

LES REGLES DU VOLLEY –BALL



I. RÔLE

CAPITAINE

AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort.

PENDANT LE MATCH et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe est le seul autorisé à parler aux arbitres et uniquement :

- Pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers.
- En l'absence du coach, pour demander des temps-morts et des remplacements.

A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe : remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat

MANAGER

AVANT LE MATCH, le coach inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe ensuite.

PENDANT TOUT LE MATCH, le coach dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps-morts ; Il peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain.

ARBITRE

AVANT LE MATCH :

Il effectue le tirage au sort : (H-16 mn) pour décider du 1^{er} service et des côtés du terrain pour le premier set. Si un set décisif doit être joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.

Le gagnant du tirage au sort choisit SOIT le droit de servir ou de recevoir le service, SOIT le côté du terrain. Le perdant obtient l'autre alternative.

Il Contrôle l'échauffement des équipes

Avant le match, les équipes ont le droit de s'échauffer au filet pendant 10 minutes (4 minutes d'attaque en 4, 4 minutes d'attaque en 2, 2 minutes de services). L'arbitre siffle pour chaque changement.

PENDANT LE MATCH, l'arbitre siffle pour autoriser le début de l'échange (service) et il siffle pour signaler la fin de l'échange en indiquant en 1^{er} l'équipe qui gagne le point (et qui va donc servir) puis la nature de la faute (balle dedans, balle dehors, balle touchée, faute de fil, pénétration, doublé, 4 touches, mordu au service...)

APRES LE MATCH, il enregistre le résultat sur la feuille de match et fait signer les capitaines d'équipe.

TERRAIN

Catégorie	Dimensions	Hauteur
Seniors masculins	9x9m	2,43m
Cadettes à seniors F		2,24m
Cadets		2,35
Minimes Masculins	9x9 (jeu à 6)	2,24m
Minimes Féminins	7x7m (jeu à 4)	2,10m
Benjamin(e)s	7x7	2,10m
Poussin(e)s	4,5x4,5m	1,80 à 2m

ANTENNES

L'antenne est une tige flexible (rouge et blanche) fixée sur le bord extérieur du filet (dans le prolongement de l'extérieur de la ligne de côté). Elles délimitent latéralement l'espace de passage du ballon par-dessus le filet.

PARTICIPANTS

- Equipes

Jeu en 6x6, l'équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum. Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre.

Exception, une équipe se présentant à 5 (matchs en 6x6) ou à 3 (match en 4x4) est autorisée à jouer. Il ne sera noté que les 5 (3) joueurs présent sur la feuille de match.

FORMULE DE JEU

But du jeu

Faire tomber la balle dans le camp adverse ou amener l'adversaire à ne pas pouvoir la renvoyer chez soi. L'équipe qui remporte l'échange marque un point qu'elle ait ou non le service. Un point est marqué à chaque ballon joué.

Pour gagner un set

Un set (à l'exception du set décisif – 5^{ème} set) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins 2 points sur l'autre équipe. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26/24 ; 27/25...).

Pour gagner le match

Jeu à 6 : le match est gagné par l'équipe qui remporte trois sets (3/0, 3/1, 3/2).

Jeu à effectif réduit (2x2, 4X4) : le match est gagné par l'équipe qui remporte 2 sets (2/0, 2/1)

INTERRUPTIONS DE JEU (temps-morts et remplacements)

Chaque équipe a le droit de demander au maximum deux temps-morts et 6 remplacements par sets.

La demande est effectuée en faisant le geste officiel correspondant quand le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu.

Temps - morts

Chaque équipe a le droit de demander deux temps-morts de 30 secondes.

Dans les sets 1 à 4, deux temps-morts techniques de 60 secondes sont appliqués automatiquement lorsque l'équipe qui mène au score atteint le 8^e et le 16^e point.

Remplacement de joueur

Six remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set.

Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.

Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.

Remplacement exceptionnel

Un joueur (à l'exception du libéro) qui ne peut pas continuer à jouer pour cause de blessure ou de maladie devra être remplacé réglementairement. Si ce n'est pas possible, l'équipe a le droit de réaliser un remplacement exceptionnel. Ça signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure, à l'exception du libéro et/ou du joueur qu'il remplace, peut remplacer au jeu le joueur blessé. Le joueur blessé n'est pas autorisé à reprendre le match.

Blessure, si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu. L'échange est ensuite rejoué. Si un joueur blessé ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes de récupération seront accordées au joueur, mais une seule fois durant le match pour le même joueur.

Arrêt entre les sets et changement de camp

Tous les arrêts entre les sets durent 3 minutes.

Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif.

Dans le set décisif, dès que l'équipe qui mène atteint 8 points, les équipes changent de camp sans retard, les positions des joueurs demeurent les mêmes.

LES PRINCIPALES FAUTE

- Porté
- 4 touches
- Faute de fil (bande blanche)
- Faute de position
- Doublé
- Ballons out (dehors) / Hors antenne
- Pénétration
- Faute de rotation

1°) la touche de balle

- On peut frapper la balle avec toutes les parties du corps (sauf au service)
- L'équipe a le droit à 3 touches maximum pour renvoyer la balle
- Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps
- Le ballon ne doit pas être ni tenu ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction
- Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément

Fautes en jouant le ballon

- Un joueur touche deux fois successivement le ballon ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps
- Une équipe touche le ballon 4 fois avant de le renvoyer
- Le ballon est tenu et/ou lancé, il ne rebondi pas après la touche

2°) Filet

A - Ballon au filet

- Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage, délimité sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire, au-dessus par le plafond, en dessous par la partie supérieure du filet
- Un ballon qui a franchi le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut-être ramené dans le cadre des touches d'équipe à condition que le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur et que le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet (totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain)
- Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement
- Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des 3 touches de l'équipe

B – Joueur au filet

- **Franchissement au-dessus du filet**, au contraire 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.
- **Pénétration sous le filet**, il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

Pénétration dans le cas adverse au-delà de la ligne centrale :

- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci.
- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisé pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.
- Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors-jeu

C- Contact avec le filet

- Le contact du filet par un joueur n'est pas une faute, sauf s'il gêne le déroulement du jeu.
- Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.

Fautes du joueur au filet :

- Un joueur touche le ballon ou l'adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire
- Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet
- Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse
- En touchant la bande blanche supérieure du filet

4°) le ballon est dehors quand :

- La partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation
- Il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieur au jeu
- Il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet à l'extérieur des bandes de côté
- Il franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet
- Il passe à l'extérieur des antennes (sauf 10.1.2)

POSITIONS DES JOUEURS SUR LE TERRAIN

POSITIONS

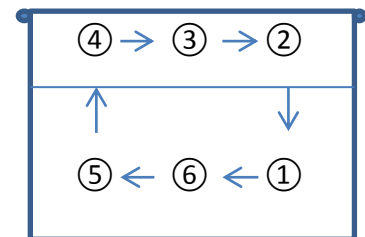
Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation.

Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :

Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants :

poste 4 (avant gauche), 3 (avant centre), 2 (avant droit)

Positions relatives des joueurs entre eux :



Chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin de la ligne centrale que son avant correspondant. Même chose latéralement.

Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par la position de leurs pieds en contact avec le sol de la manière suivante :

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

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.

Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou zone libre.

FAUTE DE POSITION

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.

ROTATION

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.

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 en 1 en 6, etc.

FAUTE DE ROTATION

Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes :

L'équipe est sanctionnée, l'adversaire gagne un point et le service ; l'ordre de rotation est rectifié

SERVICE

Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché. Seule une tentative de service est autorisée. Faire rebondir le ballon ou bouger le ballon entre les mains est autorisé.

Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service (9m).

Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet

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

FRAPPE D'ATTAQUE

Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre

Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est clairement frappé, et qu'il n'est ni tenu, ni lancé

La frappe d'attaque est effective dès que le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou qu'il est touché par un adversaire

Restriction, un joueur arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant :

- Lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir touché ni franchi la ligne d'attaque ;
- Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet

Faute de frappe d'attaque,

Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet

CONTRE

- Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Par conséquent après une touche de contre, l'équipe a droit à 3 touches pour renvoyer le ballon. Le ballon peut être joué par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon au contre.
- contrer le service adverse est interdit
- un joueur arrière ne peut pas contrer

LE JOUEUR LIBERO

Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de match, un joueur spécialisé en défense « libéro »

Le libéro ne peut jamais être capitaine.

Le libéro doit porter une tenue d'une couleur différente.

Le libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière :

- il ne peut jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit si au moment du contact, le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet ;
- il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer
- un joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque plus haut que le bord supérieur du filet, si le ballon provient d'une touche haute jouée avec les doigts et effectuée dans sa zone avant. Le ballon peut être attaqué librement si le libéro effectue la même action en dehors de sa zone avant.

Les changements impliquant le libéro ne sont pas comptabilisés comme remplacements. Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du libéro.

Les changements doivent avoir lieu pendant que le ballon est hors-jeu.