	Das Berühren des gegnerischen Feldes mit irgendeinem Körperteil oberhalb der Füsse ist erlaubt, wenn dabei das Spiel des Gegners nicht beeinflusst wird.	1.3.3, 11.2.2.1, Abb. 11 (22)
11.2.3	Nachdem der Ball aus dem Spiel ist, darf ein Spieler in das gegnerische Feld eindringen.	8.2
11.2.4	Ein Spieler darf in die gegnerische Freizone eindringen, vorausgesetzt, dass er das Spiel des Gegners nicht beeinflusst.	
11.3	KONTAKT MIT DEM NETZ	
11.3.1	Der Kontakt eines Spielers mit dem Netz innerhalb der Antennen ist ein Fehler, wenn die Berührung während einer Aktion stattfindet, in der er den Ball spielt.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, Abb. 3
	Ballspielaktionen umfassen (unter anderem) den Absprung, das Schlagen des Balles (oder ein diesbezüglicher Versuch) und die Landung.	
11.3.2	Die Spieler dürfen Pfosten, Spannseile oder jeden anderen Gegenstand ausserhalb der Antennen, einschliesslich das Netz selbst, berühren, vorausgesetzt, dass das Spielgeschehen dadurch nicht beeinflusst wird.	Abb. 3
11.3.3	Es ist kein Fehler, wenn der Ball gegen das Netz gespielt wird und dadurch das Netz einen Gegner berührt.	
11.4	SPIELERFEHLER AM NETZ	
11.4.1	Ein Spieler berührt den Ball oder einen Gegner im Spielraum des Gegners vor oder während des gegnerischen Angriffsschläges.	11.1.1, Abb. 11 (20)

11.4.2 Ein Spieler dringt in den gegnerischen Raum unterhalb des Netzes ein und beeinflusst das Spiel des Gegners.

11.4.3 Ein Spieler dringt mit seinem Fuss (seinen Füssen) vollständig in das gegnerische Feld ein.

11.4.4 Ein Spieler beeinflusst das Spiel u.a. durch:

- Berührung des Netzes innerhalb der Antennen oder der Antenne selbst während einer Aktion, in der er den Ball spielt,
- Verwendung des Netzes innerhalb der Antennen als Stütze oder Stabilisierungshilfe,
- Erlangung eines ungerechtfertigten Vorteils gegenüber dem Gegner durch Berührung des Netzes,
- Aktionen, die den Gegner an seinem rechtmässigen Versuch, den Ball zu spielen, behindern,
- sich festhalten/herunterziehen des Netzes.

Spieler, die sich nahe bei einem Ball befinden, wenn dieser gespielt wird, oder die versuchen, den Ball zu spielen, nehmen an einer Ballspielaktion teil, selbst wenn keine Berührung des Balles stattfindet.

Die Berührung des Netzes ausserhalb der Antenne(n) stellt jedoch keinen Fehler dar (ausgenommen im Fall von Regel 9.1.3).

11.2.1

11.2.2.2,
Abb. 11 (22)

11.3.1,
Abb. 11 (19)

KAPITEL 5: UNTERBRECHUNGEN, VERZÖGERUNGEN UND PAUSEN

15	UNTERBRECHUNGEN	
	Eine Unterbrechung ist die Zeit zwischen einem abgeschlossenen Spielzug und dem Pfiff des 1. Schiedsrichters zum nächsten Aufschlag.	6.1.3, 8.1, 8.2
	Die einzigen REGULÄREN Spielunterbrechungen sind AUSZEITEN und (Spieler-) AUSWECHSLUNGEN.	15.4, 15.5, 24.2.6
15.1	ANZAHL DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN	
	Jede Mannschaft darf in jedem Satz höchstens 2 Auszeiten und 6 Spielerauswechslungen beantragen.	6.2, 15.4, 15.5
	Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben für Erwachsene kann die FIVB die Anzahl der Auszeiten und/oder Technischen Auszeiten um eins (1) reduzieren, um damit den Bedürfnissen von Sponsoren, Marketing und Fernsehen Rechnung zu tragen.	
15.2	REIHENFOLGE DER REGULÄREN SPIELUNTERBRECHUNGEN	
15.2.1	Jede Mannschaft darf innerhalb der gleichen Unterbrechung eine oder zwei Auszeiten und eine (Spieler-)Auswechslung nacheinander beantragen (egal in welcher Reihenfolge).	15.4, 15.5
15.2.2	Eine Mannschaft darf jedoch während ein und derselben Unterbrechung keine aufeinander folgenden Anträge auf (Spieler-)Auswechslung stellen. Im Rahmen desselben Antrages auf Auswechslung können aber zwei oder mehr Spieler gleichzeitig ausgewechselt werden.	15.5, 15.6.1, 15.6.2
15.2.3	Zwischen zwei separaten Anträgen auf (Spieler-)Auswechslung durch die gleiche Mannschaft muss ein abgeschlossener Spielzug liegen.	6.1.3, 15.5
15.3	ANTRÄGE AUF REGULÄRE SPIELUNTERBRECHUNGEN	
15.3.1	Reguläre Spielunterbrechungen dürfen ausschliesslich vom Trainer oder bei dessen Abwesenheit vom Spielkapitän beantragt werden.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	Eine Auswechslung vor Satzbeginn ist möglich und wird als reguläre Auswechslung in diesem Satz eingetragen.	7.3.4

KAPITEL 6: DER LIBERO

19	DER LIBERO	
19.1	BENENNUNG DES LIBEROS	5
19.1.1	Jede Mannschaft hat das Recht, in ihrer Spielerliste auf dem Matchblatt bis zu zwei spezialisierte Defensivspieler zu benennen: „Liberos“.	4.1.1
	Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben für Erwachsene müssen zwingend 2 Liberos in der Mannschaftsliste aufgeführt werden, falls eine Mannschaft mehr als 12 Spieler im Matchblatt eingetragen hat.	
19.1.2	Alle Liberos müssen auf dem Matchblatt in die dafür vorgesehenen speziellen Zeilen eingetragen werden.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	Derjenige Libero, welcher sich auf dem Spielfeld befindet, ist der amtierende Libero. Gibt es einen weiteren Libero, ist er der zweite Libero der Mannschaft.	
	Nur ein einziger Libero darf sich zu jedem Zeitpunkt auf dem Spielfeld befinden.	
19.2	AUSRÜSTUNG	4.3
	Die Liberos müssen eine Spielerkleidung (oder der neu benannte Libero eine Weste bzw. ein Leibchen) tragen, deren dominierende Farbe sich von allen anderen Farben der restlichen Mannschaftsmitglieder unterscheidet. Die Spielerkleidung der Liberos muss sich klar von derjenigen der restlichen Mannschaftsmitglieder abheben.	
	Die Spielerkleidung der Liberos muss auf die gleiche Art wie die der restlichen Mannschaftsmitglieder nummeriert sein.	
	Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben sollte der neu benannte Libero, sofern möglich, ein Trikot mit demselben Design und derselben Farbe tragen wie das des ursprünglichen Liberos, aber mit seiner eigenen Nummer, welche er nach Möglichkeit beibehält.	
19.3	AKTIONEN MIT BETEILIGUNG DES LIBEROS	
19.3.1	SPIELAKTIONEN	
19.3.1.1	Der Libero darf für jeden Hinterspieler eingetauscht werden.	7.4.1.2
19.3.1.2	Er darf nur als Hinterspieler agieren und es ist ihm nicht erlaubt, einen Angriffsschlag, von wo auch immer (einschliesslich Spielfeld und Freizone), auszuführen, wenn sich der Ball im Augenblick der Berührung vollständig oberhalb der Netzoberkante befindet.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

KAPITEL 8: SCHIEDSRICHTER

22 SCHIEDSGERICHT UND VERFAHRENSWEISEN

22.1 ZUSAMMENSETZUNG

Das Schiedsgericht für ein Spiel setzt sich aus folgenden Offiziellen zusammen:

- dem 1. Schiedsrichter 23
- dem 2. Schiedsrichter 24
- dem Schreiber 25
- vier (zwei) Linienrichtern 27

Ihr Standort ist in *Abbildung 10* dargestellt.

Bei FIVB-, „World“- und „Official“-Wettbewerben ist ein Schreiberassistent erforderlich. 26

22.2 VERFAHRENSWEISEN

- 22.2.1 Während des Spiels dürfen nur der 1. und 2. Schiedsrichter mit einer Pfeife Signale geben:
- 22.2.1.1 Der 1. Schiedsrichter pfeift zur Ausführung des Aufschlags, der den Spielzug eröffnet. 6.1.3, 12.3
- 22.2.1.2 Der 1. oder der 2. Schiedsrichter pfeifen das Ende des Spielzugs, wenn sie sicher sind, dass ein Fehler begangen wurde und sie die Art des Fehlers erkannt haben.
- 22.2.2 Ist der Ball aus dem Spiel, pfeifen sie, um anzuzeigen, dass sie einen Antrag einer Mannschaft genehmigen oder zurückweisen. 5.1.2, 8.2
- 22.2.3 Unverzüglich nach dem Pfiff eines Schiedsrichters zur Beendigung eines Spielzugs muss mit offiziellen Handzeichen Folgendes angezeigt werden: 22.2.1.2, 28.1
- 22.2.3.1 Pfeift der 1. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er nacheinander an:
- a) die Mannschaft, die aufschlagen wird, 12.2.2,
 - b) die Art des Fehlers, Abb.11 (2)
 - c) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich).

22.2.3.2 Pfeift der 2. Schiedsrichter den Fehler, zeigt er nacheinander an:

- a) die Art des Fehlers,
- b) den Spieler, der den Fehler begangen hat (falls erforderlich),
- c) die Mannschaft, die aufschlagen wird, dem Handzeichen des 1. Schiedsrichters folgend.

In diesem Fall zeigt der 1. Schiedsrichter nur die Mannschaft an, die aufschlagen wird, nicht aber die Art des Fehlers und nicht den Spieler, der den Fehler begangen hat.

22.2.3.3 Bei einem fehlerhaften Angriffsschlag **oder Blockfehler** eines Hinterspielers oder Liberos zeigen beide Schiedsrichter entsprechend den *Regeln* 22.2.3.1 und 22.2.3.2 an.

22.2.3.4 Im Falle eines Doppelfehlers zeigen beide Schiedsrichter **in dieser Reihenfolge** an:

- a) die Art des Fehlers,
- b) die Spieler, die die Fehler begangen haben (falls erforderlich).

Die Mannschaft, welche als nächste aufschlägt, wird danach vom 1. Schiedsrichter angezeigt.

12.2.2

Abb.11 (2)

12.2.2, 13.3.3,
13.3.5, 19.3.1.2,
23.3.2.3d,
23.3.2.3e,
Abb. 11 (21)

17.2,
Abb. 11 (23)

12.2.2,
Abb. 11 (2)

CHAPITRE 1:

INSTALLATION ET EQUIPEMENTS

1 AIRE DE JEU

L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. Elle doit être rectangulaire et symétrique.

1.1, Fig. 1a,
Fig. 1b

1.1 DIMENSIONS

Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 18 x 9 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur tous les côtés.

L'espace de jeu libre est l'espace situé au-dessus de l'aire de jeu et libre de tout obstacle sur une hauteur d'au moins 7 m, mesurée à partir de la surface de jeu.

Fig. 2

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la zone libre mesure au moins 5 m à partir des lignes de côté et au moins 6,5 m à partir des lignes de fond. L'espace de jeu libre doit avoir au moins 12,50 m de hauteur, mesurée à partir de la surface de jeu.

1.2 SURFACE DE JEU

1.2.1 La surface de jeu est plate, horizontale et uniforme. Elle ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs. Il est interdit de jouer sur une surface rugueuse ou glissante.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, seule une surface en bois ou synthétique est autorisée. Toute surface doit être au préalable homologuée par la FIVB.

1.2.2 En salle, la surface du terrain de jeu doit être de couleur claire.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les lignes doivent être de couleur blanche. Le terrain de jeu et la zone libre doivent être de deux couleurs, différentes et non-blanches.

1.1, 1.3

1.2.3 Pour les terrains de plein air, une pente d'écoulement de 5 mm par mètre est autorisée. Les lignes constituées par des matériaux solides sont interdites.

1.3

1.3 LIGNES DU TERRAIN

1.3.1 La largeur des lignes est de 5 cm. Les lignes doivent être d'une couleur claire, différente de celle du sol et des autres tracés.

Fig. 2

1.2.2

2	FILET ET POTEAUX	Fig. 3
2.1	HAUTEUR DU FILET	
2.1.1	Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2,43 m pour les hommes et 2,24 m pour les femmes.	1.3.3
2.1.2	Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	STRUCTURE	
	Le filet a 1 m de hauteur et 9.50 à 10 m de longueur (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales), il est fait de mailles noires carrées de 10 cm de largeur.	Fig. 3
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, en accord avec les règlements spécifiques, les mailles peuvent être modifiées pour faciliter la publicité en relation avec les accords de marketing.	
	A sa partie supérieure, une bande de toile blanche, rabattue de chaque côté du filet sur 7 cm de large est cousue sur toute sa longueur. Chaque extrémité de la bande est trouée afin d'y passer une cordelette permettant de l'attacher aux poteaux pour maintenir le haut du filet tendu.	
	A l'intérieur de la bande, un câble flexible attache le filet aux poteaux et maintient son sommet tendu.	
	Au bas du filet il y a une autre bande horizontale de 5 cm de large, semblable à la bande du sommet dans laquelle est enfilée une corde. Cette corde attache le filet aux poteaux et maintient sa partie inférieure tendue.	
2.3	BANDES DE CÔTÉ	
	Deux bandes blanches sont cousues verticalement sur le filet exactement au-dessus de chaque ligne de côté.	1.3.2, Fig. 3
	Elles mesurent 5 cm de large et 1 m de long et sont considérées comme faisant partie du filet.	
2.4	ANTENNES	
	L'antenne est une tige flexible de 1,80 m de long et de 10 mm de diamètre, faite en fibre de verre ou matériau similaire.	
	Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet.	2.3, Fig. 3
	La partie supérieure de l'antenne dépassant le filet de 80 cm est peint de bandes contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.	

3 BALLONS

3.1 NORMES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe en cuir souple naturel ou synthétique comportant à l'intérieur une vessie en caoutchouc ou en matériau similaire.

Le ballon doit être d'une couleur uniforme et claire, ou présenter une combinaison de couleurs.

Les cuirs synthétiques et les combinaisons de couleurs des ballons utilisés dans les compétitions internationales officielles doivent être conformes aux normes de la FIVB.

Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 cm et son poids entre 260 et 280 g.

La pression intérieure doit être de 0.30 à 0.325 kg/cm² (4.26 à 4.61 psi; 294.3 à 318.82 mbar ou hPa).

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

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

Les compétitions FIVB, mondiales et officielles, ainsi que les championnats Nationaux ou de Ligues doivent être joués avec des ballons homologués par la FIVB, sauf autorisation spéciale.

3.3 SYSTÈME DES CINQ BALLONS

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, cinq ballons seront utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs sont placés comme suit: un à chaque angle de la zone libre et un derrière chaque arbitre.

3.1

Fig. 10

CHAPITRE 2:

PARTICIPANTS

4	EQUIPES	
4.1	COMPOSITION DES ÉQUIPES	
4.1.1	<p>Pour un match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum plus</p> <ul style="list-style-type: none"> – Equipe de coaching: un coach et un maximum de 2 coach-adjoints – Equipe médicale: un thérapeute d'équipe et un docteur en médecine <p>Seules les personnes enregistrées sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans l'aire de contrôle de la compétition et prendre part à l'échauffement officiel et au match.</p> <p>Pour les compétitions FIVB séniors, mondiales et officielles, un maximum de 14 joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de match et participer au match. Les cinq membres au maximum de l'équipe technique (y compris le coach) sont choisis par le coach lui-même, mais ils doivent être tous inscrits sur la feuille de match et être enregistrés sur le formulaire O-2(bis).</p> <p>Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, un médecin et un physiothérapeute de l'équipe devraient faire partie de la délégation et être accrédités au préalable par la FIVB. Cependant, pour les compétitions FIVB séniors, mondiales et officielles, si ceux-ci ne sont pas considérés comme faisant partie des 5 membres de l'équipe technique sur le banc, ils doivent s'asseoir, contre la clôture de délimitation, à l'intérieur de l'aire de contrôle de la compétition et ne peuvent intervenir que s'ils sont invités par les arbitres pour faire face à une situation d'urgence pour les joueurs. Le thérapeute de l'équipe (s'il n'est pas sur le banc) peut aider à l'échauffement jusqu'au début de l'échauffement officiel au filet.</p>	5.2, 5.3
4.1.2	L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié comme tel sur la feuille de match.	Fig. 1a
4.1.3	Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. Après la signature de la feuille de match (resp. la liste d'équipe de la feuille électronique) par le capitaine et le coach, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.	7.2.1
4.1.2	L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié comme tel sur la feuille de match.	5.1, 19.1.3
4.1.3	Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. Après la signature de la feuille de match (resp. la liste d'équipe de la feuille électronique) par le capitaine et le coach, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	PLACE DES PARTICIPANTS	
4.2.1	Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement. Le coach et les autres membres de l'équipe doivent être assis sur le banc, mais peuvent le quitter momentanément.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

	Les bancs de touche sont situés de part et d'autre de la table de marquage, à l'extérieur de la zone libre.	Fig. 1a, Fig. 1b
4.2.2	Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement officielle.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Pendant le jeu, les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballon comme suit:	
4.2.3.1	pendant le jeu: dans leur aire d'échauffement;	1.4.5, 8.1, Fig. 1b, Fig. 1b
4.2.3.2	pendant les temps-morts et les temps-morts techniques: dans la zone libre située derrière leur camp.	1.3.3, 15.4
4.2.4	Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans leur propre zone libre. Au cours de l'intervalle prolongé entre les 2èmes et 3èmes sets (le cas échéant), les joueurs peuvent aussi utiliser leur propre terrain de jeu.	18.1
4.3	EQUIPEMENT	
	L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes (l'uniforme) et de chaussures de sport.	
4.3.1	Les maillots, les shorts et les chaussettes doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe à l'exception des Libéros. Les équipements (uniformes) doivent être propres.	4.1, 19.2
4.3.2	Les chaussures doivent être légères et souples avec des semelles en caoutchouc ou des semelles composites sans talon.	
4.3.3	Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 20.	4.3.3.2
4.3.3.1	Les numéros doivent être placés sur le maillot au centre de la poitrine et du dos. La couleur des numéros et sa vivacité doivent contraster nettement avec celles des maillots.	
4.3.3.2	Les numéros doivent avoir une hauteur minimale de 15 cm sur la poitrine et de 20 cm sur le dos. La largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 2 cm.	
4.3.4	Le capitaine d'équipe est identifié grâce à une barrette de 8 x 2 cm, placée sous le numéro de la poitrine.	5.1
4.3.5	Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire ou d'une couleur différente (excepté pour les Libéros) de celle des autres joueurs.	19.2

4.4 CHANGEMENT D'ÉQUIPEMENT		
	Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs:	23
4.4.1	à jouer pieds nus;	
4.4.2	à changer un uniforme mouillé ou endommagé entre deux sets ou après un remplacement à condition que la couleur, le modèle et les numéros du nouvel uniforme soient identiques aux précédents;	4.3, 15.5
4.4.3	à jouer en survêtement par temps froid à condition qu'ils soient de couleur et de modèle identiques pour toute l'équipe (à l'exception des Libéros) et réglementairement numérotés en accord avec la Règle 4.3.3.	4.1.1, 19.2
4.5 OBJETS INTERDITS		
4.5.1	Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur.	
4.5.2	Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leur propre risque.	
4.5.3	Des objets de protection (rembourrés) peuvent être portés pour la prévention de blessures ou la stabilisation.	
	Pour les compétitions FIVB séniors, mondiales et officielles, ces équipements doivent être de la même couleur que l'uniforme.	

CHAPITRE 3:

FORMULE DE JEU

6	POUR MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH	
6.1	POUR MARQUER UN POINT	
6.1.1	POINT	
	Une équipe marque un point:	
6.1.1.1	lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol adverse;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	lorsque l'équipe adverse commet une faute;	6.1.2
6.1.1.3	lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	FAUTE	
	Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux Règles (ou en violant celles-ci de quelque manière que ce soit). Les arbitres jugent les fautes et décident de leur sanction conformément aux présentes Règles:	
6.1.2.1	Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.	
6.1.2.2	Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.	6.1.2, Fig. 11 ⁽²³⁾
6.1.3	ECHANGE DE JEU ET ECHANGE DE JEU TERMINE	
	Un échange de jeu est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu. Un échange de jeu terminé est la succession d'actions de jeu dont le résultat est le gain d'un point. Cela comprend l'application d'une pénalité et la perte de service pour faute de service en dehors de la limite de temps autorisé.	8.1, 8.2, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
6.1.3.1	Si l'équipe ayant le service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et continue à servir.	
6.1.3.2	Si l'équipe en réception de service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et doit ensuite servir.	

7	STRUCTURE DU JEU	
7.1	TIRAGE AU SORT	
	Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.	12.1.1
	Si un set décisif (5 ^{ème} set) doit être joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.	6.3.2
7.1.1	Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.	5.1
7.1.2	Le gagnant du tirage au sort choisit: SOIT	
7.1.2.1	le droit de servir ou de recevoir le service, OU	12.1.1
7.1.2.2	le côté du terrain. Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.	
7.2	SÉANCE D'ÉCHAUFFEMENT OFFICIEL	
7.2.1	Avant le match, si les équipes ont disposé, au préalable et de manière exclusive, d'un terrain de jeu, elles ont le droit à un échauffement officiel au filet pendant 6 minutes ensemble sinon elles ont le droit à un échauffement officiel de 10 minutes ensemble. Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les équipes auront droit à une période d'échauffement de 10 minutes ensemble au filet.	
7.2.2	Si l'un des capitaines demande un échauffement officiel séparé (consécutif), les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes.	7.2.1
7.2.3	En cas d'échauffements officiels consécutifs, l'équipe qui a le premier service dispose la première du filet.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3	FORMATION DES ÉQUIPES	
7.3.1	Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe. La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.	6.4.3 7.6
7.3.2	Avant de commencer un set, le coach doit inscrire la formation de départ de son équipe sur une fiche de position. Cette fiche dûment remplie et signée est remise au second arbitre ou au marqueur.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (sauf les Libéros).	7.3.2, 15.5

7.4.2.2	Les joueurs avants et arrières, respectivement, doivent être positionnés latéralement conformément à la <i>Règle 7.4.1</i> .	
7.4.3	Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par la position de leurs pieds en contact avec le sol de la manière suivante:	Fig. 4
7.4.3.1	chaque joueur de la ligne avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que ne le sont les pieds du joueur arrière correspondant.	1.3.3
7.4.3.2	chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne droite (gauche) que ne le sont les pieds du joueur centre de sa ligne.	1.3.2
7.4.4	Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou la zone libre.	
7.5	FAUTE DE POSITION	
7.5.1	Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon. Ceci s'applique aussi si un joueur est sur le terrain après un remplacement irrégulier.	Fig. 4, Fig. 11 ⁽¹³⁾ 7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaudra sur une faute de position.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.	12.7.2
7.5.4	Une faute de position entraîne les conséquences suivantes:	
7.5.4.1	l'équipe est sanctionnée: l'adversaire gagne un point et le service;	6.1.3
7.5.4.2	les positions des joueurs doivent être rectifiées.	7.3, 7.4
7.6	ROTATION	
7.6.1	L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe; il est contrôlé au travers de l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Lorsque l'équipe qui reçoit le service a gagné le droit de servir, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc.	12.2.2.2
7.7	FAUTE DE ROTATION	
7.7.1	Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes (dans cet ordre):	Fig. 11 ⁽¹³⁾ 7.6.1, 12
7.7.1.1	l'équipe est sanctionnée, l'adversaire gagne un point et le service;	6.1.3
7.7.1.2	l'ordre de rotation des joueurs doit être rectifié.	7.6.1

CHAPITRE 4: ACTIONS DE JEU

8	SITUATIONS DE JEU	
8.1	BALLON EN JEU	
	Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre.	12, 12.3
8.2	BALLON HORS JEU	
	Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par un coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment de ce coup de sifflet.	
8.3	BALLON „DEDANS“ (IN)	Fig. 11 (14), Fig. 12 (1) 1.1, 1.3.2
	Le ballon est “dedans” (IN) si, à tout moment de son contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.	
8.4	BALLON „DEHORS“ (OUT)	
	Le ballon est “dehors” quand:	
8.4.1	la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation;	1.3.2, Fig. 11 (15), Fig. 12 (2)
8.4.2	il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;	Fig. 11 (15), Fig. 12 (4)
8.4.3	il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté;	2.3, Fig. 3, Fig. 5a, Fig. 11 (15), Fig. 12 (4)
8.4.4	il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf pour le cas prévu à la Règle 10.1.2;	10.1.1, Fig. 5a, Fig. 5b, Fig. 11 (15), Fig. 12 (4)
8.4.5	il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.	23.3.2.3f, Fig. 5a, Fig. 11 (22)

11	JOUEUR AU FILET	
11.1	FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET	
11.1.1	Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque.	14.1, 14.3
11.1.2	Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.	
11.2	PÉNÉTRATION SOUS LE FILET	
11.2.1	Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.	
11.2.2	Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale:	1.3.3, 11.2.2.1, Fig. 11 (22)
11.2.2.1	toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant qu'une partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci.	1.3.3, Fig. 11 (22)
11.2.2.2	toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.	1.3.3, 11.2.2.1, Fig. 11 (22)
11.2.3	Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors jeu.	8.2
11.2.4	Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.	
11.3	CONTACT AVEC LE FILET	
11.3.1	Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute. L'action de jouer le ballon comprend (entre autres) le départ ou l'envol, la frappe (ou sa tentative) et la reprise de contact avec le sol.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, Fig. 3
11.3.2	Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et tout autre objet en dehors des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gêne pas le jeu.	Fig. 3
11.3.3	Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.	
11.4	FAUTES DU JOUEUR AU FILET	
11.4.1	Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.	11.1.1, Fig. 11 (20)
11.4.2	Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.	11.2.1

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

11.4.4 Un joueur interfère sur le jeu (entre autres):

- en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne elle-même durant son action de jouer le ballon,
- en utilisant le filet entre les antennes comme support ou pour se stabiliser,
- en se créant un avantage injuste sur l'adversaire en touchant le filet,
- en réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon,
- en attrapant ou en tenant le filet.

Les joueurs à proximité du ballon qui est joué, ou qui essaient de le jouer, participent à l'action de jouer le ballon, même s'il n'y a aucun contact avec le ballon.

Cependant, toucher le filet en dehors des antennes n'est pas considéré comme une faute (à l'exception de la Règle 9.1.3).

11.2.2.2,
Fig. 11 (22)
11.3.1,
Fig. 11 (19)

CHAPITRE 5:

INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES

15	INTERRUPTIONS	
	Une interruption est le temps compris entre un échange de jeu terminé et le coup de sifflet du premier arbitre pour le prochain service.	6.1.3, 8.1, 8.2
	Les seules interruptions de jeu RÉGLEMENTAIRES sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS.	15.4, 15.5, 24.2.6
15.1	NOMBRE D'INTERRUPTIONS DE JEU RÉGLEMENTAIRES	
	Chaque équipe a le droit de demander au maximum de deux temps-morts et six remplacements par set.	6.2, 15.4, 15.5
	Pour les compétitions FIVB séniors, mondiales et officielles, la FIVB peut diminuer de un (1) le nombre de temps-mort d'équipe et/ou les temps-morts techniques conformément aux accords de sponsoring, marketing et de diffusion TV.	
15.2	SÉQUENCE D'INTERRUPTIONS DE JEU RÉGLEMENTAIRES	
15.2.1	Une demande d'un ou de deux temps-morts et une demande de remplacement pour l'une ou l'autre équipe peuvent se succéder (peu importe leur ordre) dans la même interruption.	15.4, 15.5
15.2.2	Cependant, une équipe n'est pas autorisée à demander des interruptions consécutives pour remplacement pendant la même interruption. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés en même temps au cours de la même demande de remplacement.	15.5, 15.6.1, 15.6.2
15.2.3	Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre deux demandes de remplacement séparées, effectuées par la même équipe.	6.1.3, 15.5
15.3	DEMANDES D'INTERRUPTION DE JEU RÉGLEMENTAIRE	
15.3.1	Les interruptions réglementaires peuvent être demandées par le coach ou en l'absence du coach par le capitaine de jeu, et uniquement par eux.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	Un remplacement avant le début du set est autorisé et enregistré comme un remplacement régulier dans ce set.	7.3.4

CHAPITRE 6:

LE JOUEUR LIBERO

19	LE JOUEUR LIBERO	
19.1	DÉSIGNATION DU LIBÉRO	5
19.1.1	Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de match jusqu'à deux joueurs spécialisés en défense: "Libéros".	4.1.1
	Pour les compétitions FIVB séniors, mondiales et officielles, si une équipe inscrit plus de 12 joueurs sur la feuille de match, 2 Libéros sont obligatoires dans la liste.	
19.1.2	Tous les Libéros doivent être enregistrés sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	Le Libéro sur le terrain est le Libéro actif. S'il y a un autre Libéro, il sera considéré comme second Libéro de l'équipe.	
	A tout moment seul un Libéro peut se trouver sur le terrain.	
19.2	EQUIPEMENT	4.3
	Le(s) joueur(s) Libéro(s) doi(ven)t porter une tenue (ou une chasuble, pour le Libéro redésigné) qui a une couleur dominante différente des couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. La tenue doit nettement contraster du reste de l'équipe.	
	La tenue du Libéro doit être numérotée de la même manière que pour les autres membres de l'équipe.	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, le Libéro redésigné devrait porter, si possible, un maillot de même style et de même couleur que le Libéro original, mais avec son propre numéro qu'il devrait si possible garder.	
19.3	ACTIONS DE JEU CONCERNANT LE LIBÉRO	
19.3.1	LES ACTIONS DE JEU	
19.3.1.1	Le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière.	7.4.1.2
19.3.1.2	Il ne peut jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit (y compris le terrain de jeu et la zone libre) si, au moment du contact, le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.	12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6, Fig. 11 (12)

CHAPITRE 8:

ARBITRES

22	CORPS ARBITRAL ET PROCEDURES	
22.1	COMPOSITION	
	Le corps arbitral pour un match est composé des officiels suivants:	
	- le premier arbitre	23
	- le second arbitre	24
	- le marqueur	25
	- quatre (deux) juges de ligne	27
	Leur emplacement est indiqué dans la <i>Figure 10</i> .	
	Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'avoir un marqueur adjoint.	26
22.2	PROCÉDURES	
22.2.1	Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match:	
22.2.1.1	le premier arbitre siffle pour permettre le service qui commence un échange de jeu;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	le premier ou le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute a été commise et qu'ils ont identifié sa nature.	
22.2.2	Ils peuvent siffler pendant un arrêt de jeu pour indiquer qu'ils autorisent ou repoussent la demande d'une équipe.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant la fin de l'échange, les arbitres doivent indiquer à l'aide du geste officiel:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique:	
	a) l'équipe qui va servir;	12.2.2,
	b) la nature de la faute;	Fig. 11 (2)
	c) le joueur fautif (si nécessaire).	

22.2.3.2 Si la faute a été sifflée par le second arbitre, celui-ci indique:

- a) la nature de la faute;
- b) le joueur fautif (si nécessaire);
- c) l'équipe qui va servir après le geste du premier arbitre.

Dans ce cas, le premier arbitre ne doit indiquer ni la nature de la faute ni le joueur fautif, mais seulement l'équipe qui va servir.

22.2.3.3 Dans le cas d'une attaque fautive ou d'une faute au bloc d'un joueur arrière ou d'un joueur Libéro, les deux arbitres indiquent la faute en respectant les Règles 22.2.3.1 et 22.2.3.2.

22.2.3.4 Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent dans l'ordre:

- a) la nature de la faute,
- b) les joueurs fautifs (si nécessaire).

L'équipe qui devra servir ensuite sera indiquée par le premier arbitre.

12.2.2

Fig. 11 (2)

12.2.2, 13.3.3,
13.3.5,
19.3.1.2,
23.3.2.3d,
23.3.2.3e,
Fig. 11 (21)

17.2, Fig. 11 (23)

12.2.2,
Fig. 11 (2)

ABB. 1A WETTKAMPFBEREICH

FIG. 1A AIRE DE CONTROLE DE LA COMPETITION

Regeln / Règles: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 5.2.3.4, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

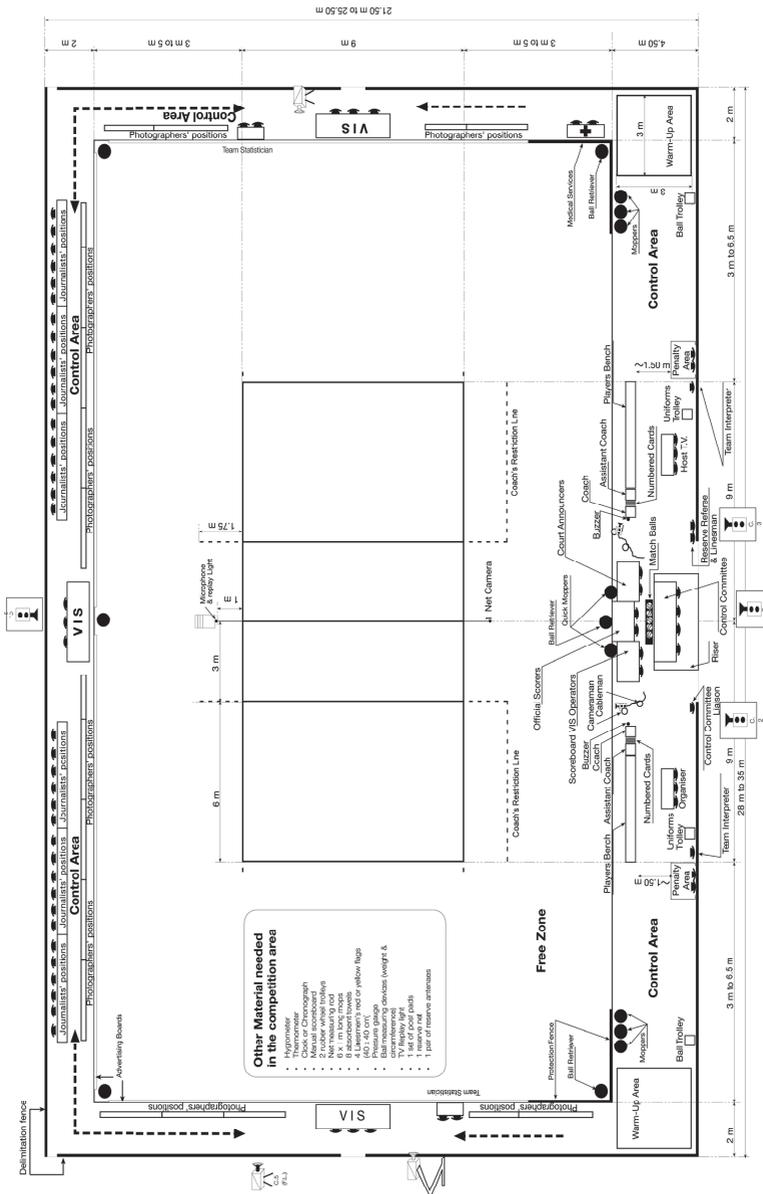


ABB. 1B SPIELFLÄCHE

FIG. 1B L'AIRE DE JEU

Regeln / Règles: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 5.2.3.4, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

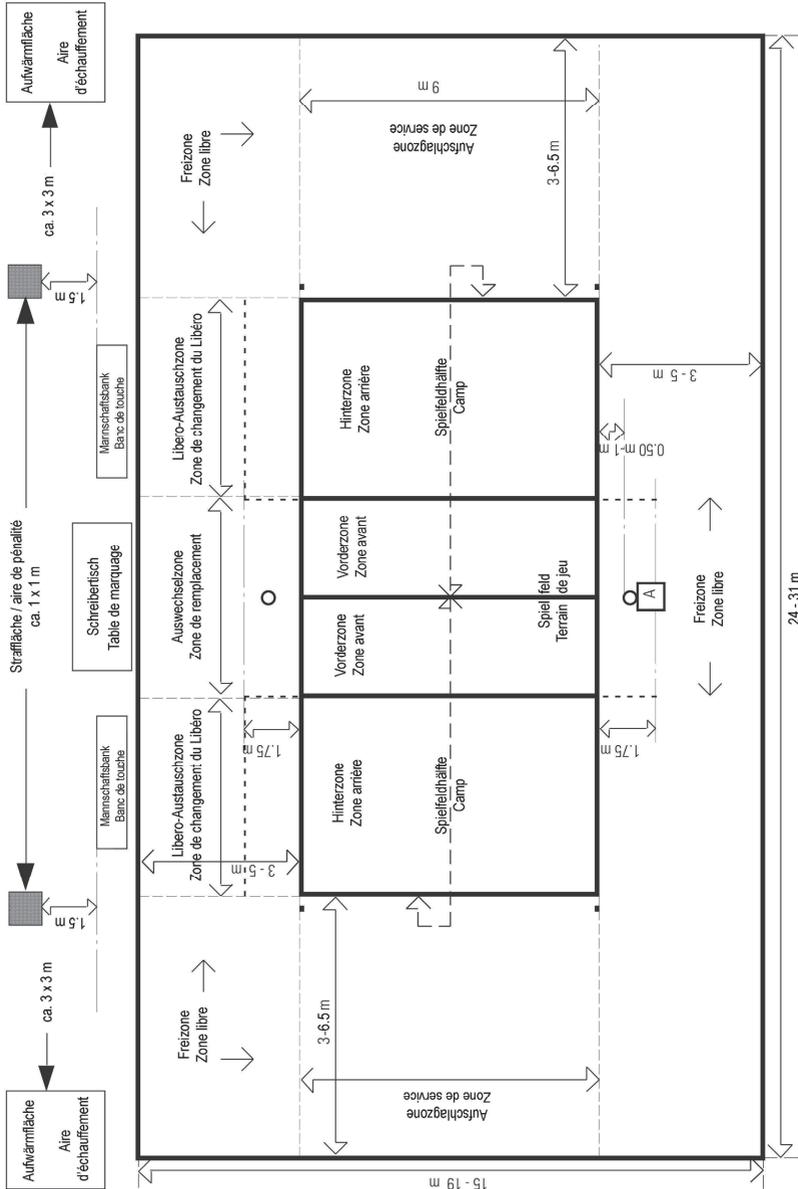


ABB. 9 SKALA DER SANKTIONEN UND IHRE FOLGEN
FIG. 9 ECHELLE DES SANCTIONS ET LEURS CONSÉQUENCES

Regeln / Règles: 16.2, 21.3, 21.4.2

Anmerkung: Das Zeigen der gelben Karte stellt keine Sanktion dar. Die Sanktionen werden in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt.

SKALA DER SANKTIONEN UND IHRE FOLGEN

Kategorien	Häufigkeit	Täter	Sanktion	Karten	Folge
Ungebührliches Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Bestrafung	rot	Ein Punkt und Aufschlag für den Gegner
	2. Mal	dasselbe Mitglied	Hinausstellung	rot + gelb zusammen	Verlassen der Spielfläche und Verbleib auf der Straffläche für den Rest des Satzes
	3. Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	rot + gelb getrennt	Verlassen des Wettkampfbereichs für den Rest des Spiels
Beleidigendes Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Hinausstellung	rot + gelb zusammen	Verlassen der Spielfläche und Verbleib auf der Straffläche für den Rest des Satzes
	2. Mal	dasselbe Mitglied	Disqualifikation	rot + gelb getrennt	Verlassen des Wettkampfbereichs für den Rest des Spiels
Aggressives Verhalten	1. Mal	beliebiges Mitglied	Disqualifikation	rot + gelb getrennt	Verlassen des Wettkampfbereichs für den Rest des Spiels

SKALA FÜR VERZÖGERUNGEN

Kategorien	Häufigkeit	Täter	Ermahnung oder Sanktion	Karten	Folge
Verzögerungen	1. Mal	beliebiges Mitglied einer Mannschaft	Verwarnung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 mit gelber Karte	Vorbeugung – keine Bestrafung
	2. Mal und weitere Male	beliebiges Mitglied derselben Mannschaft	Bestrafung wegen Verzögerung	Handzeichen Nr. 25 mit roter Karte	Ein Punkt und Aufschlag für den Gegner

Note: L'octroi d'une carte jaune n'est pas en soi une sanction. Les sanctions avec conséquences sont reprises ci-dessous.

ECHELLE DES SANCTIONS ET LEURS CONSÉQUENCES

Catégories	Occurrence	Auteur	Sanction	Cartons	Conséquence
Conduite grossière	1 ^{ère} fois	Un membre quelconque	Pénalité	rouge	Point et service pour l'adversaire
	2 ^{ème} fois	Le même membre	Expulsion	rouge + jaune ensemble	Doit quitter l'aire de jeu et demeurer dans l'aire de pénalité pour le reste du set
	3 ^{ème} fois	Le même membre	Disqualification	rouge + jaune séparés	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match
Conduite injurieuse	1 ^{ère} fois	Un membre quelconque	Expulsion	rouge + jaune ensemble	Doit quitter l'aire de jeu et demeurer dans l'aire de pénalité pour le reste du set
	2 ^{ème} fois	Le même membre	Disqualification	rouge + jaune séparés	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match
Agression	1 ^{ère} fois	Un membre quelconque	Disqualification	rouge + jaune séparés	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match

ECHELLE POUR RETARD

Catégories	Occurrence	Auteur	Dissuasion ou sanction	Cartons	Conséquence
Retards	1 ^{ère} fois	Un membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste N° 25 avec carton jaune	Prévention – pas de pénalisation
	2 ^{ème} fois et suivantes	Un membre de la même équipe	Pénalité pour retard	Geste N° 25 avec carton rouge	Point et service pour l'adversaire

ABB. 11 OFFIZIELLE HANDZEICHEN DER SCHIEDSRICHTER

FIG. 11 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Legende:

① ②

Schiedsrichter, welche(r) gemäss seinen (ihren) regulären Zuständigkeiten das Handzeichen zeigen muss (müssen)

Gestes à appliquer par le premier ou second arbitre suivant leurs responsabilités

① ②

Schiedsrichter, welche(r) das Handzeichen in besonderen Situationen zeigen

Gestes à appliquer par les arbitres dans certaines situations

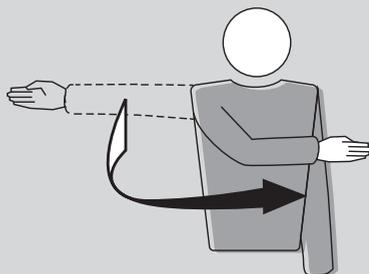
1 BEWILLIGUNG DES AUFSCHLAGS

AUTORISATION DE SERVIR

Regeln / Règles: 12.3, 22.2.1.1

Mit der Handbewegung die Richtung des Aufschlags anzeigen

Déplacer la main pour indiquer la direction du service



①

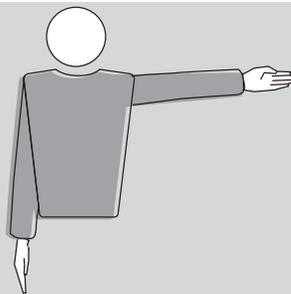
2 MANNSCHAFT, DIE AUFSCHLÄGT

EQUIPE AU SERVICE

Regeln / Règles: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.3, 22.2.3.4

Den Arm zu der Mannschaft ausstrecken, die aufschlagen wird

Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir



① ②

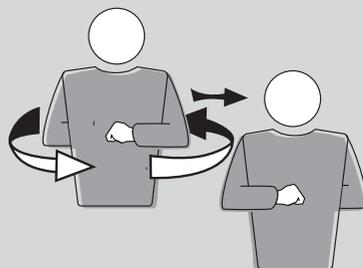
3 SEITENWECHSEL

CHANGEMENT DE TERRAIN

Regel / Règle: 18.2

Einen Arm vor der Brust, den anderen hinter dem Rücken anwinkeln und um den Körper herum kreisen

Lever les avant-bras en avant et en arrière, et les tourner autour du corps



①

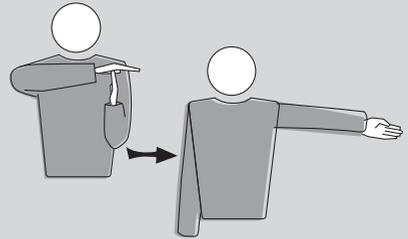
4 AUSZEIT

TEMPS-MORT

Regel / Règle: 15.4.1

Die Handfläche einer Hand auf die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand legen (ein T bilden) und dann die beantragende Mannschaft anzeigen

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T) et ensuite indiquer l'équipe demandeuse



① ②

5 AUSWECHSLUNG

REPLACEMENT

Regeln / Règles: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Rotation eines Unterarms um den anderen

Rotation d'un avant-bras autour de l'autre



① ②

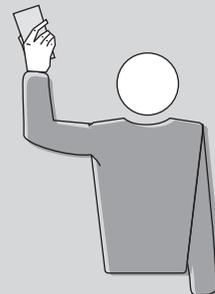
6a VERWARNUNG WEGEN UNKORREKTEN VERHALTENS

AVERTISSEMENT POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Regeln / Règles: 21.1, 21.6

Die gelbe Karte für die Verwarnung zeigen

Montrer un carton jaune pour l'avertissement



①

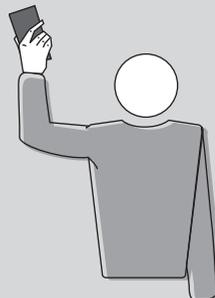
6b BESTRAFUNG WEGEN UNKORREKTEN VERHALTENS

PÉNALISATION POUR COMPORTEMENT INCORRECT

Regeln / Règles: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Die rote Karte für die Bestrafung zeigen

Montrer un carton rouge pour la pénalisation



1

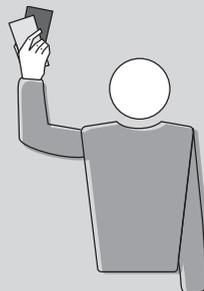
7 HINAUSSTELLUNG

EXPULSION

Regeln / Règles: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Gelbe und rote Karte zusammen für die Hinausstellung zeigen

Montrer les deux cartons jaune et rouge ensemble pour l'expulsion



1

8 DISQUALIFIKATION

DISQUALIFICATION

Regeln / Règles: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Gelbe und rote Karte getrennt für die Disqualifikation zeigen

Montrer les deux cartons jaune et rouge séparément pour la disqualification



1

9 SATZENDE (ODER SPIELENDE)

FIN DU SET (OU DU MATCH)

Regeln / Règles: 6.2, 6.3

Die Unterarme mit geöffneten Händen vor der Brust kreuzen

Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes



1 ②

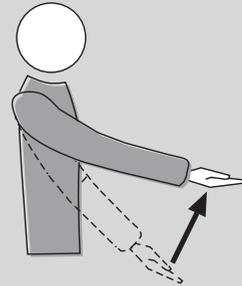
10 BALL BEIM AUFSCHLAG NICHT HOCHGEWORFEN ODER FALLENGELASSEN

BALLON NON LANCÉ OU LÂCHÉ PENDANT LA FRAPPE DE SERVICE

Regel / Règle: 12.4.1

Den ausgestreckten Arm mit der Handfläche nach oben führen

Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut



1

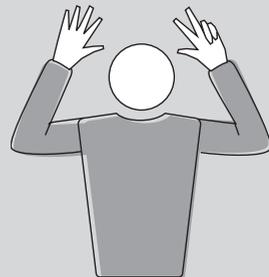
11 VERZÖGERUNG BEIM AUFSCHLAG

RETARD AU SERVICE

Regel / Règle: 12.4.4

Acht gespreizte Finger heben

Lever huit doigts écartés



1

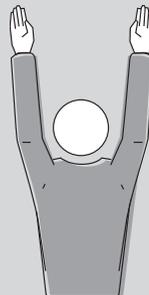
12 BLOCKFEHLER ODER SICHTBLOCK

FAUTE DE CONTRE OU ÉCRAN

Regeln / Règles: 12.5, 12.6.2.3, 14.5, 14.6.2, 14.6.3, 14.6.6, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, 23.3.2.3g, 24.3.2.4

Beide Arme mit den Handflächen nach vorn senkrecht nach oben halten

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant



① ②

13 POSITIONS- ODER ROTATIONSFEHLER

FAUTE DE POSITION OU DE ROTATION

Regeln / Règles: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Eine Kreisbewegung mit dem Zeigefinger machen

Faire un mouvement circulaire avec l'index



① ②

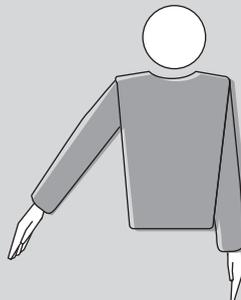
14 BALL „IN“

BALLON „DEDANS“ (IN)

Regel / Règle: 8.3

Mit dem Arm und den Fingern auf den Boden zeigen

Etendre le bras et les doigts vers le sol



① ②

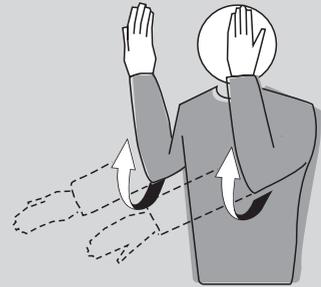
15 BALL „AUS“

BALLON „DEHORS“ (OUT)

Regeln / Règles: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.3.2, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Die Unterarme mit geöffneten Händen, die Handflächen zum Körper, senkrecht nach oben heben

Lever les avant-bras verticalement, les mains ouvertes et les paumes vers soi



1 2

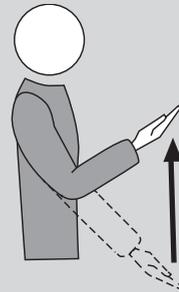
16 GEHALTENER BALL

BALLON TENU

Regeln / Règles: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Den Unterarm mit der Handfläche nach oben langsam anheben

Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut



1

17 DOPPELBERÜHRUNG

DOUBLE CONTACT

Regeln / Règles: 9.3.4, 23.3.2.3b

Zwei gespreizte Finger heben

Lever deux doigts écartés



1

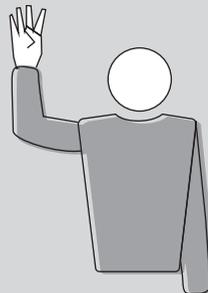
18 VIER BERÜHRUNGEN

QUATRE TOUCHES

Regeln / Règles: 9.3.1, 23.3.2.3b

Vier gespreizte Finger heben

Lever quatre doigts écartés



1

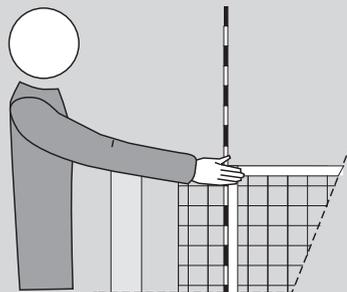
19 NETZBERÜHRUNG DURCH EINEN SPIELER / AUFSCHLAG FLIEGT NICHT DURCH DEN ÜBERQUERUNGSSEKTOR ZUM GEGNER

FILET TOUCHÉ PAR UN JOUEUR / LE BALLON DE SERVICE N'A PAS FRANCHI L'ESPACE DE PASSAGE

Regeln / Règles: 11.4.4, 12.6.2.1

Die massgebliche Seite des Netzes mit der entsprechenden Hand anzeigen

Montrer le côté approprié du filet avec la main correspondante



1 2

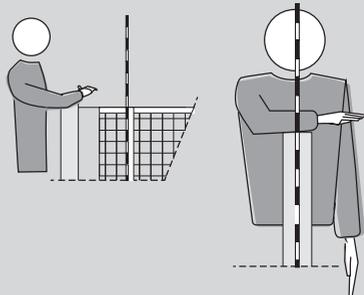
20 ÜBER DAS NETZ REICHEN

FRANCHISSEMENT PAR-DESSUS LE FILET

Regeln / Règles: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Eine Hand mit der Handfläche nach unten über das Netz halten

Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas



1

21 FEHLER BEIM ANGRIFSSCHLAG

FAUTE DE FRAPPE D'ATTAQUE

- Regeln / Règles:
- eines Hinterspielers, eines Liberos oder nach dem Aufschlag des Gegners / d'un joueur arrière, d'un Libéro ou sur le service adverse: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 22.2.3.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4
 - nach einem oberen (Finger-)Zuspiel des Liberos in dessen Vorderzone oder deren Verlängerung / sur passe en touche haute avec les doigts par un Libéro dans sa zone avant ou son prolongement: 13.3.6, 22.2.3.3, 23.3.2.3e

Mit dem Unterarm bei geöffneter Hand eine Bewegung von oben nach unten machen

Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte

1 2



22 EINDRINGEN IN DIE GEGNERISCHE SPIELFELDHÄLFTE / BALL DURCHQUERT DIE SENKRECHTE EBENE UNTERHALB DES NETZES / DER AUFSCHLAGSPIELER BERÜHRT DAS SPIELFELD (GRUNDLINIE) / EIN SPIELER TRITT IM MOMENT DES AUFSCHLAGS (SCHLAGEN DES BALLE) AUS SEINEM FELD

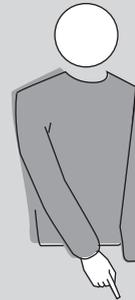
PÉNÉTRATION DANS LE CAMP ADVERSE / BALLON FRANCHISSANT L'ESPACE SOUS LE FILET / LE JOUEUR AU SERVICE TOUCHE LE CAMP (LA LIGNE DE FOND) / UN JOUEUR SORT DE SON CAMP AU MOMENT DE LA FRAPPE DU SERVICE

- Regeln / Règles: 8.4.5, 10.1.3, 11.2.1, 11.2.2, 11.2.2.1, 11.2.2.2, 11.4.3, 12.4.3, 23.3.2.3a, 23.3.2.3f, 24.3.2.1, 24.3.2.2

Auf die Mittellinie oder die entsprechende Linie zeigen

Montrer la ligne centrale ou la ligne concernée

1 2



23 DOPPELFEHLER UND SPIELZUGWIEDERHOLUNG

DOUBLE FAULT ET ÉCHANGE À REJOUER

- Regeln / Règles: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Beide Daumen senkrecht halten

Lever verticalement les deux pouces

1



24 BALL BERÜHRT

BALLON TOUCHÉ

Regeln / Règles: 23.3.2.3b, 24.2.2

Mit der Handfläche einer Hand über die Finger der senkrecht gehaltenen anderen Hand streichen

Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale



1

25 VERWARNUNG WEGEN VERZÖGERUNG / BESTRAFUNG WEGEN VERZÖGERUNG

AVERTISSEMENT POUR RETARD DE JEU / PÉNALISATION POUR RETARD DE JEU

Regeln / Règles: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Die gelbe Karte (Verwarnung) bzw. die rote Karte (Bestrafung) gegen das Handgelenk halten

Couvrir le poignet avec le carton jaune (avertissement) ou le carton rouge (pénalisation)



BESTRAFUNG / PENALISATION

VERWARNUNG / AVERTISSEMENT

1

Pause:

Die Zeit zwischen zwei Sätzen. Der Seitenwechsel im 5. (entscheidenden) Satz wird nicht als Pause betrachtet.

Neubenennung:

Das ist diejenige Handlung, mit welcher ein Libero, der nicht mehr weiterspielen kann oder von der Mannschaft als nicht mehr einsatzfähig bezeichnet wird, seine Funktion an jeden anderen Spieler abgibt (ausgenommen seinen regulären Austauschspieler), der im Augenblick der Neubenennung nicht auf dem Spielfeld ist.

Austauschaktion:

Das ist diejenige Handlung, mit welcher ein regulärer Spieler das Spielfeld verlässt und einer der Liberos (wenn es mehr als einen Libero hat) seinen Platz auf dem Feld einnimmt. Dies schliesst sogar Austauschaktionen eines Liberos mit dem anderen ein. Der reguläre Austauschspieler kann dann für den einen oder den anderen Libero wieder eingetauscht werden. Es muss ein abgeschlossener Spielzug zwischen zwei Austauschaktionen mit Libero-Beteiligung liegen.

Behinderung/Beeinträchtigung:

Jede Handlung, die (der eigenen Mannschaft) einen Vorteil zulasten der gegnerischen Mannschaft verschafft oder die einen Gegner davon abhält, den Ball zu spielen.

O-2(bis):

Ein offizielles Formular der FIVB, auf welchem die Spieler und die übrigen Mannschaftsmitglieder aufgeführt werden. Das Formular muss während der „Preliminary Inquiry“ vorgewiesen werden.

Fremder Gegenstand:

Ein Gegenstand oder eine Person, welche sich ausserhalb des Spielfeldes oder nahe an der Grenze des freien Spielraums befinden und ein Hindernis für die Flugbahn des Balles darstellen (z.B. Deckenlampen, Schiedsrichterstuhl, TV-Ausrüstung, Schreibertisch und Netzpfeosten).

Die Antennen werden nicht als fremder Gegenstand betrachtet, da sie zum Netz gehören.

Auswechslung:

Das ist diejenige Handlung, mit welcher ein regulärer Spieler das Spielfeld verlässt und ein anderer regulärer Spieler seinen Platz auf dem Feld einnimmt.

Intervalle:

La durée entre deux sets. Le changement de côté dans le 5^{ème} set (décisif) n'est pas considéré comme un intervalle.

Re-désignation:

C'est l'action par laquelle un Libéro qui ne peut continuer à jouer ou qui est déclaré inapte à jouer par l'équipe, laisse son rôle à n'importe quel autre joueur (sauf celui dont il avait pris la place) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

Changement:

C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et laisse sa place à l'un des Libéros (s'il y en a plus qu'un). Ceci inclus également les changements de Libéro entre eux. Le joueur de base peut reprendre la place de n'importe lequel des Libéros. Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre deux actions de changement impliquant un Libéro.

Interférence:

Toute action qui procure un avantage (à sa propre équipe) face à l'équipe adverse ou toute action qui empêche l'adversaire de jouer le ballon.

O-2(bis):

Un document officiel de la FIVB dans lequel les joueurs et autres membres d'équipe sont enregistrés. Il doit être présenté durant la réunion „Preliminary Inquiry“.

Objet extérieur:

Il s'agit d'un objet ou d'une personne situé à l'extérieur du terrain de jeu ou proche des limites de l'aire de jeu et qui provoque un obstacle à la trajectoire du ballon (p.ex.: les projecteurs, la chaise de l'arbitre, un équipement TV, la table du marqueur et les poteaux).

Les antennes ne sont pas considérées comme objets extérieurs, puisqu'elles font partie du filet.

Remplacement:

C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et un autre joueur prend sa place.

**ACHTUNG
VOR DEM AUSFÜLLEN DES MATCHBLATTES
UNBEDINGT DEN UNTERTEILUNGSKARTON
EINLEGEN**

**ATTENTION
PLACER LE CARTON DE SEPERATION AVANT
DE COMMENCER D'ECRIRE**

I. VOR DEM SPIEL

Vor der Auslosung muss der Schreiber alle für das Spiel benötigten Angaben in die dafür vorgesehenen Zeilen und Kästchen sorgfältig wie folgt eintragen:

I. AVANT LE MATCH

Avant le tirage au sort, le marqueur doit enregistrer les inscriptions suivantes:

A. Im oberen Teil des Matchblattes

A. Dans la partie supérieure de la feuille de match

Meisterschaft Championnat Campionato	<input checked="" type="checkbox"/>	Cup Coupe Coppa	<input type="checkbox"/>
Freundschaftsspiel Match amical Incontro amichevole	<input type="checkbox"/>	Turnier Tournoi Torneo	<input type="checkbox"/>

National National Nazionale	<input type="checkbox"/>	Regional Régional Regionale	<input checked="" type="checkbox"/>
International International Internazionale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Männer Hommes Maschile	<input type="checkbox"/>	U23	<input type="checkbox"/>	U17	<input type="checkbox"/>
Frauen Femmes Femmine	<input checked="" type="checkbox"/>	U19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.1 Art des Wettbewerbs

1.1 Nom de la compétition

1.2 Veranstaltungsklasse (als «National» gelten u.a.: NLA, NLB, 1L, Swiss Cup, Interliga U23); auf alten Matchblättern entspricht U21=U23, U18/19=U19 sowie U16=U17.

1.2 Niveau de compétition (sont considéré comme «National» notamment: LNA, LNB, 1L, Swiss Cup, Interligue M23); correspondances sur les anciennes feuilles de match: M21=M23, M18/19=M19 et M16=M17.

1.3 Männer, Frauen, Junioren

1.3 Hommes, femmes, juniors

Bezeichnung der Liga Désignation de la ligue Designazione della lega	2D
Spiel Nr. Match No No dell'incontro	159

1.4 Bezeichnung der Liga

1.4 Désignation de la ligue

1.5 Spielnummer

1.5 Numéro du match

A oder/ou/o B			Mannschaften/Equipes/Squadre	A oder/ou/o B		
VC Smash			VBC Frauenfeld			
Lizenz-Nr. Licence-No. Licenza-No.	Spieler Nr. Joueur No. Giocatore No.	Name Nom Nome	Lizenz-Nr. Licence-No. Licenza-No.	Spieler Nr. Joueur No. Giocatore No.	Name Nom Nome	
15417	①	Freitag, K.	70343	4	Fried, P.	
126776	2	Keller, A.	107105	10	Böhm, D.	
197613	3	Eichenberger, E.	118317	⑤	Kindle, H.	
65991	4	Kilchenmann, Di.	71352	12	Urech, S. DN	
117550	5	Schneider, B.	66179	6	Mäder, M.	
53217	6	Hertig, E.	176410	8	Thoma, U.	
—	7	Eggmann, M.	102471	14	Perić, Z.	
187651	8	Krämer, A.	157602	9	Scheu, E.	
124320	9	Weilenmann, E.	177008	7	Hirth, G.	
100105	10	Schudel, M.				
32117	11	Meier, S. DR				
125009	18	Kilchenmann, De.				
LIBEROS («L»)			LIBEROS («L»)			
123009	18	Kilchenmann, De.				
Offizielle/Officiels/Ufficiali			Offizielle/Officiels/Ufficiali			
124573	C	Müller, P.	148917	C	Kindle, H.	
81071	AC1	Fühmann, M.		AC1		
147692	AC2	Wehrli, M.		AC2		
	P			P	Bickel, B.	
	M			M		
Unterschrift/Signature/Firma			Unterschrift/Signature/Firma			
Kapitän Capitaine Capitano	K. Freitag		Kapitän Capitaine Capitano	H. Kindle		
Trainer Entraîneur Allenatore	P. Müller		Trainer Entraîneur Allenatore			

1.13 Trikotnummern (Mannschaftskapitän mit einem Kreis versehen) und Namen der Spieler beider Mannschaften (bei Spielen im Bereich von Swiss Volley Lizenz-Nummern). Die Nummer und der Name des (der) Libero(s) werden zusätzlich zum oberen Teil auch in der (den) Spezialzeile(n) eingetragen. Ein allfälliger zweiter Libero wird immer in die zweite Libero-Zeile eingetragen. Falls das Matchblatt noch nicht über zwei Spezialzeilen verfügt, wird hinter dem Namen des zweiten Liberos in der Spielerliste «L2» notiert und eingekreist. DN/DR-Lizenzen sind, sofern im Zweiteverein spielend, hinter dem Namen des betreffenden Spielers zu vermerken und einzukreisen.

1.13 Numéros (capitaines d'équipe entourés d'un cercle) et noms des joueurs des deux équipes. Pour les compétitions dans le cadre de Swiss Volley: numéros de licence. Les numéro et nom du (des) Libéro(s) devra(ont) être inscrits en plus dans la (les) ligne(s) correspondante(s). Un éventuel second Libéro sera toujours inscrit sur la seconde ligne. Si la feuille de match ne dispose pas encore de deux lignes spéciales, la mention «L2» sera inscrite et encadrée après le nom du second Libéro. Les licences DN/DR doivent uniquement lors d'engagement dans le club second être signalées et encadrées après le nom du joueur concerné.

- 1.14 Namen vom C: Trainer (Coach)
 AC1/2: **Trainerassistent(en)**
 P: Physiotherapeut
 M: Arzt

Ist ein 2. Trainerassistent vorhanden **und verfügt das Matchblatt noch nicht über eine separate Zeile**, so ist dieser unter «Bemerkungen» wie folgt einzutragen:

«Team X: AC2 Hans Muster, Lizenz-Nr. 123456». Die beim 1. Trainerassistenten im Mannschaftsteil vorhandene Abkürzung «AC» ist zu ergänzen in «AC1».

- 1.14 Nom des C: coach
 AC1/2: **coach-adjoint(s)**
 P: physiothérapeute
 M: docteur

Si un 2^{ème} coach-adjoint est présent **et que la feuille de match ne dispose pas d'une ligne séparée**, il est à inscrire comme suit sous «Remarques»:

«Equipe X: AC2 Jean Modèle, licence n° 123456». L'abréviation «AC» qui figure dans la liste d'équipe en regard du 1^{er} coach-adjoint est à compléter en «AC1».

- 1.15 Unterschriften der Mannschaftskapitäne (nach Überprüfung von 1.12, 1.13 und 1.14)

- 1.15 Signatures des capitaines d'équipe (après vérification de 1.12, 1.13 et 1.14)

- 1.16 Unterschriften der Trainer (nach Überprüfung von 1.12, 1.13 und 1.14)

- 1.16 Signatures des coaches (après vérification de 1.12, 1.13 et 1.14)

- 1.17 Abstreichen aller leeren Felder im Mannschaftsteil (Spieler und Offizielle) nach Erhalt aller notwendigen Unterschriften; allfällige leere Unterschriftenzeilen werden nicht abgestrichen und bleiben leer.

- 1.17 Biffer toutes les lignes vides dans la partie équipes (joueurs et officiels) après obtention de toutes les signatures nécessaires. Les éventuelles cases de signature vides ne doivent pas être biffées et restent donc vides.

C. Im unteren linken Teil «Bestätigung»

C. Dans la partie inférieure gauche «Approbation»

Bestätigung/Approbation/Approvazione				
Schiedsrichter Arbitres Arbitri	Name Nom Nome	Land Pays Paese	Lizenz-Nr. Licence-No Licenza-No	Unterschrift Signature Firma
1.	<i>Hirzel, S.</i>		<i>120372</i>	
2.	<i>Gilg, A.-M.</i>		<i>58721</i>	
Schreiber Marqueur Marcatore	<i>Müller, G.</i>		<i>37.02.12</i>	
Schreiber Ass. Marqueur adj. Marcatore ass.				
Linienrichter Juges de ligne Giudici di linea	1.		2.	
	3.		4.	
Unterschrift Kapitäne Signature Capitaines Firma Capitani		(A)	(B)	

- 1.18 Name und Lizenznummer des 1. Schiedsrichters (bei internationalen Begegnungen auch Land, sonst leer)

- 1.18 Nom et numéro de licence du premier arbitre (lors de rencontres internationales, aussi le pays, sinon vide)

- 1.19 Name und Lizenznummer des 2. Schiedsrichters (bei internationalen Begegnungen auch Land, sonst leer)

- 1.19 Nom et numéro de licence du second arbitre (lors de rencontres internationales, aussi le pays, sinon vide)