

RÈGLEMENT DE L'INDIACA



Table des matières

Installations et équipement	3
1. Surface de jeu	3
2. Filet et poteaux	4
3. Engin de jeu	5
Participants	5
4. Equipes	5
5. Capitaine d'équipe	7
Déroulement du match	8
6. Points, gain du set et du match	8
7. Structure	9
Actions de jeu	11
8. Conditions de jeu	11
9. Jeu de l'indiacà	11
10. Indiacà au filet	12
11. Joueur au filet	13
12. Service	13
13. Coup d'attaque	14
14. Bloc	15
Interruptions de jeu, retards	16
15. Interruptions de jeu réglementaires	16
16. Retards	18
17. Interruptions de jeu exceptionnelles	18
18. Pausés et changement de côté	18
Comportement des joueurs	19
19. Exigences	19
20. Comportement incorrect et mesures coercitives	19
Arbitrage	21
21. Instance arbitrale et tâches	21
22. Premier arbitre	21
23. Deuxième arbitre	22
24. Secrétaire	23
25. Juge de ligne	24
26. Signes officiels	25
Illustrations et dessins	26
01 Surface de jeu	26
02 Terrain de jeu	27
03 Mise en place du filet	28
04 Position des joueurs	29
05 Passage de l'indiacà par dessus le filet	30
06 Bloc à vue	30
07 Attaque d'un joueur arrière	31
08 Catalogue de mesures de rétorsion	32
09 Position des arbitres et des assistants	33
10 Signes de la main des arbitres	34
11. Signes de drapeau des juges de ligne	39

Description du jeu

Dans ce règlement, le terme trompeur de « balle » a été remplacé par l'indication correcte « indiacà ».

Explications

L'indiacaca est un sport joué par deux équipes séparées par un filet. Ce sport se pratique avec un indiacaca spécial joué d'une seule main sauf en cas de bloc et de défense en cas d'attaque.

L'indiacaca est un jeu très dynamique et physique qui s'adresse à des joueurs de tout âge et de toute condition physique.

Chaque équipe a pour objectif de faire passer l'indiacaca par-dessus le filet selon les règles, de manière à ce qu'il touche le sol du camp adverse tout en essayant d'empêcher qu'il ne touche le sol de son propre camp. Chaque équipe peut jouer l'indiacaca à trois reprises (en plus du contact du bloc) afin de le renvoyer dans le camp opposé.

L'indiacaca est mis en jeu par un service effectué par le joueur qui l'envoie par-dessus le filet. La manche dure jusqu'à ce que l'indiacaca soit « out » ou qu'une équipe contrevienne au règlement.

Chaque équipe ayant remporté la manche obtient un point (système de points rallye). Lorsque l'équipe recevante remporte un échange d'indiacaca, elle reçoit un point et le droit de servir. Parallèlement, les joueurs de cette équipe effectuent une rotation d'un poste dans le sens des aiguilles d'une montre.

Installation et équipement

1 Surface de jeu

La surface de jeu est composée du terrain de jeu et de la zone libre. Elle doit être rectangulaire et plane.

1.1 Surface du terrain

Le terrain de jeu est un rectangle de 16 x 6,10 m entouré d'une zone libre d'une circonférence d'au moins 3m.

L'espace de jeu libre est l'espace surplombant le terrain de jeu qui doit être libre de toute entrave.

L'espace de jeu libre doit mesurer au moins 6m à partir de la surface de jeu.

1.2 Surface de jeu

La surface de jeu doit être plane et horizontale. Elle ne doit présenter aucun danger pour les joueurs. Il est interdit de jouer sur une surface râpeuse ou glissante.

1.3 Lignes de démarcation

1.3.1 Toutes les lignes doivent faire 4-5 cm de large. Elles doivent être de couleur claire et se distinguer visiblement de la couleur du sol et des autres lignes.

1.3.2 Lignes latérales

Deux lignes latérales et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Les deux lignes latérales et les lignes de fond doivent délimiter le terrain de jeu à l'intérieur de la surface du terrain.

1.3.3 Ligne médiane

L'axe de la ligne médiane sépare les deux camps en deux parties de même surface, soit 8 x 6,10m. Par contre, la ligne médiane tout entière appartient aux deux camps de jeu. Cette ligne s'étend exactement sous le filet en rejoignant les deux lignes latérales.

1.3.4 Ligne d'attaque

Chaque camp possède une ligne d'attaque située 3m derrière la zone de devant à partir de l'axe médian de la ligne médiane. Les lignes d'attaque sont considérées de telle sorte qu'elles s'étendent à côté des lignes latérales jusqu'à la fin de la zone libre.

1.4 Zones et surfaces

1.4.1 Zone de devant

Chaque camp comporte une zone de devant délimitée par la ligne médiane et le bord arrière.

La zone de devant est également appelée zone d'attaque.

La zone de devant peut s'étendre par-dessus les lignes latérales jusqu'à la fin de la zone libre.

1.4.2 Zone de service

La zone de service est une zone de 6,10 m de large située derrière la ligne de fond. Elle est délimitée par les lignes latérales et, en profondeur, par la zone libre.

1.4.3 Zone de changement

La zone de changement des deux côtés est délimitée par les lignes d'attaque allant jusqu'à la table du secrétaire.

1.4.4 Zone des entraîneurs

La zone des entraîneurs est délimitée des deux côtés par la ligne d'attaque et par la ligne de fond.

1.4.5 Zone libre

La zone libre entoure le terrain de jeu sur une largeur d'au moins 3m.

1.4.6 Zone d'échauffement

La zone d'échauffement est une surface située en-dehors de la zone libre.

1.5 Température

La température ambiante doit être comprise entre 16°C (60,8°F) et 35°C (95°F).

1.6 Eclairage

L'éclairage du terrain de jeu doit être d'au moins 750 Lux mesurés à 1m au-dessus de la surface de jeu.

2 Filet et poteaux

2.1 Standard

Seuls les filets IIA sont autorisés pour les compétitions IIA.

2.2. Hauteur du filet

2.2.1 Un filet est tendu horizontalement au-dessus de l'axe de la ligne médiane.

2.2.2 Hauteur des filets des compétitions IIA :

Juniors (15 ans et plus jeunes)	Garçons :	215 cm
	Filles :	205 cm
	Mixte :	210 cm
Jeunesse (19 ans et plus jeunes)	Hommes :	225 cm
	Dames :	215 cm
	Mixte :	220 cm
Classe ouverte (sans limite d'âge)	Hommes :	235 cm
	Dames :	220 cm
	Mixte :	230 cm
Seniors (40+)	Hommes :	225 cm
	Dames :	215 cm
	Mixte :	220 cm

2.2.3 La hauteur du filet est mesurée au milieu du terrain de jeu. Les hauteurs mesurées (sur les deux lignes latérales) doivent être identiques. Elles ne doivent pas dévier de plus de 2 cm des hauteurs officielles.

2.3 Fixation du filet

Le filet doit faire au moins 610 cm de large et 80 cm de haut. Il ne doit cependant pas faire plus de 120 cm de haut et il doit être constitué de carrés de 3-5 cm de large.

Prendre une bande blanche pliée et cousue dessous sur toute sa longueur. Une corde est enfilée par les deux extrémités ouvertes de manière à pouvoir tendre la bande de manière centrée.

Un câble élastique est tiré dans la bande et fixé aux poteaux afin de tendre le filet.

Une corde est tirée au bas du filet afin de fixer ce dernier aux poteaux de manière à ce que la partie inférieure du filet soit également tendue.

2.4 Bandes latérales

Les deux bandes latérales blanches sont fixées au filet à la verticale et directement au-dessus des lignes latérales. Les bandes latérales font 3 à 5 cm de large et 120 cm de long. Elles font partie intégrante du filet.

2.5 Antennes

2.5.1 Deux antennes doivent être installées pour les compétitions IIA.

2.5.2 Une antenne est un piquet flexible de 180 cm de long et de 10 mm de diamètre en fibre de verre ou autre matériau similaire.
Les antennes sont fixées au bord extérieur des bandes latérales. Elles sont situées de chaque côté et se font face.
Les antennes font partie intégrante du filet. Elles servent à délimiter l'espace au travers duquel l'indica doit traverser le filet. Les pointes de chaque antenne dépassent le filet de 80 cm. Elles doivent porter des rayures de 10 cm de large de couleur contrastée, distantes de 10 cm, de préférence rouge et blanc.

2.6 Poteaux

Les poteaux servent à soutenir le filet. Ils doivent être distants des lignes latérales d'au moins 50 cm mais d'au maximum 100 cm. Ils ne doivent pas gêner les arbitres.

2.7 Equipement additionnel

Tout équipement additionnel est fixé par le présent règlement IIA.

3 Engin de jeu

3.1 Tournoi d'indica

L'indica ne doit pas être endommagé. Il doit comporter 4 plumes entières.
Seuls les indicas homologués IIA peuvent être utilisés pour les compétitions IIA.

3.2 Indica de remplacement

Lors des compétitions IIA, poser 3 indicas derrière le premier arbitre.
Les indicas doivent être de la même qualité et avoir la même apparence, le même poids, le même type, la même couleur, etc.

Participants

4 Equipes

4.1 Composition d'une équipe

4.1.1 Une équipe est composée de joueurs et de joueurs de remplacement.

4.1.2 Une équipe comporte au maximum 10 joueurs, un entraîneur et un entraîneur assistant. Elle peut également comprendre des accompagnateurs (chef de délégation, encadrement médical, masseur, etc.). Ces derniers ne font toutefois pas partie de l'équipe.

4.1.3 Seuls les joueurs indiqués dans le plan de jeu sont autorisés à participer. Une fois le plan de jeu signé par le capitaine d'équipe et/ou l'entraîneur, il est interdit de changer de joueurs.

4.1.4 Lors des compétitions IIA, cinq joueurs doivent être sur le terrain au moment de la mise en jeu.
Une équipe de quatre joueurs n'est pas autorisée à jouer. Pour les exceptions, se référer à l'art. 17.1.2.

4.1.5 En cas d'équipe mixte, les équipes doivent avoir sur le terrain au moins deux joueurs et deux joueuses.

4.1.6 Un joueur ne peut évoluer que dans une seule équipe lors d'un tournoi.

4.1.7 Lors d'un tournoi, un joueur est autorisé à concourir dans deux disciplines différentes (par exemple hommes et mixte ou femmes et mixte).

- 4.1.8 Les joueurs n'ont pas le droit d'évoluer dans plusieurs catégories d'âge.
- 4.1.9 Les joueurs peuvent évoluer dans une catégorie d'âge lorsqu'ils ont atteint l'âge limite durant l'année de la compétition.

4.2 Position de l'équipe

- 4.2.1 Les joueurs qui ne jouent pas se tiennent soit sur leur banc soit dans la surface d'échauffement. L'entraîneur et les membres restants de l'équipe sont assis sur le banc. Ils peuvent toutefois le quitter brièvement.
- 4.2.2 Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à rester assis sur le banc durant le jeu ainsi que dans la surface d'échauffement.
- 4.2.3 Les joueurs de remplacement s'échauffent comme suit (sans utiliser l'indiac):
 - 4.2.3.1 durant le match : sur la surface d'échauffement.
 - 4.2.3.2 durant les temps morts : dans la zone libre située derrière leur camp.
 - 4.2.3.3 durant les interruptions : dans leur zone libre avec un indiac.

4.3 Tenue de jeu

La tenue de jeu se compose d'un maillot, de pantalons et de chaussures de sport. Les protections de genoux sont autorisées.

- 4.3.1 Le maillot et les pantalons doivent être uniformes et de même couleur.
- 4.3.2 Les maillots peuvent être numérotés de 1 à 99 inclus.
 - 4.3.2.1 Les numéros doivent être disposés devant et derrière le maillot. La couleur et la clarté des numéros doivent être différents de ceux du maillot.
 - 4.3.2.2 Le numéro disposé sur la poitrine doit mesurer au moins 10 cm de haut contre 15 cm pour le numéro dans le dos. Les lignes qui composent le numéro doivent faire au moins 2 cm de large.
 - 4.3.2.3 Le cas échéant, les numéros figurant sur les pantalons doivent être les mêmes que ceux du maillot.
- 4.3.3 Les joueurs de remplacement assis sur le banc doivent porter un pullover/maillot d'une autre couleur que celle des joueurs en lice (si possible sans numéro).

4.4 Changement de tenue

Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueur(s) :

- 4.4.1 à jouer pieds nus,
- 4.4.2 à changer de maillot si ce dernier est mouillé ou endommagé après un et ou après un changement, ce à condition que le nouveau maillot ait la même couleur, la même apparence et le même numéro,
- 4.4.3 dans le cas où l'apparence et/ou la couleur du nouveau maillot diffère du premier, tous les membres de l'équipe doivent porter une tenue uniforme. Le premier arbitre peut autoriser l'équipe à se changer entre deux sets lorsque les maillots sont mouillés ou endommagés, à condition que les nouveaux maillots portent le même numéro et que cela ne retarde pas la partie.

4.5 Objets interdits

Il est interdit de porter sur soi des objets pouvant causer des blessures ou pouvant présenter un avantage artificiel. Les porteurs de lunettes ou de lentilles de contact le font à leurs propres risques et périls.

5 Capitaine d'équipe

Les deux capitaines d'équipe et les entraîneurs sont responsables du comportement des membres de leur équipe.

5.1 Le capitaine d'équipe

5.1.1 Le capitaine d'équipe doit être reconnaissable et porte donc un brassard d'au moins 2 cm de large d'une couleur clairement distincte de celle du maillot.

5.1.2. Avant le début de la partie, les capitaines d'équipe signent le plan de jeu. Ils représentent leur équipe lors du tirage au sort.

5.1.3 Pendant la partie, le capitaine d'équipe dirige le match tant qu'il est sur le terrain. S'il quitte le terrain, lui ou l'entraîneur doit nommer un de ses coéquipiers sur le terrain pour diriger le jeu. Ce dernier est responsable jusqu'à son changement ou jusqu'à ce que le capitaine d'équipe revienne dans la partie ou jusqu'à la fin du set. Si l'indica sort du jeu, le dirigeant a le droit de s'entretenir avec les arbitres pour :

5.1.3.1 demander l'autorisation :

- d'avoir une explication sur une demande ou une interprétation des règles. Il peut transmettre les demandes des membres de son équipe. Si l'explication ne le satisfait pas, il doit immédiatement montrer au premier arbitre qu'il est en droit de faire part de son désaccord en déposant officiellement un recours à la fin du match sur le plan de jeu,
- de changer l'équipement en partie ou en entier,
- de confirmer la bonne disposition de son équipe,
- de vérifier une nouvelle fois le sol, le filet, l'indica, etc.

5.1.3.2 des temps morts et des changements de joueurs.

5.1.4 Après le match, il est du devoir du capitaine d'équipe de :

- confirmer sous la forme d'une réclamation un désaccord préalablement exprimé avec une décision arbitrale en l'inscrivant sur le plan de jeu,
- remercier les arbitres,
- signer le plan de jeu afin de confirmer le résultat.

5.2 L'entraîneur

5.2.1. L'entraîneur dirige son équipe en restant en-dehors du terrain de jeu, il décide de la disposition de son équipe, du changement de joueurs et des temps morts. Pour ce faire, il se tourne vers le deuxième arbitre.

5.2.2 Avant le match, l'entraîneur inscrit le nom et le numéro des joueurs sur la fiche de départ puis il la signe.

5.2.3 Pendant le match,

- l'entraîneur remet au secrétaire ou au deuxième arbitre la fiche de disposition dûment remplie et signée,
- l'entraîneur est assis sur le banc près du secrétaire. Il peut quitter le banc brièvement afin d'exiger un temps mort et un changement de joueurs,
- l'entraîneur peut, comme n'importe quel autre membre de l'équipe, donner des indications aux joueurs. Cependant il doit soit rester assis sur le banc soit être debout soit courir dans la zone d'entraîneur sans que cela ne perturbe ou retarde le jeu.

5.3 L'assistant entraîneur

5.3.1 L'assistant entraîneur est assis sur le banc de l'équipe. Il n'a pas le droit d'intervenir dans la partie.

5.3.2 Si l'entraîneur doit quitter son équipe, son assistant peut prendre sa place après approbation du premier arbitre.

Déroulement du jeu

6 Points, gain du set et du match

6.1 Calcul des points

6.1.1 Une équipe obtient un point :

- lorsque l'indiacca touche le sol du camp adverse,
- lorsque l'équipe adverse commet une erreur,
- lorsque l'équipe adverse reçoit une punition.

6.1.2 Une équipe commet une erreur lorsqu'une action de jeu est non réglementaire (ou qu'elle viole le règlement d'une autre manière).

L'arbitre punit la faute et décide des conséquences en accord avec les règles :

6.1.2.1 lorsque deux erreurs ou davantage sont commises l'une après l'autre, seule la première compte,

6.1.2.2 lorsque deux erreurs ou davantage sont commises simultanément, cela s'appelle une double erreure et le service est répété.

6.1.3 Un changement d'indiacca est la suite d'une action de jeu à partir du moment du service jusqu'à ce que l'indiacca sorte du jeu (art. 8.2).

6.1.3.1 Lorsque l'équipe au service obtient un changement d'indiacca, elle reçoit un point et peut continuer avec le service suivant.

6.1.3.2 Lorsque l'équipe recevant obtient un changement d'indiacca, elle reçoit un point et le droit de servir après que l'équipe eut effectué la rotation selon l'art. 7.5.1.

6.2 Gain du set

6.2.1 Un set est gagné lorsque :

- une équipe atteint 25 points. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait 2 points de différence entre les équipes (27:25; 29:27, etc. par exemple).

6.3 Gain du match

6.3.1 Une équipe remporte le match selon les règles en vigueur dans les cas suivants :

- elle a remporté 2 sets si le match se joue en 3 manches,
- elle a remporté 3 sets si le match se joue en 5 manches.

6.4 Equipe absente ou incomplète

6.4.1 Lorsqu'une équipe refuse de se présenter après avoir été appelée, cela est considéré comme une faute et elle perd le match.

Conformément au règlement de la compétition en question, soit :

- avec le résultat de 0:2 pour un match en 3 manches et 0:25 pt pour chaque set, ou
- avec le résultat de 0:3 pour un match en 5 manches et 0:25 pt pour chaque set

6.4.2 Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas dans les temps et au complet sur le terrain de jeu (art. 4.1.3, 4.1.4 et 4.1.5) est punie par le même résultat que pour la règle 6.4.1.

6.4.3 Une équipe considérée invalide pour le set ou le match perd le set ou le match (art. 4.1.3; 4.1.4; 4.1.5). L'équipe adverse reçoit les points ou sets manquants pour remporter le gain du set ou du match. L'équipe incomplète conserve ses points et ses sets (règle 6.4.1).

7 Structure du jeu

7.1 Tirage au sort

Avant le début de la partie, le premier arbitre procède à un tirage au sort afin d'attribuer le premier service et le côté de jeu.

En cas de tie-break, un nouveau tirage au sort est effectué.

7.1.1 Le tirage au sort se déroule en présence des deux capitaines d'équipe.

7.1.2 Le vainqueur du tirage au sort choisit de servir ou non ainsi que le côté du terrain.

7.1.3 Le perdant prend ce qui reste.

7.2 Mise en place de l'équipe

7.2.1 La mise en place de départ indique la rotation des joueurs sur le terrain de jeu. Elle doit être observée durant tout le set.

7.2.2 Avant le début d'un set, l'entraîneur doit reporter la mise en place de son équipe sur la fiche de mise en place de départ. Cette fiche doit être dûment remplie et signée par le 2^e arbitre et remise au secrétaire.

7.2.3 Les joueurs ne faisant pas partie de la composition de départ sont des joueurs de remplacement pour le set.

7.2.4 Une fois que la fiche de mise en place de départ est signée par le deuxième arbitre ou remise au secrétaire, la seule manière de la modifier est de procéder au changement normal de joueurs.

7.2.5 Les inexactitudes concernant la position des joueurs sur le terrain de jeu et la mise en place de départ sur le plan de jeu sont réglées comme suit :

- lorsqu'une inexactitude de la sorte apparaît avant le début de la partie, les joueurs changent de position conformément au plan de jeu. Il n'y a pas de contravention ;
- lorsqu'on découvre avant le début de la partie qu'un joueur sur le terrain ne figure pas dans le plan de jeu, il doit être changé immédiatement de manière à ce que la position de départ corresponde au plan de jeu. Il n'y a pas de contravention ;
- cependant, si l'entraîneur souhaite laisser sur le terrain un joueur non désigné, il doit procéder à un changement de joueur et le reporter sur le plan de jeu.

7.3 Positions

Au moment où le serveur frappe l'indiacca, les joueurs des deux équipes doivent se trouver sur leur propre terrain à la position correcte (sauf le serveur).

7.3.1 Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :

7.3.1.1 les trois joueurs le long du filet sont les attaquants qui occupent les positions IV (avant gauche), III (avant milieu) et II (avant droit).
Lorsqu'une équipe est autorisée à n'aligner que quatre joueurs pour terminer la partie (art. 4.1.4; 17.1.2), seules les positions IV (avant gauche) et II (avant droit) sont occupées ;

7.3.1.2 les deux autres joueurs sont des arrières qui occupent les positions V (arrière gauche) et I (arrière droit).

7.3.2 Au moment du service, les arrières doivent être placés derrière les attaquants. Les arrières et les attaquants doivent occuper les positions conformément aux art. 7.3.1.1 et 7.3.1.2 (cf. aussi chapitre 8 : image 4)

7.3.3 La position des pieds en station ou en saut est décisive.

7.3.4 Après le service, les joueurs peuvent se déplacer librement et occuper la place qu'ils désirent dans leur camp ou dans la zone libre.

7.4 Fautes de position

7.4.1 L'équipe commet une faute de position lorsqu'un de ses joueurs n'est pas à la bonne position au moment du service.

7.4.2 Si le serveur commet une erreur au moment de servir, il est sanctionné pour cette erreur avant d'être sanctionné pour la faute de position.

7.4.3 Si le service intervient après, c'est la faute de position qui est sanctionnée.

7.4.4 Une faute de position amène les conséquences suivantes :

- l'équipe est punie en perdant le droit de servir (et point pour l'adversaire),
- les joueurs doivent se trouver à leur position.

7.5 Rotation

7.5.1 Lorsque l'équipe recevante obtient le droit de servir, les joueurs se décalent d'une position en effectuant une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.

7.5.2 Le sens de la rotation est déterminé par la position de départ. Les positions des joueurs durant tout le set sont contrôlées lors de chaque service.

7.6 Fautes de rotation

7.6.1 Une faute de rotation est commise lorsque le service n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Conséquences :

7.6.1.1 l'équipe perd le droit de servir,

7.6.1.2 les joueurs doivent effectuer la rotation correcte.

7.6.2 Si le secrétaire remarque une faute de rotation au moment où elle est commise, tous les points obtenus jusqu'alors par l'équipe fautive sont annulés. Les points de l'équipe adverse restent valables.

Si la faute de rotation n'est pas remarquée au moment où elle est commise, aucun point n'est annulé, le droit de servir passe à l'autre équipe et les joueurs doivent reprendre leur bonne position.

Actions de jeu

8 Objets

8.1 Indiacas en jeu

L'indiacas est en jeu à partir du moment où est effectué le service approuvé par le premier arbitre.

8.2 Indiacas hors jeu

L'indiacas est hors jeu à partir du moment où une faute est sifflée par un arbitre. S'il n'y a pas faute, c'est le moment où retentit le sifflet qui fait foi.

8.3 Indiacas « in »

L'indiacas est « in » lorsqu'il touche le sol du terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.

8.4 Indiacas « out »

L'indiacas est „out“ lorsque :

- une partie de l'indiacas touche le sol entièrement dehors des lignes de démarcation,
- une partie de l'indiacas touche un objet, le plafond ou une personne dehors le champ,
- n'importe quelle partie de l'indiacas qui touche l'antenne, l'installation du filet, les poteaux ou le filet en-dehors des bandes latérales,
- l'indiacas traverse le filet hors de la zone de vol, sauf lorsqu'un joueur placé hors de la zone de vol autorisée rejoue l'indiacas dans son propre camp.

9 Jeu de l'indiacas

Toutes les équipes doivent évoluer dans leur propre camp et zone libre. Si l'indiacas, pour quelque raison que ce soit, peut être rejoué à partir de la zone adverse (exception faite de la zone de vol autorisée) dans son propre camp, il est permis de poursuivre la partie dans le cadre des trois coups.

9.1 Touchers de l'indiacas

9.1.1 Est compté comme coup chaque toucher de l'indiacas par un joueur durant la partie.

Les équipes bénéficient de trois coups au maximum (en plus du bloc) pour rejouer l'indiacas. Si davantage de coups sont nécessaires, l'équipe commet l'erreur des « quatre coups »

9.1.2 Coups consécutifs

Un joueur ne peut pas toucher l'indiacas deux fois consécutives, mis à part lors d'un bloc.

9.1.3 Coups simultanés

Deux ou trois joueurs peuvent toucher l'indiacas simultanément.

9.1.3.1 Si deux ou trois joueurs touchent l'indiacas simultanément, cela est compté comme deux ou trois coups (sauf en cas de bloc). Lorsqu'ils atteignent l'indiacas mais qu'un seul le touche, cela n'est compté que comme un seul coup. Une collision de joueurs n'est pas considérée comme faute.

9.1.3.2 Lorsque deux adversaires touchent l'indiacas en même temps par-dessus le filet et que cela provoque un « attraper » ou que l'indiacas reste en jeu, cela est considéré comme une double faute et le changement d'indiacas est répété.

9.1.4 Coup avec aide

Il est interdit pour un joueur à l'intérieur du terrain de demander l'aide d'un co-équipier ou de se servir d'un engin/objet pour atteindre l'indiacas.

Par contre, il est permis d'arrêter ou de retenir un co-équipier qui s'apprête à commettre une faute (toucher le filet, empiéter la ligne médiane, etc.).

9.2 Caractéristiques d'un coup

9.2.1 L'indiacas peut toujours se jouer avec les deux mains.

9.2.2 L'indiacas ne peut pas toucher une partie du corps mis à part les mains et les avant-bras.

9.2.3 L'indiacas ne peut pas être rattrapé ou lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

9.3 Fautes lors du jeu de l'indiacas

9.3.1 Quatre coups

Une équipe touche l'indiacas quatre fois ou plus avant de le rejouer (règle 9.1.1).

9.3.2 Coup avec aide

Dans son terrain, un joueur demande l'aide d'un partenaire ou s'aide d'un engin/objet pour atteindre l'indiacas.

9.3.3 Indiacas retenu

Un joueur ne frappe pas correctement l'indiacas mais le guide, le retient ou le lance.

9.3.4 Double coup

Un joueur frappe l'indiacas deux fois consécutivement ou l'indiacas touche plusieurs parties du corps les unes après les autres.

9.3.5 Toucher du corps

Un indiacas touche le corps du joueur, à l'exception des mains et des avant-bras.

10 Indiacas au filet

10.1 L'indiacas passe par-dessus le filet

Les indiacas joués doivent passer par-dessus le filet dans la zone de vol ; il s'agit de la partie du plan vertical du filet délimité comme suit : (chap. 8 : illustration 5')

- sous la partie supérieure du filet,
- de côté, prolongement des bandes latérales/antennes,
- en haut par le plafond.

10.2 L'indiacas touche le filet

L'indiacas peut toucher le filet durant le jeu lorsqu'il passe par-dessus, sauf lors du service.

10.3 L'indiacas est dans le filet

Si l'indiacas est joué dans le filet, il peut être joué dans le cadre des trois coups de l'équipe. Toucher le filet lors du service est considéré comme une faute.

11 Joueur au filet

11.1 S'agripper au filet

Il est interdit de s'agripper au filet avec la main.

11.2 S'agripper au filet par en bas

Est une faute le fait de pénétrer dans le camp adverse sous le filet ou de toucher quoi que ce soit dans l'autre camp.

11.3 Toucher le filet

Un joueur qui touche le filet compte pour une faute.

11.4 Faute au filet

Un joueur commet une faute lorsqu'il :

- pénètre dans l'espace de jeu adverse, en l'air, par dessus le filet,
- entre en contact avec un adversaire dans le camp adverse,
- touche le filet, l'antenne, la corde ou les poteaux.

12 Service

Le service met en jeu l'indiacca. Il est exécuté par le joueur arrière droit à partir de la zone de service.

12.1 Premier service en jeu

Le premier service du premier set et du set décisif est effectué par l'équipe ayant choisi de servir grâce au tirage au sort.

Les autres sets commencent par la mise en jeu de l'équipe n'ayant pas servi lors du set précédent.

12.2 Directives pour le service

- Lorsque l'équipe au service remporte le jeu et obtient un point, le même joueur, ou le joueur de remplacement, sert de nouveau
- Lorsque l'équipe recevante remporte le jeu et obtient un point, cette équipe effectue une rotation d'une position avant de servir.

12.3 Approbation du service

Le premier arbitre approuve le service après s'être assuré que le serveur est en position et en possession de l'indiacca et que les équipes sont prêtes.

12.4 Déroulement du service

12.4.1 Pour servir, le joueur tient fermement l'indiacca d'une main aux plumes attachées à l'indiacca et le frappe avec l'autre main de manière à ce qu'il s'envole dans le camp adverse.

Il faut frapper l'indiacca d'une main après l'avoir lancé d'une ou des deux main(s) ou l'avoir laissé tomber.

Le service est effectué dès le moment où l'indiacca s'envole suite au coup donné par la main active.

12.4.2 Au moment de frapper, le joueur doit se tenir dans la zone de service. Il lui est interdit d'empiéter sur une ligne. Il ne peut pas non plus frapper hors de la ligne de côté. Le joueur peut revenir dans le terrain une fois qu'il ne tient plus l'indiacca dans la main. Pendant qu'il sert, le joueur a l'interdiction de toucher le terrain (ligne de fin incluse) ou le sol hors de la zone de service (p. 1.4.2.). Il doit attendre d'avoir effectué le coup pour pénétrer sur le terrain ou quitter la zone de service.

12.4.3 Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre est considéré comme invalide et doit être répété.

12.4.4 Après le coup de sifflet de l'arbitre, le serveur a 5 secondes pour frapper l'indiac.

12.5 Bloc à vue

12.5.1 Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service effectue un bloc visuel en agitant les bras, en sautant ou en se déplaçant de côté pendant le service (après autorisation du service par le sifflet de l'arbitre) dans le but de masquer intentionnellement la trajectoire de l'indiac.

12.6 Fautes commises durant le service

12.6.1 Fautes de service

Les fautes suivantes provoquent un changement de service même si l'adversaire commet une faute de position :

- le serveur n'observe pas le bon déroulement du service (règle 7.6),
- le serveur n'effectue pas correctement le service (art. 12.4.1; 12.4.2; 12.4.4).

12.6.2 Fautes après le service

Après avoir frappé correctement l'indiac, le service est fautif lorsque l'indiac :

- touche un joueur de l'équipe au service,
- passe par-dessus le filet mais hors de la zone de vol (art. 10.1),
- touche le filet, l'antenne ou d'autres objets extérieurs,
- est « out » (règle 8.4),

12.7 Fautes commises après le service et fautes de position

12.7.1 Lorsque le serveur commet une erreur durant le service (exécution non réglementaire, déroulement fautif, etc.) et que l'adversaire commet une faute de position, seul le coup fautif est compté comme faute.

12.7.2 Lorsque le service était bon mais suivi d'une faute „out“, passe par-dessus un bloc, etc.), la faute de position est notée comme première faute.

13 Coup d'attaque

13.1 Coup d'attaque

13.1.1 Toutes les actions durant lesquelles l'indiac est joué en direction de l'adversaire (sauf le service et le bloc) sont considérées comme des coups d'attaque.

13.1.2 Pendant un coup d'attaque, les effleurements (loop) sont permis si l'indiac est frappé correctement et non pas ni tenu ni lancé.

13.2 Restrictions en cas d'attaque

13.2.1 Un attaquant peut effectuer un coup d'attaque à n'importe quelle hauteur et à partir de n'importe quel endroit du terrain de jeu ou de la zone libre pour autant que le contact avec l'indiac ait lieu dans son propre camp.

13.2.2 Un arrière peut effectuer un coup d'attaque à partir de n'importe quelle hauteur derrière la zone d'attaque. Pour ce faire, il doit agir comme suit (cf. aussi chap. 8, illustration 7) :

- l'ors du saut, le pied, voire les pieds, du joueur ne doit pas toucher ni empiéter la ligne d'attaque,
- après le coup, le joueur peut atterrir dans la zone d'attaque.

13.2.3 Un arrière peut effectuer un coup d'attaque également dans la zone d'attaque si l'indiac se trouve sous le bord du filet au moment de la frappe.

13.2.4 Aucun joueur ne peut renvoyer un coup adverse directement dans la zone frontale lorsque l'indiac se trouve au-dessus du bord du filet.

13.3 Fautes lors de coups d'attaque

13.3.1 Fautes commises durant un coup d'attaque :

- un joueur touche l'indiacca dans le camp adverse (art. 11.1),
- un joueur frappe l'indiacca « out » (art. 8.4),
- un arrière effectue un coup d'attaque dans la zone d'attaque alors que l'indiacca se trouve au-dessus du bord du filet (art. 13.2.2),
- un joueur effectue un coup d'attaque directement après la frappe de l'adversaire tandis que l'indiacca se trouve au-dessus du bord supérieur du filet (art. 13.2.4),
- un joueur lance ou rattrape l'indiacca pendant un coup d'attaque (art. 9.3.3).

14 Bloc

14.1 Blocs

14.1.1 Le bloc est une action d'un ou plusieurs joueur(s) près du filet lorsqu'il les deux mains sont plus hautes que le bord supérieur du filet afin de défendre l'indiacca envoyé par l'adversaire.
Seuls les attaquants ont le droit de tenter un bloc, d'y participer ou de l'effectuer.

14.1.2 Tentative de bloc
Une tentative de bloc est l'action de bloquer sans toucher l'indiacca.

14.1.3 Bloc réussi
Un bloc est réussi lorsque l'indiacca est défendu par un joueur de bloc.

14.1.4 Bloc en groupe
Un bloc en groupe est effectué par deux ou trois joueurs côte à côte près du filet. Il est réussi lorsque l'indiacca est défendu par le bloc.

14.2 Toucher de bloc

Toucher successif.

Les touchers successifs d'indiacca (rapides et les uns après les autres) par un ou plusieurs des joueurs du bloc sont comptés comme toucher d'indiacca.

14.3 Bloc abusif

Les joueurs ont l'interdiction de faire passer leurs mains et leurs bras par-dessus le filet durant un bloc.

14.4 Bloc et touchers d'indiacca

14.4.1 Un toucher de bloc n'est pas considéré comme une frappe de l'équipe. Après un toucher de bloc, l'équipe peut demander trois coups pour rejouer l'indiacca.

14.4.2 La première frappe après le bloc peut être effectuée par tous les joueurs, également par celui ayant touché l'indiacca durant le bloc

14.5 Bloc du service

Il est interdit de bloquer le service de l'adversaire.

14.6 Fautes de bloc

Les actions suivantes d'un joueur participant à un bloc peuvent provoquer une faute lorsque :

- un joueur met ses mains ou ses bras par-dessus le filet,
- un arrière tente un bloc, y participe ou l'effectue,
- un joueur bloque le service adverse,
- l'indiacca est joué « out » par le bloc.

15 Interruption de jeu, retards

15. Interruptions de jeu réglementaires

Les interruptions réglementaires sont les temps morts et les changements de joueurs.

15.1 Nombre d'interruptions réglementaires

Chaque équipe a droit à deux temps morts maximum et à **cinq** changements de joueurs maximum par set.

15.2 Demande d'interruption réglementaire

15.2.1 Les interruptions de partie ne peuvent être demandées que par l'entraîneur ou le capitaine d'équipe.
La demande est formulée à l'aide du signe de la main correspondant soit lorsque l'indica est hors jeu soit avant le coup de sifflet autorisant le service.

15.2.2 Les changements de joueurs avant le début du set sont autorisés mais ils doivent être constatés sur le rapport de jeu comme changements normaux.

15.3 Procédure lors d'interruptions de jeu

15.3.1 Les demandes pour un ou deux temps morts et une demande de changement de joueur par chacune des équipes peuvent se suivre sans que la partie ne se poursuive.

15.3.2 Aucune équipe n'est cependant autorisée à déposer deux demandes différentes de changement de joueur durant la même interruption de jeu.
Il est permis de changer deux joueurs durant la même interruption de jeu.

15.4 Temps morts

15.4.1 Un temps mort dure 30 secondes.

15.4.2 Pendant les temps morts, les joueurs peuvent aller sur leur banc. Les joueurs de remplacement et l'entraîneur ne peuvent cependant pas pénétrer sur le terrain de jeu.

15.5 Changement de joueurs

Est considéré comme changement le moment où un joueur quitte le terrain de jeu pour laisser la place à un joueur de remplacement. Cette démarche doit obtenir l'accord du premier arbitre.

15.6 Nombre de joueurs de remplacement

15.6.1 **Cinq** joueurs de remplacement maximum sont autorisés par équipe et par set. Un, voire deux, joueur(s) peuvent être remplacés durant la même interruption de jeu.

15.6.2 Un joueur de la position de départ peut quitter le jeu et y revenir une fois par set mais il doit reprendre la même place qu'il avait au début de la partie.

15.6.3 Un joueur de remplacement prend la place d'un joueur de la position de départ.
Cependant, il ne peut être remplacé par le joueur du début de la partie qu'une fois par set.

15.7 Changements de joueurs exceptionnels

Un joueur blessé qui ne peut plus jouer peut être remplacé de manière réglementaire.
Si cela est impossible, l'équipe est en droit de procéder à un remplacement exceptionnel sortant de la portée des art. 15.6.1, 15.6.2 et 15.6.3.

15.8 Remplacement lors d'avertissement de place ou de disqualification

15.8.1 Un joueur ayant reçu un avertissement ou ayant été disqualifié doit être remplacé selon les règles. Si cela est impossible, l'équipe est annoncée comme étant incomplète (art. 4.1.3; 4.1.4, 4.1.5).

- 15.8.2 Un joueur disqualifié ne peut plus jouer dans un match dans le cadre de la même compétition. Il lui est interdit de pénétrer sur la surface de jeu durant le reste de la compétition.

15.9 Remplacements interdits

- 15.9.1 Les remplacements de joueurs contrevenant aux art. 15.6.1, 15.6.2 t et 15.6.3 sont interdits. Exception cf. art. 15.7.
- 15.9.2 Si la partie s'est poursuivie alors qu'une équipe a procédé à un remplacement interdit, il convient de prendre les mesures suivantes :
- l'équipe perd le droit de servir (et point pour l'adversaire),
 - le remplacement est effectué avec effet rétroactif,
 - les points obtenus par l'équipe fautive depuis que la faute a été avérée sont annulés. L'équipe adverse conserve ses points.

15.10 Changement de joueurs, processus

- 15.10.1 Les changements de joueurs doivent se dérouler dans la zone de changement.
- 15.10.2 Les changements de joueurs ne peuvent durer qu'aussi longtemps que nécessaire pour inscrire le changement sur le plan de jeu et pour permettre aux joueurs de quitter/renter sur le terrain.
- 15.10.3 Lors de la demande de changement, le/les joueur(s) de remplacement doi(ven)t être prêt(s) à rentrer sur le terrain en se tenant près de la zone de changement. Dans le cas contraire, le changement n'est pas approuvé et l'équipe est sanctionnée pour retard de jeu.
- 15.10.4 Si une équipe a l'intention de remplacer simultanément plus d'un joueur, elle doit l'annoncer au moment de la demande à l'aide d'un numéro. Dans ce cas, les changements s'effectuent par paire et de manière consécutive.

15.11 Demandes irrecevables

Sont considérés comme irrecevables les demandes d'interruption intervenant lorsque :

- l'indica est encore en jeu au moment du coup de sifflet ou après,
- des membres non autorisés de l'équipe font la demande,
- une revendication de changement de joueur intervient avant le match après qu'une interruption précédente eut été autorisée,
- tous les changements et temps morts autorisés ont été utilisés.

16 Retards de jeu

16.1 Types de retards de jeu

Par retard de jeu, on entend une action interdite commise par une équipe et qui retarde la reprise de la partie. Cela comprend les :

- retards lors d'un changement,
- retards de la reprise du jeu après que la demande d'autres interruptions a été faite,
- demandes irrecevables de changement ou de temps mort,
- demandes irrecevables réitérées,
- retards de jeu par la faute d'un joueur.

16.2 Mesures en cas de retards

- 16.2.1 Rappels à l'ordre et avertissement pour retard de jeu sont considérés comme une sanction de l'équipe.
- 16.2.2 Les mesures punitives pour retard restent en vigueur durant toute la durée de la partie.
- 16.2.3 Toutes les mesures punitives pour retard sont notées sur la fiche de jeu.
- 16.2.4 Le premier retard intervenant par la faute d'un joueur est sanctionné par un avertissement pour retard de jeu à l'aide du carton vert
- 16.2.5 Les retards suivants, quels qu'ils soient, causés par un des membres de la même équipe durant le même set sont considérés comme des fautes et sanctionnés pour retard de jeu à l'aide du carton jaune. L'équipe perd le droit de servir (et point pour l'équipe adverse).
- 16.2.6 Les mesures infligées pour retards avant un set ou entre deux sets s'appliquent également aux sets suivants.

17 Interruptions de jeu exceptionnelles

17.1 Accident/Blessure

- 17.1.1. En cas d'accident sérieux, l'arbitre doit immédiatement interrompre le match. L'équipe médicale est autorisée à rentrer sur le terrain.
La manche reprend depuis le début.
- 17.1.2 S'il est impossible de remplacer le joueur blessé, que ce soit de manière réglementaire ou exceptionnelle, l'équipe peut terminer le match avec quatre joueurs.

17.2 Perturbations extérieures

- 17.2.1 En cas d'influence extérieure sur le jeu, celui-ci est immédiatement interrompu et la partie recommence depuis le départ.

18 Pauses et changement de côté

18.1 Pauses

Les pauses entre les sets durent 3 minutes.

Les changements de côté interviennent durant les pauses et la position de départ des équipes est notée sur la fiche de jeu.

18.2 Changement de côté

- 18.2.1 Les équipes changent de côté après chaque set sauf avant un set décisif.
- 18.2.2 Lors du set décisif (3e ou 5e), les équipes changent de côté sans délai dès qu'une équipe a obtenu 13 points. Les joueurs restent à la même position.
- 18.2.3 Les autres membres de l'équipe changent de banc de l'autre côté du terrain.

Comportement des joueurs

19 Exigences

19.1 Comportement sportif

- 19.1.1 Les joueurs doivent connaître et respecter le « Règlement officiel de l'indiacaca »
- 19.1.2 Les joueurs doivent accepter sans protester les décisions de l'arbitre en adoptant un comportement sportif.
En cas de doute, seul le capitaine de l'équipe peut exiger une explication.
- 19.1.3 Les joueurs doivent éviter tout comportement ou agissement visant à influencer les décisions de l'arbitre ou de dissimuler les fautes commises par leur propre équipe.

19.2 Fair-play

- 19.2.1 Les joueurs doivent se montrer fair-play et adopter un comportement honnête et respectueux non seulement envers les arbitres mais également envers les officiels, leurs adversaires, leurs co-équipiers et les spectateurs.
- 19.2.2 Les membres d'une même équipe peuvent s'entretenir durant le match.

20 Comportement incorrect et mesures coercitives

20.1 Comportement antisportif bénin

Un comportement antisportif bénin ne fait pas l'objet de mesures coercitives. Il est du devoir du premier arbitre d'avertir les équipes de mesure coercitives éventuelles soit verbalement soit par un signe de la main. Le capitaine d'équipe peut montrer ces derniers aux joueurs ou à l'équipe. Cet avertissement n'a pas valeur de sanction et ne produit aucune conséquence immédiate. L'avertissement est inscrit dans la fiche de jeu.

20.2 Comportement incorrect et mesures coercitives

Un joueur s'étant comporté de manière incorrecte envers un officiel, un adversaire, un co-équipier ou le public reçoit une sanction de la part du premier arbitre. Il peut s'agir d'un rappel à l'ordre, d'un avertissement, d'un renvoi de place ou d'une disqualification.

- 20.2.1 Comportement honteux, grossier
Comportement contraire aux bonnes manières, aux règles morales de base ou expression de mépris.
- 20.2.2 Comportement injurieux
Paroles et gestes insultants ou offensants.
- 20.2.3 Agression
Aggression physique ou verbale.

20.3 Echelle des mesures coercitives

La répétition par une même personne et dans un même set ou match d'un comportement incorrect est punie de manière graduelle.

En fonction du degré de sévérité du comportement incorrect et du jugement de l'arbitre, les mesures coercitives suivantes sont appliquées (cf. également chap. 8, tabelles 8.1 et 8.2) :

20.3.1 Rappel à l'ordre

Le premier cas de comportement antisportif grossier commis par un membre de l'équipe donne lieu à un rappel à l'ordre (carton vert).

Le rappel à l'ordre est inscrit sur le plan de jeu.

20.3.2 Avertissement

Le deuxième cas de comportement antisportif grossier commis par un membre de l'équipe donne lieu à un avertissement (carton jaune) et à la perte du droit de servir (et point donné à l'adversaire).

L'avertissement est inscrit sur le plan de jeu.

20.3.3 Renvoi de place

La répétition, par le même joueur durant le même match, d'un comportement antisportif est sanctionnée par un renvoi de place (carton rouge). (Perte du droit de servir et point à l'adversaire).

Un membre d'équipe puni par un renvoi de place n'a plus le droit de jouer, Il doit quitter le banc et la zone d'échauffement pour le restant du match.

Le renvoi de place est inscrit sur le rapport de match.

20.3.4 Disqualification

Un comportement agressif ou l'agression physique d'un joueur est puni par la disqualification (cartons rouge et jaune). La disqualification infligée suite à un comportement injurieux ou agressif ne nécessite pas l'énoncé préalable de mesures coercitives.

Un joueur puni par un renvoi de place lors de 2 matches consécutifs est disqualifié (perte du droit de servir et point pour l'adversaire).

Une fois disqualifié, le joueur doit quitter le banc et la zone d'échauffement pour le restant du match.

La disqualification est inscrite sur le rapport de match.

20.4 Application des mesures coercitives

20.4.1 Toutes les mesures coercitives infligées pour comportement antisportif sont individuelles et restent en vigueur durant toute la durée de la compétition. Elles sont toutes notées sur le rapport de jeu.

20.4.2 Un comportement antisportif répété de la part du même joueur durant le même match est sanctionné par étapes (le joueur est puni chaque fois davantage)

20.4.3 Un renvoi de place ou une disqualification pour mépris ou agression ne nécessitent pas l'énoncé préalable de mesures coercitives.

20.5 Comportement antisportif avant un set et entre deux sets

Tout comportement antisportif intervenant avant un set ou entre deux sets doit être sanctionné par des mesures coercitives conformément aux art. 20.3 à 20.3.4. Celles-ci restent en vigueur pour le set suivant.

20.6 Cartons utilisés pour les mesures coercitives

Rappel à l'ordre

carton vert

Avertissement

carton jaune

Renvoi de place

carton rouge

Disqualification

cartons jaune et rouge ensemble

Arbitrage

21 Instance arbitrale et tâches

21.1 Composition

21.1.1 Pour les matches officiels IIA, l'instance arbitrale est composée comme suit :

- 1^{er} arbitre,
- 2^e arbitre,
- secrétaire,
- deux juges de ligne.

21.2 Tâches

21.2.1 Seuls les 2 arbitres sont autorisés à utiliser le sifflet durant un match.

21.2.2 Le 1^{er} arbitre approuve le service pour donner le signal du début du match.

21.2.3 Le coup de sifflet des deux arbitres met un terme à l'échange d'indica une fois qu'ils sont sûrs d'avoir constaté une faute et qu'ils en connaissent exactement la nature.

21.2.4 Ils peuvent siffler lorsque l'indica est sorti du jeu afin de montrer qu'ils approuvent ou rejettent une demande formulée par une équipe.

21.2.5 Immédiatement après le coup de sifflet mettant un terme à l'échange d'indica, il doit faire un signe de la main pour indiquer la faute.

21.2.5.1 Lorsque retentit le coup de sifflet du premier arbitre, ce dernier doit indiquer :

- a) l'équipe ayant le droit de servir,
 - b) le type de faute,
 - c) le joueur ayant commis la faute (le cas échéant),
- Le deuxième arbitre suit le signe de la main du 1^{er} en faisant de même.

21.2.5.2 Lorsque retentit le coup de sifflet du premier arbitre, ce dernier doit montrer :

- a) le type de faute.
 - b) le joueur ayant commis la faute (le cas échéant).
 - c) l'équipe ayant le droit de servir après avoir été montré par le 1^{er} arbitre.
- Dans ce cas, le 1^{er} arbitre ne montre ni la faute ni son auteur mais seulement l'équipe ayant le droit de servir.

21.2.5.3 En cas de double faute, les deux arbitres peuvent indiquer :

- a) le type de faute,
- b) le joueur ayant commis la faute (le cas échéant),
- c) l'équipe ayant le droit de servir après avoir été montré par le 1^{er} arbitre.

22 Premier arbitre

22.1 Emplacement

Le 1^{er} arbitre s'assied ou reste debout sur le stand d'arbitrage situé à l'extrémité du filet face à la table du secrétaire (cf. également chap. 8, illustration 9).

22.2 Tâches

- 22.2.1 L'arbitre dirige le match du début à la fin. Il exerce sa compétence sur tous les membres de l'instance arbitrale et sur tous les joueurs.
Les décisions prises lors d'un match sont définitives. Il est habilité à annuler les décisions prises par les autres membres de l'instance arbitrale lorsqu'il constate que ces derniers sont dans l'erreur.
Le 1^{er} arbitre peut aller jusqu'à remplacer un membre de l'instance arbitrale qui n'a pas rempli ses tâches correctement.
- 22.2.2 Le 1^{er} arbitre est habilité à décider de toutes les affaires du match, y compris celles qui ne sont pas prévues dans le « Règlement officiel d'indica ».
- 22.2.3 Le 1^{er} arbitre ne doit pas permettre que ses décisions soient discutées.
Si le capitaine d'une équipe dépose une demande, le 1^{er} arbitre peut cependant fournir une explication ou une interprétation sur la base du « Règlement officiel d'indica ».
Dans le cas où le capitaine de l'équipe n'est pas d'accord et qu'il dépose une réclamation contre cette décision, il doit immédiatement faire usage de son droit à inscrire l'existence d'un désaccord sur la fiche de rapport de match. Le 1^{er} arbitre doit reconnaître le droit du capitaine de déposer une réclamation.
- 22.2.4 Le 1^{er} arbitre assume la responsabilité des décisions prises avant et pendant le match ainsi que de l'équipement et du respect des exigences de la compétition.

22.3 Responsabilité

- 22.3.1 Avant le match, il :
- contrôle l'état du terrain de jeu, du filet, des indica et des autres éléments de l'équipement,
 - dirige le tirage au sort avec les capitaines d'équipe.
- 22.3.2 Pendant le match, il:
- inflige les avertissements,
 - inflige les mesures coercitives pour comportement antisportif et retard de jeu,
 - prend des décisions sur :
 - a) les fautes commises par le serveur et la position des joueurs de l'équipe au service, y compris le bloc,
 - b) les fautes commises durant le jeu de l'indica,
 - c) les fautes par-dessus le filet,
 - d) la faute d'attaque d'un joueur arrière,
 - e) les fautes commises lorsque l'indica traverse le filet par-dessous.
- 22.3.3 Il contrôle la fiche de rapport de match et la signe.

23 Deuxième arbitre

23.1 Emplacement

Le 2^e arbitre remplit ses tâches près du poteau hors du terrain de jeu. Il reste debout du côté opposé au 1^{er} arbitre et tourné vers lui (cf. chap. 8, illustration 9).

23.2 Tâches

- 23.2.1 Le 2^e arbitre est l'assistant du 1^{er} arbitre tout en ayant son propre domaine de compétences.
Dans le cas où le 1^{er} arbitre ne peut plus exercer son mandat, c'est le 2^e arbitre qui s'en charge.

- 23.2.2 Si le 2^e arbitre peut également, sans siffler, montrer des fautes commises hors de son domaine de compétences, il doit le faire sans insister auprès du 1^{er} arbitre.
- 23.2.3 Le 2^e arbitre contrôle le travail effectué par le secrétaire.
- 23.2.4 Le 2^e arbitre supervise les membres des équipes sur le banc et il annonce les comportements antisportifs au premier arbitre.
- 23.2.5 Le 2^e arbitre approuve les interruptions, il contrôle leur durée et rejette les demandes non réglementaires.
- 23.2.6 Le 2^e arbitre contrôle le nombre de temps morts et de changements demandés par chaque équipe, montre le 2^e temps mort ainsi que les 3^e et 4^e changements au 1^{er} arbitre et à l'entraîneur concerné.
- 23.2.7 En cas de blessure d'un joueur, le 2^e arbitre accorde un changement extraordinaire ou 3m de temps de repos.

23.3 Responsabilité

- 23.3.1 Avant le début d'un set, lors d'un changement de côté pendant le set décisif et dès que nécessaire, il contrôle la position des joueurs sur le terrain et vérifie si elle concorde avec la position de départ inscrite dans la fiche de rapport de match.
- 23.3.2 Pendant le match, le 2^e arbitre décide, siffle et fait des signes de la main dans les cas suivants :
 - **une partie du corps pénètre dans le terrain adverse (pas dans l'air) (p. 11.2),**
 - faute de position de l'équipe recevant,
 - toucher du filet dans la partie inférieure du filet ou de la partie latérale de l'antenne,
 - rissai ou de déroulement d'un bloc de la part d'un joueur arrière ou de la participation d'un joueur arrière à un bloc multiple,
 - toucher de l'indiacca avec un objet en-dehors du terrain de jeu,
 - toucher du sol par l'indiacca lorsque le 1^{er} arbitre n'était pas en mesure de s'en apercevoir,
 - passage incorrect de l'indiacca dans l'espace de vol par-dessus le filet ou de toucher de l'antenne de son côté,
 - toucher par l'indiacca d'une partie du corps autre que la main ou l'avant-bras lorsque le 1^{er} arbitre n'était pas en mesure de s'en apercevoir.

24 Secrétaire

24.1 Emplacement

Le secrétaire prend place à la table de secrétaire placée face au 1^{er} arbitre et tournée vers ce dernier (cf. chap. 8, illustration 9).

24.2 Responsabilité

- 24.2.1 Conformément au règlement, le secrétaire note les points conformément au règlement en collaboration avec le 2^e arbitre.
- 24.2.2 Avant le match et les sets, le secrétaire doit :
 - noter les données du match et des équipes et obtenir la signature des capitaines d'équipe et des entraîneurs,
 - noter la position de départ des équipes à partir de la fiche correspondante. S'il n'obtient pas cette dernière, il doit en faire part immédiatement au 2^e arbitre.

24.2.3 Pendant le match, le secrétaire doit :

- noter les points obtenus,
- contrôler la suite de services de chaque équipe et indiquer immédiatement toutes les erreurs aux arbitres une fois les services effectués,
- noter les changements de joueurs, les temps morts et leur durée et en informer le 2^e arbitre,
- attirer l'attention des arbitres sur une demande ou interruption de jeu non réglementaire,
- indiquer aux arbitres la fin des sets et, dans le set décisif, l'obtention du 13^e point,
- noter les mesures coercitives,
- noter tout autre événement sur demande du 2^e arbitre (par exemple changements de joueur exceptionnel, temps de repos, extension des interruptions, perturbations extérieures, etc.).

24.2.4 Au terme du match, le secrétaire doit :

- noter le résultat final,
- veiller, en cas de réclamation, à ce que l'arbitre fasse un rapport sur l'objet de la réclamation ou, sur approbation préalable du 1^{er} arbitre, permettre au capitaine d'équipe de le faire lui-même,
- après avoir signé la fiche de rapport de match, il demande aux capitaines et entraîneurs de le signer, puis aux arbitres.

25 Juges de ligne

25.1 Emplacement

Les deux juges de lignes sont placés aux angles du terrain de jeu, en diagonal à une distance d'env. 1 à 2m des angles, près de la main droite de l'arbitre (cf. également chap. 8, illustration 9). Chacun contrôle une ligne de fond et la ligne latérale près de lui.

25.2 Responsabilité

25.2.1 Pour remplir leurs tâches, les juges de ligne se servent de drapeaux (40x40 cm) afin de montrer :

- lorsque l'indiacca est in ou out dès qu'il touche le sol près de la ligne latérale,
- lorsque l'indiacca est out vers l'équipe recevante,
- lorsque l'indiacca touche l'antenne ou qu'il ne passe pas dans la zone de survol du filet, etc.,
- lorsqu'un joueur (exception faite du serveur) est hors du terrain lors du service,
- lorsque le serveur commet une erreur de pied,
- lorsque, durant le match, un joueur touche les antennes ou le filet de son côté du terrain,
- l'indiacca passe hors de la zone de survol du filet dans le camp adverse ou qu'il touche l'antenne du côté du terrain,
- sur demande du 1^{er} arbitre il répète son signe.

26 Signes de la main officiels

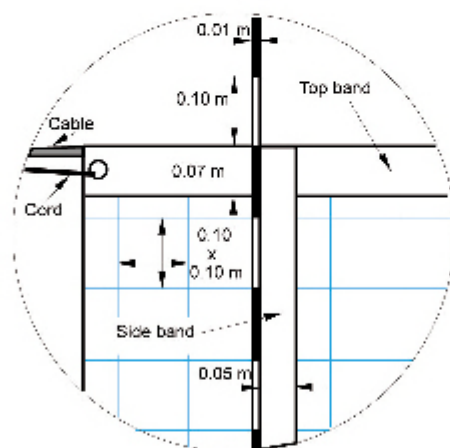
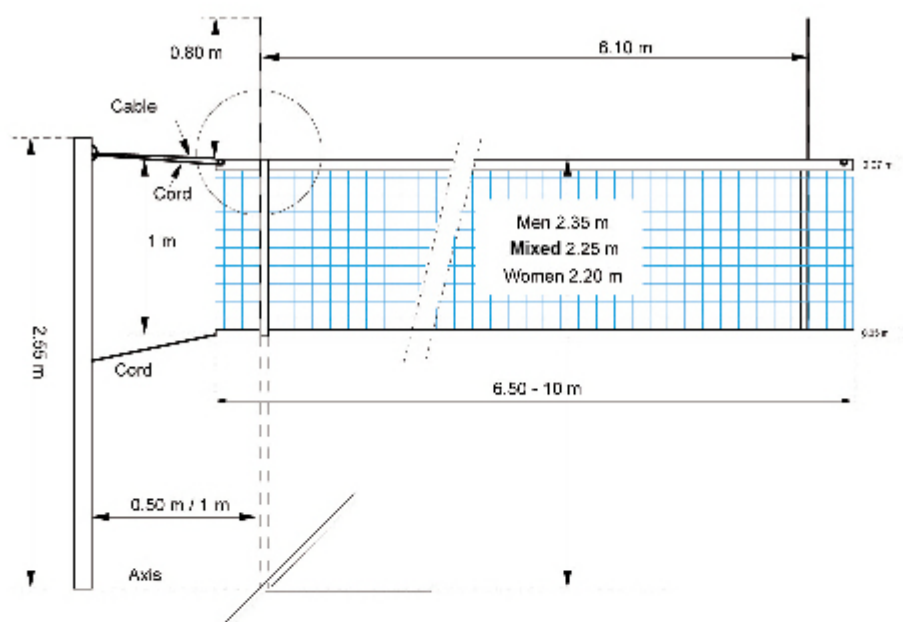
26.1 Signes de la main des arbitres

L'arbitre doit indiquer à l'aide d'un signe de la main officiel le type de faute sifflée ou la raison pour l'interruption accordée. Le signe est maintenu un certain temps ; lorsqu'il est effectué d'une main, la main indique l'équipe ayant commis la faute ou déposé la demande (cf. chap. 8, illustration 10).

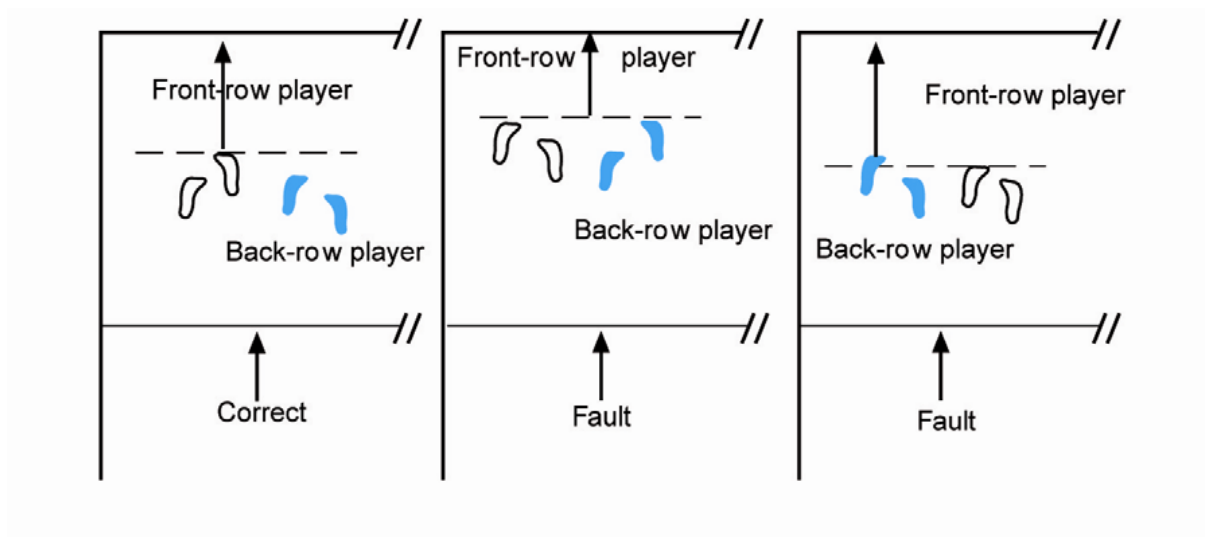
26.2 Signes avec drapeau des juges de ligne

Les juges de ligne doivent indiquer le type de faute à l'aide du signe de drapeau officiel. Le signe est maintenu un certain temps (cf. chap. 8, illustrations 11).

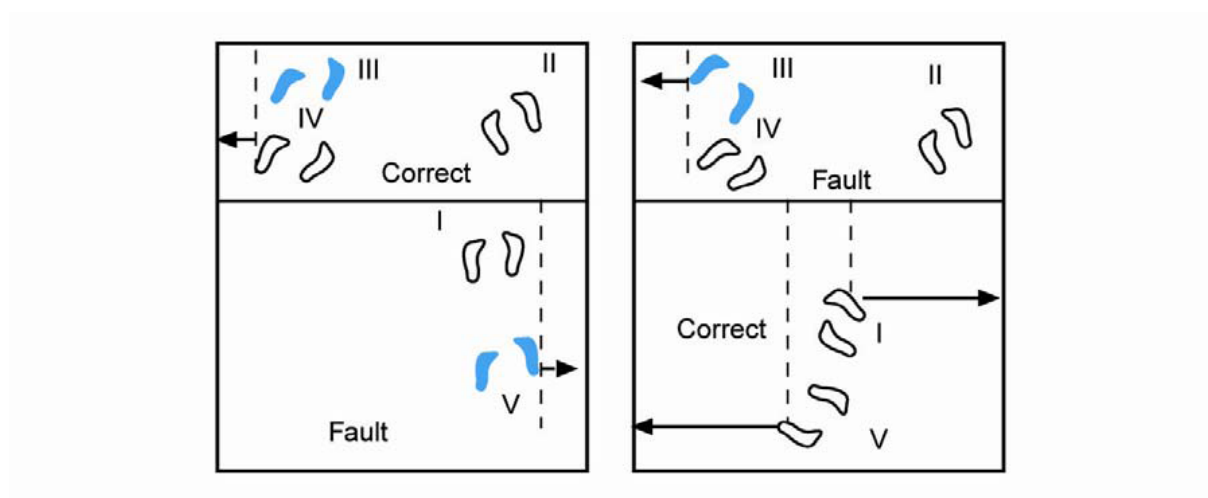
3. Mise en place du filet



4. Emplacement des joueurs

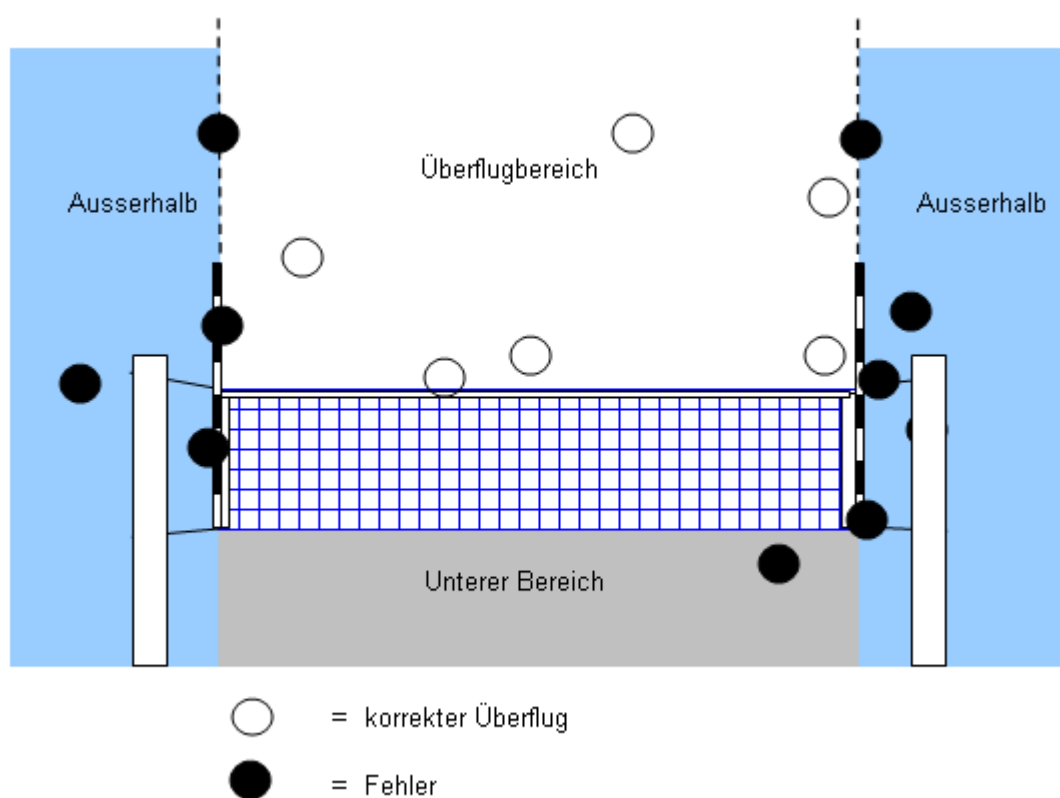


Exemple A : positions distinctes de l'attaquant et de son arrière

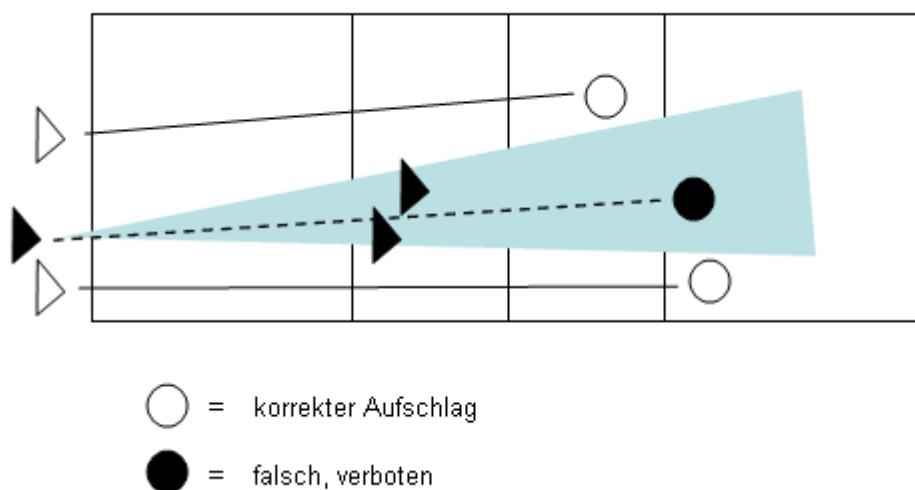


Exemple B : distinction entre les joueurs d'une série

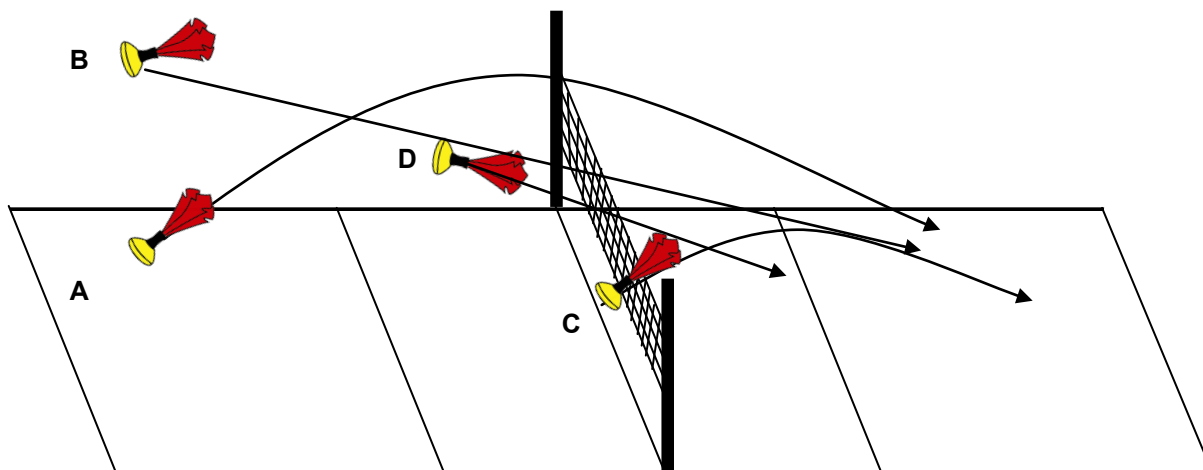
5. Passage de l'indica par-dessus le filet



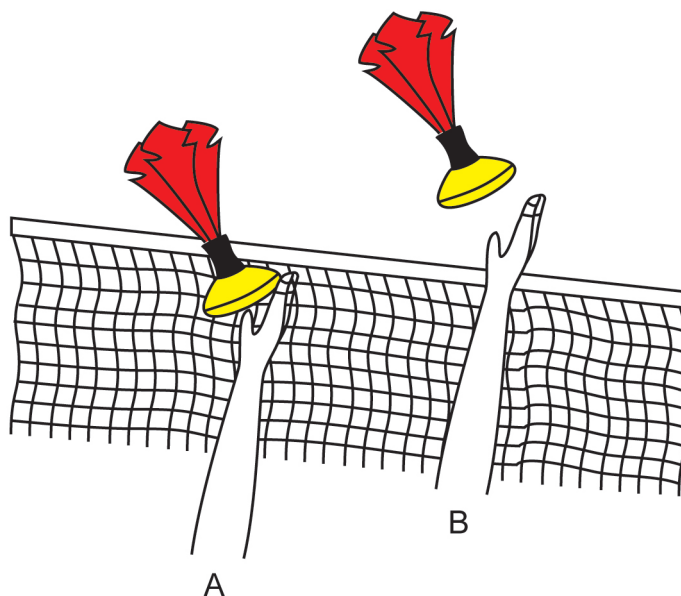
6. Bloc à vue



7. Attaque de joueurs arrière



- A + B** = Rückraumspieler darf im Rückraum von jeder beliebigen Höhe die Indiacas spielen.
- C** = Wenn er im Angriffsraum steht darf er die Indiacas nur von unterhalb der Netzhöhe anspielen.
- D** = Nur im Sprung darf die Indiacas innerhalb der Angriffszone von oberhalb Netzhöhe gespielt werden.



- A** = permis. Un joueur arrière joue l'indiacas
- B** = interdit. Un joueur arrière joue l'indiacas

8. Echelle des mesures coercitives

8.1 Classement des comportements antisportifs

Caractéristique	Fréquence	Auteur	Mesure coercitive	Carton	Conséquence
Comportement grossier	1ère fois	N'importe quel joueur	Avertissement	Jaune	Perte du service
	2e fois	Le même joueur	Renvoi de place	Rouge	Doit quitter le terrain pour le restant du match
	3e fois	Le même joueur	Disqualification	Rouge et jaune	Doit quitter le terrain pour tout le tournoi
Comportement injurieux	1ère fois	N'importe quel joueur	Renvoi de place	Rouge	Doit quitter le terrain pour le restant du match
	2e fois	Le même joueur	Disqualification	Rouge et jaune	Doit quitter le terrain pour tout le tournoi
Comportement agressif	1ère fois	Le même joueur	Disqualification	Rouge et jaune	Doit quitter le terrain pour tout le tournoi

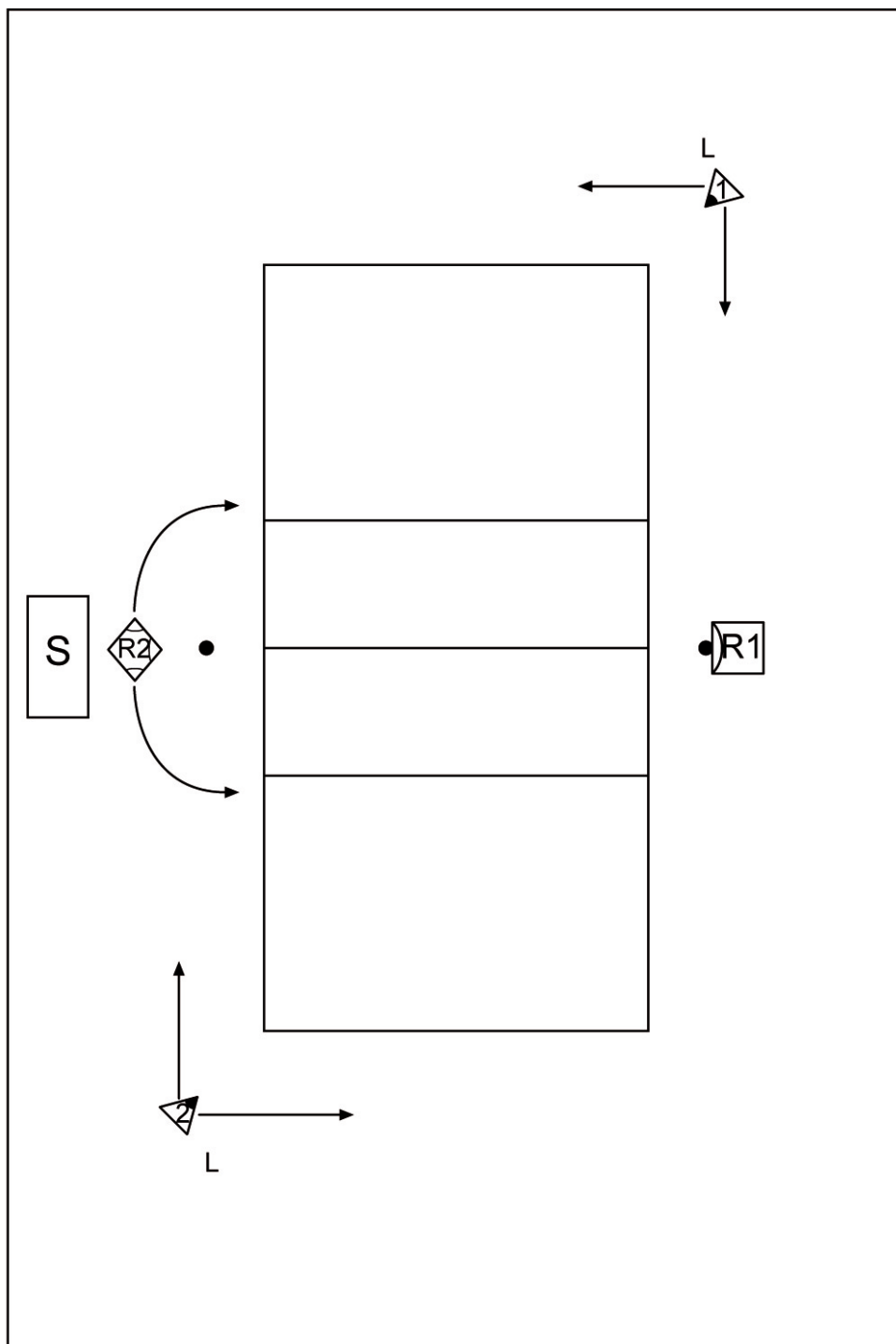
Remarque : chaque carton similaire ou plus élevé que le carton jaune signifie la perte du droit de servir et un point pour l'adversaire.

8.2 Tableau en cas de retards de jeu

Caractéristique	Fréquence	Auteur	Mesure coercitive	Carton	Conséquence
Retard	1ère fois	N'importe quel joueur	Rappel à l'ordre pour retard	Signe de la main No. 25 et carton vert	Evitement – pas d'avertissement
	Chaque fois suivante	N'importe quel joueur	Rappel à l'ordre pour retard	Signe de la main No. 25 et carton jaune	Perte du service

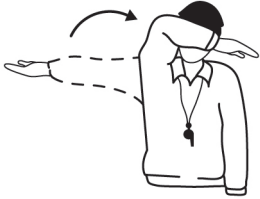
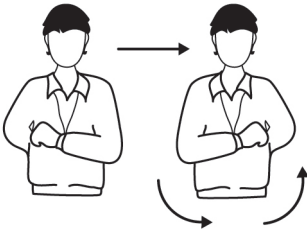
Remarque : chaque carton similaire ou plus élevé que le carton jaune signifie la perte du droit de servir et un point pour l'adversaire.

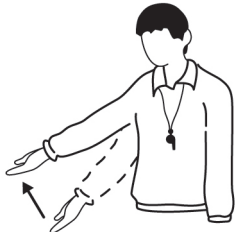
9. Position des arbitres et de leur assistant



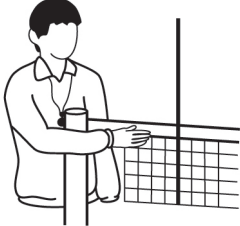
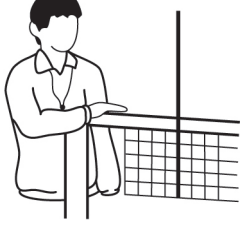
- **R1** = First Referee
- ◆ **R2** = Second Referee
- S** = Scorer (s)
- ▶ **2** = Linesjudges (numbers 1-2)

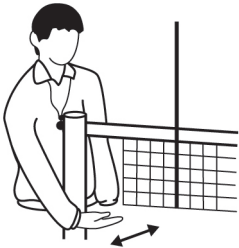
10. Signes d'arbitrage officiels

Accorder le droit de servir Bouger le bras dans la direction où le service est effectué	 1
Montrer l'équipe qui sert Tendre le bras du côté de l'équipe qui sert	 2
Changement de côté Mettre l'avant-bras devant la poitrine et dans le dos en alternance.	 3
Temps mort Les doigts d'une main sont à la verticale contre l'autre main (formant un „T“) et du côté de l'équipe qui fait la demande.	 4
Remplacement Croiser les avant-bras.	 5

Avertissement Montrer le carton jaune pour un avertissement.	 6
Renvoi de place Montrer le carton rouge pour un avertissement	 7
Disqualification Montrer les deux cartons (rouge et jaune) pour une disqualification.	 8
Fin d'un set ou de la partie Croiser les bras devant la poitrine, mains ouvertes.	 9
Faute de service Bouger le bras tendu vers le haut, paumes tournées vers le plafond.	 10

Faute de service Les cinq doigts de la main sont écartés (retard de service)	 11
Faute de bloc, bloc à vue Tenir les deux bras tendus à la verticale, paumes tournées vers l'avant	 12
Faute de position ou de rotation Faire des cercles avec l'index.	 13
Indiaca « in » Main et doigt montrent le sol.	 14
Indiaca « out » Lever les avant-bras à la verticale, mains ouvertes, paumes tournées contre le corps.	 15

Indiaca maintenu Lever lentement l'avant-bras, paumes tournées vers le plafond.	 16
Coup double Montrer deux doigts écartés.	 17
Quatre coups Montrer quatre doigts écartés.	 18
Toucher du filet par le joueur ou par l'indiaca lors du service Toucher du bord supérieur du filet ou de la surface du filet correspondant à une faute.	 19
S'agripper Main dessus le filet. Paume tournée vers le bas.	 20

Faute d'attaque (par un joueur arrière ou après service de l'adversaire) Mouvement de l'avant-bras vers le bas, main ouverte.	 21
Empiètement Indiquer la ligne médiane ou passer la paume sous le filet en imprimant un mouvement et va-et-viens.	 22
Double faute ou répétition Les deux pouces tournés vers le haut.	 23
Toucher de l'indiac Avec la paume d'une main, l'autre main les doigts posés contre elle, bouger la main horizontalement.	 24
Rappel à l'ordre ou avertissement en cas de retard de jeu Carton vert (rappel à l'ordre), jaune (avertissement) tenu contre le poignet, paume tournée vers l'arbitre.	 25

Toucher du corps

Toucher son corps avec la main posée à plat.



26

11. Juges de ligne officiels

Indiaca « in » Drapeau tenu en bas.	 1
Indiaca « out » Drapeau tenu en l'air.	 2
Toucher de l'indiaca Toucher la pointe du drapeau avec la paume de la main libre.	 3
Passage de l'indiaca dessus le filet en-dehors de la zone de survol ou faute de pied durant le service Agiter le drapeau par-dessus la tête en indiquant l'antenne ou la ligne de fond correspondante.	 4

Jugement impossible

Croiser les deux bras et les deux mains devant la poitrine.



5