

VOLLEY - BALL



COMITE DE L'ISERE



Les règles du volley-ball

Mise à jour janvier 2010

SOMMAIRE

1- Les caractéristiques et le déroulement du jeu

2- La rotation et les positions des joueurs

3- Le service

4- Joueur au filet et ballon en direction du filet

5- La frappe d'attaque et le contre

6- Les temps morts et les remplacements

7- Le rôle des participants et du corps arbitral

Annexe 1- Les sanctions

Annexe 2- Les règles du Beach-Volley

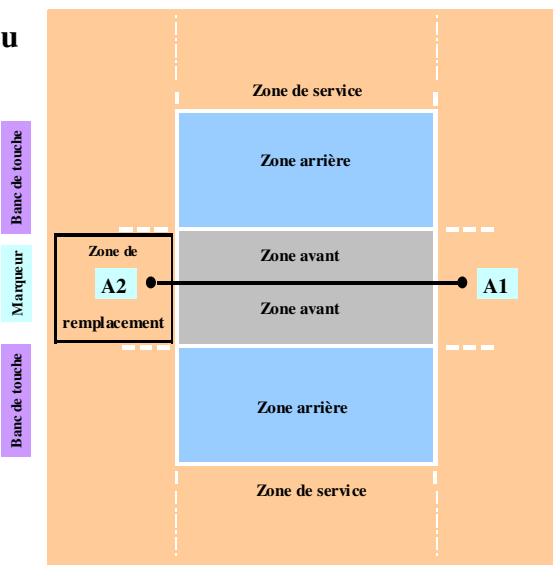
LES CARACTERISTIQUES DU JEU

Le but du jeu

* Le volley-ball est un sport qui oppose 2 équipes sur un terrain de jeu divisé par un filet.

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

L'aire de jeu



La zone avant est délimitée par la ligne d'attaque, **tracée à 3 mètres** à l'intérieur de celle-ci parallèlement à l'axe de la ligne centrale.

La mise en jeu

- Le ballon est mis en jeu par un service.
- L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon touche le sol, soit envoyé dehors ou qu'une équipe ne puisse le renvoyer réglementairement.
- L'équipe qui remporte l'échange marque un point et obtient le droit de servir.



Situations de jeu

* Le ballon est « dedans » quand il touche le sol du terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.

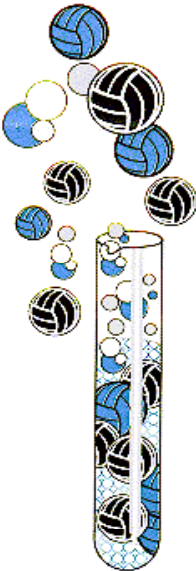


* Le ballon est « dehors » quand il tombe à l'extérieur du terrain ou touche le plafond, les poteaux, les antennes.



Les touches de ballon

• Chaque équipe a droit au maximum à 3 touches de ballon pour renvoyer le ballon **en plus du contre (qui ne compte pas comme touche de balle)**. Si plus de 3 touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des 4 touches.



• Le ballon est joué en le frappant avec **n'importe quelle partie du corps**. Il doit être frappé nettement (**ni tenu, porté ou lancé**).



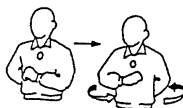
• Un joueur ne peut pas toucher 2 fois de suite le ballon (sauf en cas de contre).



LE DEROULEMENT DU JEU

Le tirage au sort

- ◆ Il est fait par le 1er arbitre, en présence des 2 capitaines, 15 minutes avant le début du match.
- ◆ Le gagnant du tirage au sort choisit :
soit de servir en premier ou de recevoir le premier service, soit le côté du terrain.
- ◆ Le perdant du tirage au sort obtient le terme restant de l'alternative.
- ◆ Le premier service du 1er set, ainsi que celui du set décisif (5^è set) est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort. Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.
- ◆ A la fin de chaque set, les joueurs de chaque équipe change de camp.



Pour marquer un point

Un échange de jeu est terminé chaque fois qu'une équipe fait une faute de service, ne renvoie pas le ballon, commet une autre faute : l'équipe adverse gagne l'échange de jeu et marque le point.

Si une ou plusieurs fautes sont commises simultanément, une double faute est comptée et l'échange est rejoué.



Pour gagner un set

Un set est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec un écart de 2 points sans limite supérieure.

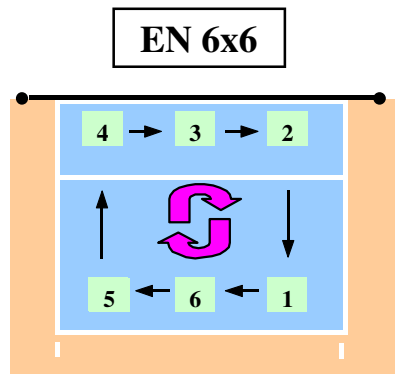
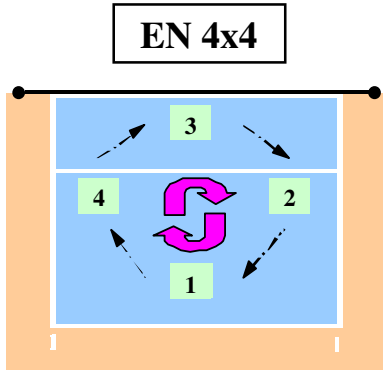


Pour gagner un match

Un match est gagné par l'équipe qui remporte 3 sets. En cas d'égalité à 2 sets partout, un set décisif est joué en 15 points avec 2 points d'écart sans limite supérieure.

LA ROTATION

- Les joueurs de l'équipe qui récupère le service effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.



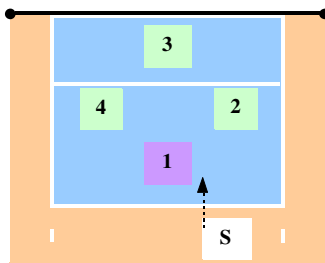
- L'ordre de rotation est déterminé par la **formation de départ** de chaque set.
- Une faute de rotation est commise quand le **service** n'est pas effectué selon l'ordre de rotation déterminé par la formation de départ.



- L'équipe fautive perd l'échange et l'ordre de rotation est rectifié.

LA POSITION DES JOUEURS EN 4x4

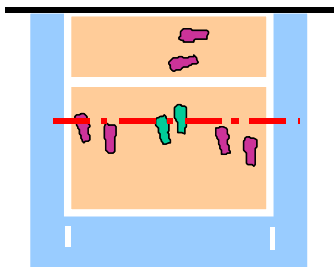
- ◆ **Au moment de la frappe de service**, tous les joueurs doivent être placés dans leur camp et à leur place.
- ◆ Les joueurs 2, 3, 4 sont **avants**, le joueur 1 est **arrière**.



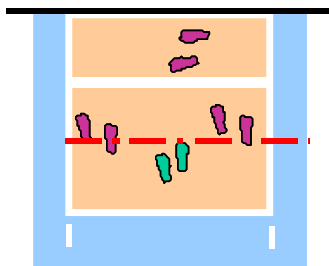
- ◆ Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées **par l'emplacement de leurs pieds en contact au sol**.

Détermination des positions entre les joueurs avants et l'arrière.

- Le joueur de la ligne arrière (1) doit être placé en réception de service **derrière ses 3 avants**.



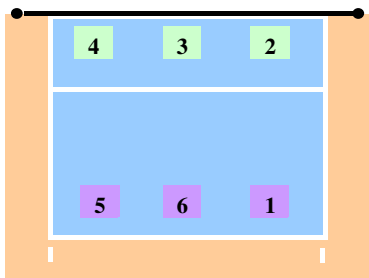
FAUTE



CORRECT

LA POSITION DES JOUEURS EN 6x6

- ◆ **Au moment de la frappe de service**, tous les joueurs doivent être placés dans leur camp et à leur place.
- ◆ Les 3 joueurs placés le long du filet sont les **avants** (4, 3, 2), les autres sont des **arrières** (5, 6, 1).



- ◆ Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées **par l'emplacement de leurs pieds en contact au sol**.

Détermination des positions entre les joueurs avants et arrières.

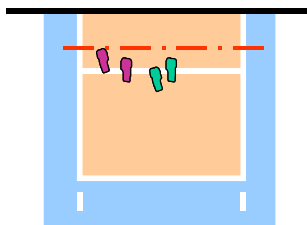
- Chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin du filet que son avant correspondant (1 derrière 2 ; 6 derrière 3 ; 5 derrière 4).



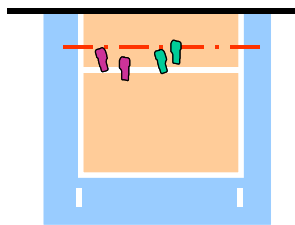
AVANT



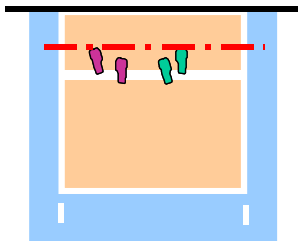
ARRIERE



CORRECT



FAUTE



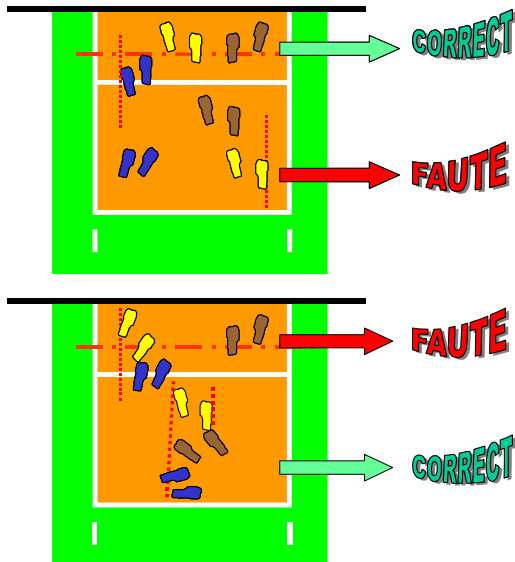
FAUTE

Détermination des positions entre les joueurs de la même ligne.



- Chaque joueur du côté droit doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne droite que ne sont les pieds du joueur centre de sa ligne.

- Chaque joueur du côté gauche doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne gauche que ne sont les pieds du joueur centre de sa ligne.



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

LE SERVICE

- Le service est la mise en jeu du ballon par l'**arrière droit (poste 1)**, placé dans la zone de service.



- Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air à la main ou lâché.



- Au moment de la frappe, le serveur ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone de service.

- Le service doit être effectué dans les 8 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre.



- Au service, le ballon peut toucher le haut du filet lors de son franchissement.



LE BALLON EN DIRECTION DU FILET

- Le ballon envoyé dans le camps adverse doit passer au dessus du filet dans l'espace de passage (entre les deux antennes).

- Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement.

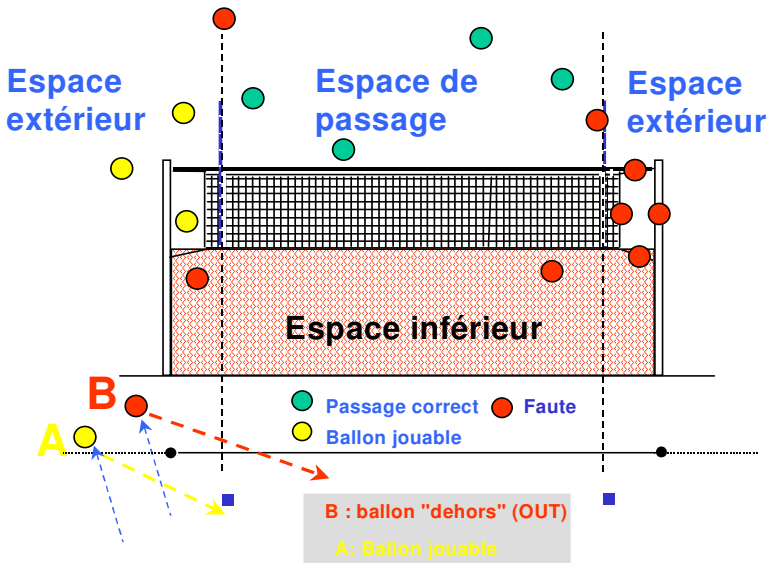


- Le ballon envoyé dans le filet peut-être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe.

- Un ballon qui franchit le plan vertical du filet à l'extérieur de l'espace de passage en direction de la zone libre du camps adverse peut-être ramené dans le cadre des trois touches réglementaires à condition que:

- le camp adverse ne soit pas touché par le joueur,
- que le ballon renvoyé franchisse de nouveau le plan du filet par l'espace extérieur et du même côté du terrain.

L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.



LE JOUEUR AU FILET

Contact avec le filet

- ◆ Le contact du filet par un joueur n'est pas une faute sauf s'il gêne le déroulement du jeu..

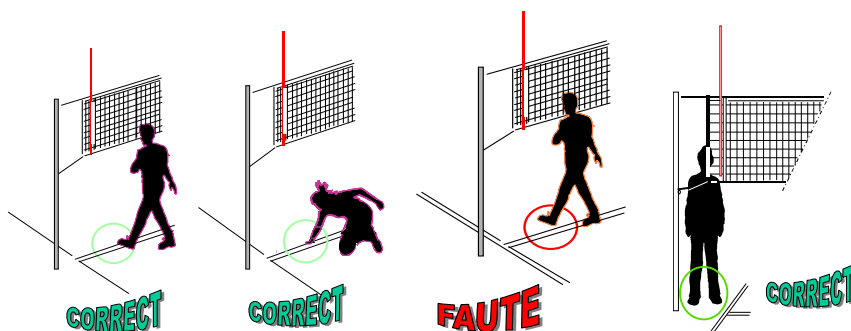


Franchissement au dessus du filet

- ◆ 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 la frappe du ballon.

Pénétration sous le filet

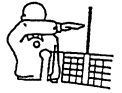
- ◆ Toucher le camp adverse avec n'importe quelle partie du corps située au dessus du pied est autorisé pour autant que cela ne gêne le jeu de l'adversaire
- ◆ Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse est systématiquement une faute même si cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire .
- ◆ Il est donc permis de toucher le camp adverse avec un (les) pied(s) à condition qu'au moins une partie du/des pieds ou de la/des mains en question **demeure en contact de la ligne centrale**.



LA FRAPPE D'ATTAQUE

* Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre est considérée comme une frappe d'attaque.

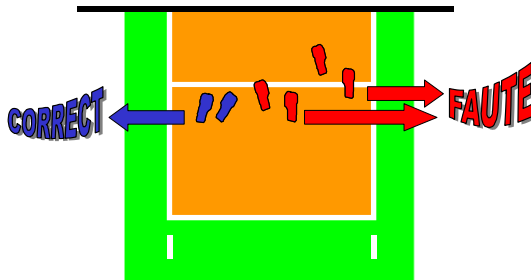
* Un joueur de la ligne avant ne peut effectuer une frappe d'attaque si le ballon est **dans l'espace de jeu adverse**.



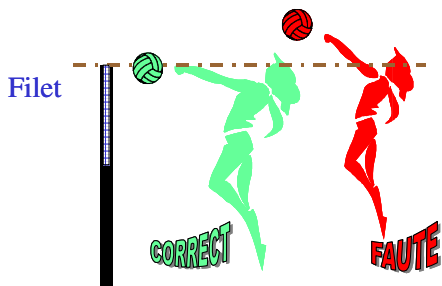
* Aucun joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur le service adverse alors que le ballon est dans la zone avant et **entièrement au dessus du bord supérieur du filet**.



* Un joueur de la ligne arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur **en arrière de la zone avant**. Lors de l'impulsion, son(s) pied(s) ne doit(doivent) avoir ni touché, ni franchi la ligne d'attaque. Après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.



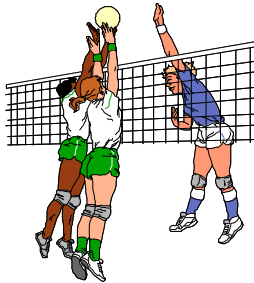
* **Un arrière** peut renvoyer le ballon chez l'adversaire **de la zone avant**, si au moment du contact le ballon n'est pas entièrement au dessus du bord supérieur du filet.



LE CONTRE

Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet.

Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent réaliser un contre effectif (c'est à dire toucher le ballon lors de l'action de contrer).



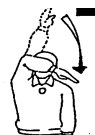
- La tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon.
- Un contre collectif est un contre réalisé par un groupe de joueurs (2 ou 3) proches les uns des autres. Il devient effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.
- Le contre ne compte pas comme touche de balle. Le premier contact après le contre peut être effectué par n'importe quel joueur, y compris par celui qui a contré.
- Lors du contre, il est permis de passer les mains et les bras dans le camp adverse à condition de ne pas gêner l'action de l'adversaire.

LE LIBERO (6x6)

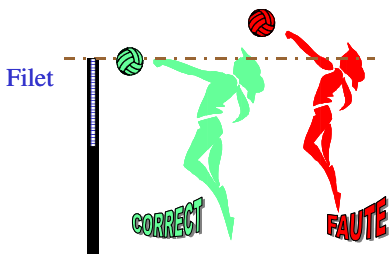
- ◆ Chaque équipe peut inscrire, sur la liste des 12 joueurs, **un joueur défenseur spécialisé le « libéro »**, qui ne peut ni servir, ni contrer.
- ◆ Le libéro doit porter une tenue numérotée **d'une couleur contrastant** nettement avec celle du reste de l'équipe.
- ◆ **Il n'y a pas de joueur libéro en 4x4.**

◆ Il 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 au dessus du bord supérieur du filet**.



◆ Un ballon provenant d'une passe en touche haute effectuée par le libéro dans la zone avant ne peut être attaqué plus haut que le bord supérieur du filet. Si le libéro effectue la même action derrière la zone avant, le ballon peut être attaqué librement.



- ◆ Le changement d'un joueur par un libéro n'est pas comptabilisé comme un remplacement régulier.
- ◆ **Les changements ne sont pas limités**, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu entre chaque changement.
- ◆ Le libéro ne peut être changé que par le joueur qu'il a lui même changé.
- ◆ Le libéro et le joueur changé ne peuvent entrer et sortir que par la ligne de côté, devant le banc de leur équipe, entre la ligne d'attaque et la ligne de fond.

LES TEMPS MORTS ET LES REMPLACEMENTS



Les temps morts

- Ils sont au nombre de **deux par set et par équipe** (durée de 30 secondes).
- Au cours des sets 1 à 4 il y a deux temps morts techniques additionnels de 60 secondes chacun. Ils sont automatiquement appliqués chaque fois que l'équipe en tête atteint le score de 8 puis 16 points



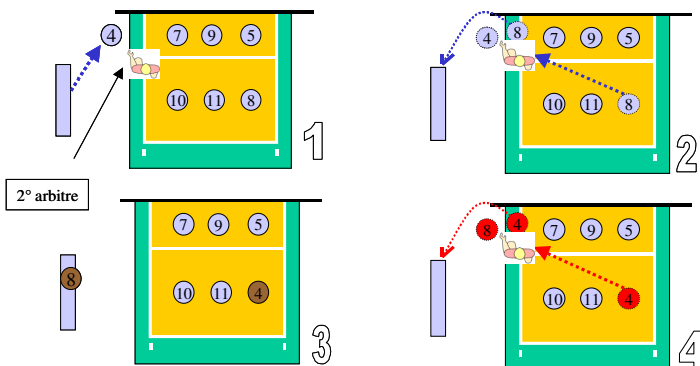
Les remplacements de joueurs

◆ En 4x4:

- Le nombre de changements est limité à 4 maximum par équipe et par set.
- Ces remplacements **sont libres** sauf :
 - * Le joueur au poste 1 ne pourra remplacer le joueur du poste 2 (ceci afin d'éviter qu'un même joueur serve deux fois consécutivement).
 - * Un joueur remplacé ne pourra rentrer à nouveau sur le terrain qu'après au moins un échange de jeu.

◆ En 6x6 :

- Le remplaçant ne peut entrer en jeu **qu'une fois dans le même set** (sauf cas particulier de blessure d'un joueur).
- Le joueur remplacé ne pourra revenir en jeu qu'à la place du joueur qui l'a remplacé.
- Le nombre de changements est limité à 6 maximum par équipe et par set.



LE ROLE ET LA CONDUITE DES PARTICIPANTS

L'équipe



* Chaque joueur doit porter un maillot numéroté, un short et des chaussures de sport.

Le capitaine



* Un joueur doit être désigné comme capitaine d'équipe.

Il est alors responsable de la conduite et de la discipline de son équipe.

* Avant le match, il représente son équipe au tirage au sort et signe la feuille de match.

* Pendant le match, **il est le seul à pouvoir s'adresser à l'arbitre** quand le ballon est hors-jeu pour demander une explication.

* Il peut demander les temps morts et les remplacements de joueurs.

* En cas de remplacement sur le terrain, un autre capitaine doit être désigné.

Le joueur libéro ne peut pas être désigné comme capitaine.

* A la fin du match, il remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat.



L'entraîneur

* Durant tout le match, il dirige le jeu de son équipe. Il peut donner des consignes à ses joueurs depuis le banc touche ou debout en marchant devant le banc entre la ligne d'attaque et la zone d'échauffement.

* Avant le match, il vérifie les noms et les numéros des joueurs sur la feuille de match et la signe.

* Pendant le match, il demande les temps morts et les remplacements de joueurs.

LE ROLE DU CORPS ARBITRAL

Le 1er arbitre

* Il dirige le match. Il a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes; ses décisions sont souveraines.



* Avant le match, il vérifie le matériel et les conditions de l'aire de jeu. Il contrôle les licences et effectue le tirage au sort en présence des 2 capitaines.

* Pendant le match, il décide des fautes de jeu. Il avertit et sanctionne les conduites incorrectes et les retards de jeu.

Immédiatement après avoir sifflé, il indique:

1) l'équipe qui va servir, 2) la nature de la faute.

* A la fin du match, il vérifie l'exactitude des informations inscrites sur la feuille de match et la signe ensuite.



Le 2è arbitre

* Il est l'assistant du 1er arbitre. Il décide, siffle et signale les fautes de position en réception de service, le contact avec le filet, la pénétration, le contre irrégulier de joueur(s) arrière(s).

* Il autorise et contrôle les demandes de temps morts et de remplacements.

* Il contrôle le travail du marqueur et le comportement des participants.



Le marqueur

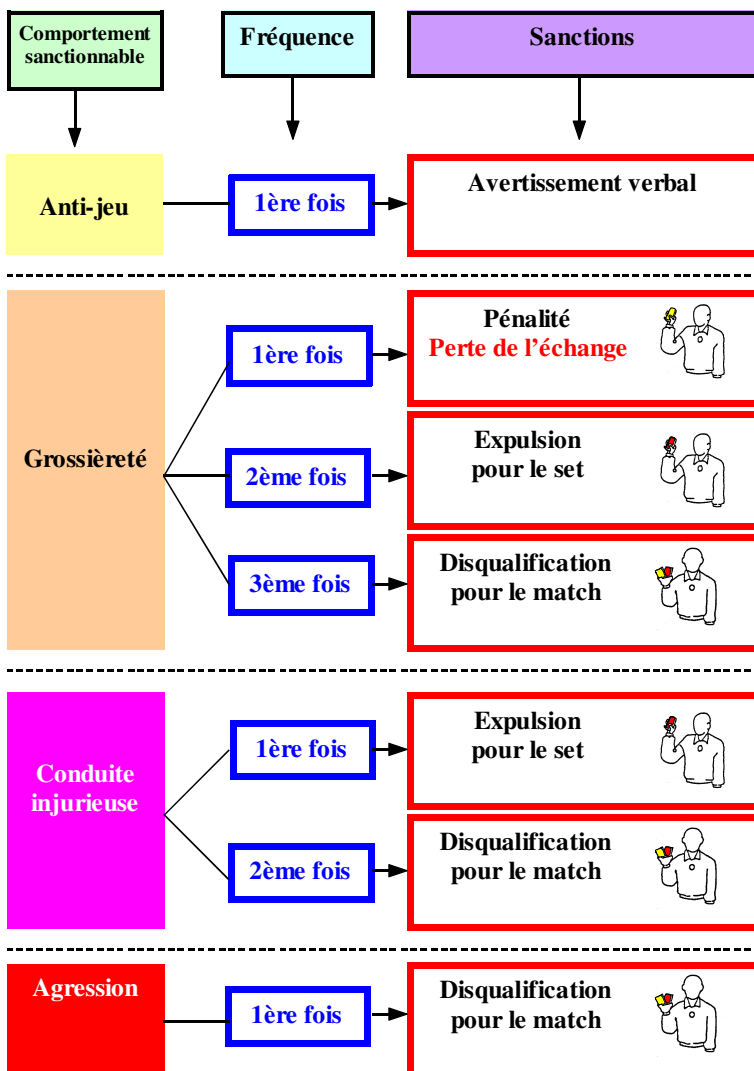
* Il inscrit les données du match et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs attestant de l'exactitude des inscriptions avant le début du match.

* Avant chaque set, il reçoit les fiches de position pour enregistrer les formations.

* Pendant le match, il enregistre les points marqués et **contrôle le numéro du serveur et informe le 2è arbitre en cas de faute de rotation.**

* A la fin du match, il inscrit le résultat final et recueille les signatures des capitaines.

LES SANCTIONS



LE BEACH VOLLEY

Le 2 contre 2 est une discipline olympique

Aire de jeu

* Terrain de 8 m sur 16 m (avec 40 cm de sable d'épaisseur minimum)

* Hauteur de filet : 2,24 m pour les femmes

L'équipe

• Une équipe est composée exclusivement de 2 joueurs. Il n'y a pas de remplaçant, ni de coach.

• Il n'y a pas de positions déterminées sur le terrain.



Système de pointage

• Match en 2 sets gagnants de 21 points (set décisif en 15 points).

• Changement de terrain tous les 7 points (set 1 et 2) et tous les 5 points (set 3).

• Un temps mort de 30 secondes par set.



Caractéristiques des touches de ballon

• Le ballon doit être **frappé nettement**, il ne doit pas être tenu, ni lancé.

• Lors d'une action défensive sur un **ballon frappé en puissance**, le ballon peut-être tenu, pendant un très court instant, **en touche haute avec les doigts**.

• Un contact de contre est compté comme **une touche de ballon**. L'équipe qui a contré ne disposera que de 2 touches après le contact du contre.

• Un joueur n'a pas le droit d'effectuer une frappe d'attaque:

- en dirigeant le ballon « du bout des doigts, main ouverte » pour une feinte ou un ballon placé,

- en utilisant une passe en touche haute, n'ayant pas de **trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules**, sauf lorsqu'il effectue une passe à son partenaire.