

REGLEMENT VOLLEYBALL TOURNOI FFG

Edition de septembre 2018

Basé sur les REGLES OFFICIELLES DE VOLLEYBALL 2017-2020 DE SWISSVOLLEY

Nombre de joueurs

L'équipe doit compter 6 joueurs sinon, le match est perdu par forfait.

Exception : le nombre de joueurs peut toutefois être temporairement réduit à 5, mais pas moins, dans les 2 cas de figure suivants :

- arrivée tardive d'un joueur annoncée avant le match ou
- blessure en cours de match.

Condition : l'arbitre et l'équipe adverse doivent être d'accord.

Hauteur du filet (2.1)

Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2.43 m pour les hommes, 2.24 pour les femmes et 2,32 pour les équipes mixtes.

Objets interdits (4.5)

Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur. (4.5.1)

Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leur propre risque. (4.5.2)

Capitaine (5.1)

AVANT LE MATCH

Le capitaine avertit l'arbitre et l'équipe adverse de l'arrivée prévisible tardive (après le début du match) d'un joueur.

PENDANT LE MATCH et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe agit comme capitaine de jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, l'entraîneur ou le capitaine lui-même doit désigner l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du Libéro) pour remplir les fonctions de capitaine de jeu. Ce capitaine de jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine. (5.1.2)

Quand le ballon est hors jeu, le capitaine de jeu est le seul membre de l'équipe 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. (5.1.2.1)
- demander l'autorisation de : changer tout ou partie de l'équipement, de vérifier les positions des équipes, de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc. (5.1.2.2)
- demander les temps-morts et les remplacements. (5.1.2.3) => **sur le banc, seul l'entraîneur/coach a le droit de demander un temps-mort et un remplacement**

A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe (**et toute l'équipe**) remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat. (5.1.3.1)

Positions (7.4)

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 : (7.4.1)

- Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant centre) et 2 (avant droit). (7.4.1.1)
- Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière centre) et 1 (arrière droit). (7.4.1.2)

Positions relatives des joueurs entre eux : (7.4.2)

- Chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin du filet que son avant correspondant. (7.4.2.1)
- Les joueurs avants et arrières doivent être respectivement positionnés latéralement conformément à la règle 7.4.1. (7.4.2.2)

Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par l'emplacement de leurs pieds en contact au sol, comme suit : (7.4.3)

- 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. (7.4.3.1)
- 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. (7.4.3.2)

Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou la zone libre. (7.4.4)

Faute de position (7.5)

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. (7.5.1)

Une faute de position entraîne les conséquences suivantes : (7.5.4)

- L'équipe est sanctionnée : l'adversaire gagne un point et le service. (7.5.4.1)
- Les positions des joueurs sont rectifiées. (7.5.4.2)

Caractéristiques de la touche du ballon (9.2)

A la première touche de l'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action (9.2.3.2)

Fautes en jouant le ballon (9.3)

QUATRE TOUCHES : une équipe touche le ballon 4 fois avant de le renvoyer (9.3.1)

TOUCHE ASSISTEE : un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou une structure/objet extérieur afin d'atteindre le ballon. (9.3.2)

TENU : un joueur ne frappe pas le ballon, qui est tenu et/ou lancé. (9.3.3)

DOUBLE TOUCHE : un joueur touche 2 fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps. (9.3.4)

Le contre n'est pas considéré comme touche d'équipe -> voir art. 14.4.

Ballon dans le filet (10.3)

Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe. (10.3.1)

Au service, le ballon peut toucher le filet.

JOUEUR AU FILET – Franchissement au-dessus du filet (11.1)

Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque. (11.1.1)

Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu. (11.1.2)

Pénétration sous le filet (11.2)

Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire. (11.2.1)

Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale : (11.2.2)

- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le pied est autorisé pour autant qu'une partie du pied reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci. (11.2.2.1)
- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire. (11.2.2.2)
- **Dès qu'un pied au moins d'un joueur pénètre complètement dans le camp adverse, il faut siffler la faute de pénétration (faute de joueur au filet 11.4.3)**

Contact avec le filet (11.3)

Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon est une faute (11.3.1)

Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse. (11.3.3)

Faute du joueur au filet (11.4)

Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire. (11.4.1)

Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet. (11.4.2)

Un pied d'un joueur pénètre complètement dans le camp adverse. (11.4.3)

Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire en touchant la bande blanche supérieure du filet resp. l'antenne ou en prenant appui sur le filet en même temps qu'il joue le ballon ou en réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon. (11.4.4)

Service (12)

Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras, après avoir été lancé en l'air ou lâché. (12.4.1) *Le ballon doit être décollé de la main qui le tient avant la frappe.*

Seule une tentative de service est autorisée. Faire rebondir le ballon ou bouger le ballon entre les mains est autorisé. (12.4.2)

Au moment de la frappe du 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. Après sa frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain. (12.4.3)

Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet. (12.4.4)

L'arbitre siffle l'engagement dès que le serveur et l'équipe adverse sont prêts. Tout retard volontaire peut être considéré comme de l'anti-jeu.

Le service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé. (12.4.5)

Ecran (12.5)

Il ne faudrait pas avoir les bras tendus en l'air (en tout cas, ils ne doivent pas dépasser le filet, ni être serrés) ne pas les bouger de gauche à droite. Ne pas faire en sorte de cacher VOLONTAIREMENT le serveur.

Frappe d'attaque (13.1)

Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée être une frappe d'attaque. (13.1.1)

Restriction de la frappe d'attaque (13.2)

Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant : (13.2.2)

- Lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque. (13.2.2.1)
- Après la frappe, il peut retomber dans la zone avant. (13.2.2.2)

Un 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. (13.2.3)

(application de l'arbitre dans la pratique : si le joueur arrière est dans la zone avant, il n'a pas le droit de sauter pour effectuer une frappe d'attaque.)

Contre (bloc) (14)

Contrer : 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. (14.1.1)

Touche de contre : des contacts consécutifs (rapides et continus) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule et même action. (14.2)

Contre dans l'espace adverse : lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque. (14.3)

Contre et touches d'équipe (14.4)

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 trois touches pour renvoyer le ballon. (14.4.1)

La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon lors du contre. (14.4.2)

Contrer le service adverse est interdit. (14.5)

Changements (Remplacements : 15.1)

Les changements libres sont autorisés, à savoir :

- Un joueur remplacé (sorti) peut remplacer un autre joueur que celui qui l'a remplacé, pour autant qu'il n'y ait pas d'abus (p.ex. repositionner systématiquement un très bon attaquant sur la ligne avant)
- Il n'y a pas de nombre limite de changements par set

Mais l'arbitre se réserve le droit de sanctionner toute utilisation de cette règle irrespectueuse du principe du faire-play.

Temps-morts (15.4)

Chaque équipe a droit de demander un maximum de 2 temps-morts par set. (15.1)

Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes. (15.4.1)

Pendant un temps-mort, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près du banc de touche. (15.4.2) => **au moins sortir du terrain**

Blessure (17.1)

Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu (...) L'échange est ensuite rejoué. (17.1.1)

2^e arbitre (24.2)

Un deuxième arbitre peut exercer si les 2 équipes l'acceptent.

Il n'a pas le droit d'interrompre le jeu (sauf pour le passage du ballon hors antenne de son côté) et aide au jugement de l'arbitre principal (ballon dehors, faute au filet, pénétration). C'est toujours l'arbitre principal qui garde la décision définitive !

PROCOLE D'AVANT MATCH (PRINCIPE)

H-45	Ouverture de la salle
H-30	L'arbitre est dans la salle, contrôle le matériel et les installations
H-30 à H-15	Chaque équipe dispose d'une moitié de terrain pour s'échauffer
H-15	L'arbitre appelle les capitaines pour le tirage au sort. L'arbitre décide et informe des éléments provoquant la remise en jeu
H-15 à H-2	échauffement au filet (attaque d'abord en position 4 et 3 éventuellement) env.4-5 minutes, attaque en position 2 et 3, env. 4 minutes, puis service, env. 4-5 minutes
H-0	début du match

PROCOLE D'APRES MATCH

Une équipe vient serrer la main de l'arbitre, salue l'équipe adverse sous le filet, puis la 2^e équipe serre la main de l'arbitre.