

Règles du Volley-ball

M GESLIN - K TRUONG
d'après les règles officielles FIVB

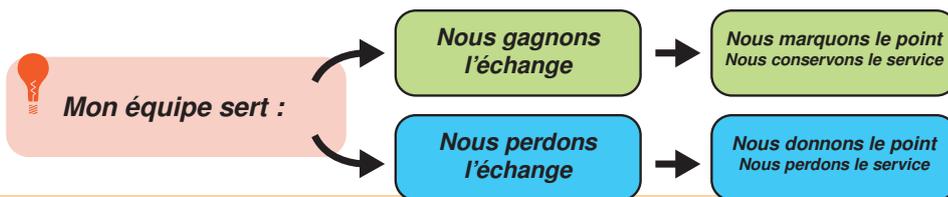


L'essentiel des règles du volley-ball

2023

Le volley-ball est un sport qui oppose deux équipes sur un terrain de jeu divisé par un filet. Il existe différentes versions spécifiques de ce jeu. Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans le camp adverse et de l'empêcher de toucher le sol dans son propre camp en l'envoyant réglementairement par-dessus le filet. Chaque équipe dispose de 3 touches pour retourner le ballon (en plus du contre qui ne compte pas comme une touche de balle). Le ballon est mis en jeu par un service : le joueur frappe le ballon afin de l'envoyer directement par-dessus le filet dans le camp adverse. L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon soit envoyé dehors ou qu'une équipe ne puisse le renvoyer correctement.

Au volley-ball, chaque échange "donne" un point : on marque un point ou on donne un point.



Terrain, filet et ballon

Les lignes du terrain font 5cm de largeur. Elles sont tracées à l'intérieur du terrain. Un ballon qui touche la ligne tombe donc dans le terrain.

Ballons : entre 260 et 280gr (M11 : 200gr - M13 : 230gr)

Terrains, aires de jeu et hauteurs de filet

Catégories	Terrain	Aire de jeu	Filets
Seniors	9mx18m	15mx24m*	F 2.24m M 2.43m

*international : 19mx37m - Dimensions différentes pour chaque niveau

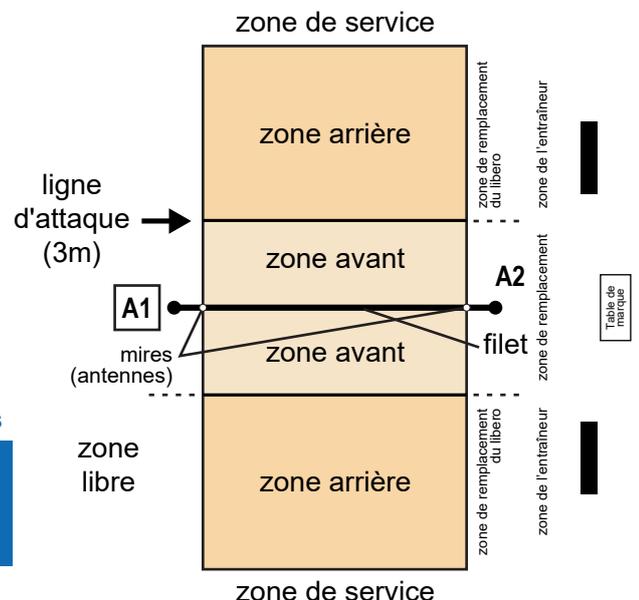
M21			F 2.24m M 2.43m
M18	9mx18m	15mx24m	F 2.24m M 2.35m
M15			F 2.10m M 2.24m
M13	7mx14m	13mx20m	F 2.10m
M11	5mx10m	9mx16m	F 1.95m



Téléchargez les règles officielles complètes



www.fivb.com



Rôle de l'arbitre

Il dirige le match : il a autorité sur tous les membres des équipes ; ses décisions sont souveraines...
 Avant le match, il effectue le **tirage au sort** en présence des 2 capitaines : le gagnant choisit ou de **servir**, ou de **recevoir**, ou son **camps** pour commencer la rencontre.
 Il sanctionne les conduites incorrectes, les retards de jeu. Il décide des fautes de jeu.
 Immédiatement après avoir sifflé, il indique : l'équipe qui va servir, puis la nature de la faute par **un geste**.

Marquer un point, un set, un match

Pour gagner 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.

Tirage au sort :

3 choix pour le gagnant : servir, recevoir ou un camp.
 Le perdant obtient le choix restant.

Pour gagner un set

Un set est gagné par l'équipe qui marque la première **25 points** avec un écart de 2 points.
 Après chaque set les équipes changent de camp.

Pour gagner un match

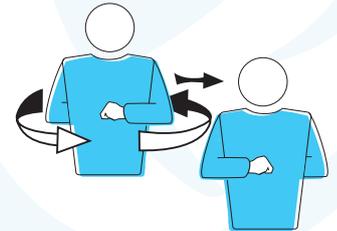
Un match est gagné par l'équipe qui remporte **3 sets**.
 En cas d'égalité à 2 sets partout, un set "décisif" sera joué en 15 points (avec 2 points d'écart).

**Autres formules possibles pour les jeunes, lors de tournois ou plateaux.*



Fin de set et de match

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

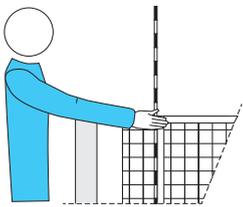


Changement de camp

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

Règles du jeu

Chaque équipe doit jouer dans son propre camp et espace de jeu. 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. On peut donc toucher le camp adverse si une partie du pied reste en contact avec la ligne centrale. Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute.



Filet touché par un joueur.
 Au service, le ballon touche et ne franchit pas le filet.

Montrer le côté approprié du filet avec la main correspondante



Pénétration dans le camp adverse.
 Ballon franchissant l'espace sous le filet. Joueur au service touchant le camp.

Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée

Équipes et équipements

Pour le match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum (dont 2 liberos maximum), plus :
 – un entraîneur, deux entraîneurs adjoints au maximum,
 – un thérapeute d'équipe et un médecin.

Seules les personnes inscrites sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans la zone de compétition et participer à l'échauffement officiel et au match.

Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement.

Les maillots, les shorts et les chaussettes doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe (à l'exception du Libéro).
 La tenue des libéros doit contraster clairement avec le reste de l'équipe.

Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 20.

Remplacements de joueurs

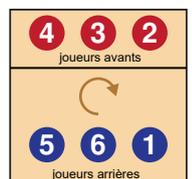
Pour effectuer un changement de joueur, il suffit au remplaçant de se présenter dans la zone de remplacement, prêt à jouer. Cette zone se situe à côté du terrain entre les lignes d'attaque (3m) et la ligne centrale.
 Un joueur de la formation de départ ne peut sortir du jeu et ne rentrer qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait à l'origine dans la formation de départ.
 Un joueur remplaçant ne peut entrer en jeu qu'une fois par set, à la place d'un joueur de la formation de départ.

6 remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set. Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés au cours d'une même interruption.

Un joueur (à l'exception du Libéro) qui ne peut pas continuer à jouer en raison d'une blessure/maladie ou d'une expulsion/disqualification doit être remplacé régulièrement.
 Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un **remplacement exceptionnel**.

Position des joueurs sur le terrain

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. Après la frappe de service, les joueurs peuvent changer de place.



Rotation

Lorsque l'équipe en réception gagne l'échange, les joueurs "tournent" en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.



Changement de joueur

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



Faute de position/rotation

Faire un mouvement circulaire avec l'index

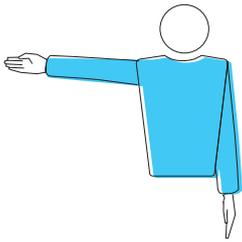
Service

Le serveur se place à l'intérieur de la zone de service (voir page 1). L'arbitre indique et donne l'autorisation de servir.

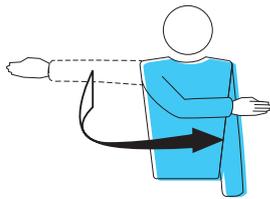
Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit ni toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service.

Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché de la/des main(s).

Les joueurs disposent de 8 secondes pour servir après le coup de sifflet. Seule une tentative de service est autorisée. Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.



Équipe au service
Étendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir



Autorisation de servir
Déplacer la main pour indiquer la direction du service

Touches d'équipe

Une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur en jeu.

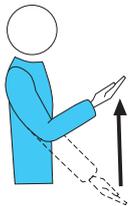
Une équipe a droit au **maximum à trois touches** (en plus du contre), pour renvoyer le ballon. Si plus de touches sont utilisées, l'équipe commet une faute (Quatre touches).

Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon sauf dans les cas suivants :

- après un contre.
- à 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.

Deux ou trois joueurs peuvent toucher le ballon en même temps, il est compté deux (ou trois) touches.

Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps. Il ne doit pas être tenu ni lancé.



Ballon tenu (porté)
Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut.



Double touche
Lever 2 doigts écartés



Quatre touches
Lever 4 doigts écartés



Ballon à rejouer ou double faute
Lever verticalement les deux pouces.

Ballon à rejouer

Lorsque l'arbitre n'est pas certain d'avoir le bon jugement il peut décider de rejouer l'échange.

Actions du ballon

Ballon dedans

Quand il touche le sol du terrain de jeu, y compris les lignes.

Ballon dehors

Quand il tombe à l'extérieur du terrain ou touche le plafond, une personne extérieure, les poteaux, les antennes (ou mires), le filet à l'extérieur des bandes de côté.



Ballon dedans (in)
Étendre le bras et les doigts vers le sol



Ballon dehors (out)
Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi



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

Frappe d'attaque

Toutes les actions envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, sont considérées comme des frappes d'attaque.

Un joueur **avant** peut(vent) attaquer à n'importe quelle hauteur, si le contact avec le ballon a lieu dans son propre espace de jeu.

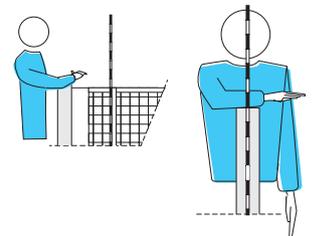
Un **arrière** peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant si lors de son impulsion, son (ses) pied(s) n'ont ni touché ni franchi la ligne d'attaque.

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.

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.



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



Franchissement par dessus le filet
Placer une mains au-dessus du filet paume vers le bas

Règles spécifiques au libéro

Un Libéro ne peut pas effectuer une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.

Un joueur ne peut pas effectuer une frappe d'attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet provenant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans sa zone avant.

Contre

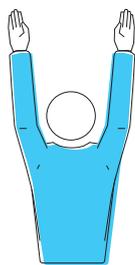
Action de joueur(s) placé(s) près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse. Seuls les joueurs avants peuvent effectuer un contre.

En contrant, le joueur peut placer ses mains et ses bras dans l'espace adverse, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Ainsi, il n'est pas permis de toucher le ballon au-delà du filet avant que l'adversaire n'ait exécuté une frappe d'attaque.

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.

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

Contre le service adverse est interdit.



Faute de contre

Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant.

Capitaine et entraîneur

L'un des joueurs est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié sur la feuille de match. Il est responsable de la conduite et de la discipline de son équipe. Il est le seul autorisé à parler aux arbitres, quand le ballon est hors-jeu, pour demander une explication.

L'entraîneur ne peut pas s'adresser à l'arbitre. Il peut, pendant le match, demander les temps-morts et les remplacements.

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

Après la signature de la feuille de match par le capitaine et l'entraîneur, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.

À la fin du match, le capitaine d'équipe remercie les arbitres et signe la feuille de match.

Échauffement officiel, avant match

Protocole de la FFVolley d'avant match : Après avoir contrôlé la conformité du terrain, filet, etc. 30 min. avant le début de la rencontre, le 1^{er} arbitre procède au tirage au sort. Toute personne inscrite et non présente à H-30 sera rayée de la composition d'équipe de la feuille de match. L'arbitre demande aux capitaines et entraîneurs des deux équipes de signer la feuille de match.

Niveau départemental : tirage au sort et signatures H-15'

Avant le début de la rencontre :

- H-13'** Le 1^{er} arbitre siffle le début de l'échauffement officiel.
- H-10'** Le 2nd arbitre récupère auprès des entraîneurs, les fiches de position du 1^{er} set. qu'il remet au marqueur.
- H-3'** Fin de l'échauffement officiel.
- H-1'** Les équipes entrent sur le terrain.
- H-30"** Le second arbitre vérifie que les positions de chaque équipe et autorise le libéro à rentrer sur le terrain.
- H** Début de la rencontre.

Interruptions

Une interruption est le temps compris entre un échange de jeu terminé et le coup de sifflet de l'arbitre pour le service suivant.

Les seules interruptions réglementaires sont les **temps-morts** et les **remplacements**.

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

Les interruptions régulières de jeu peuvent être demandées par l'entraîneur, ou en son absence, par l'entraîneur adjoint ou par le capitaine de jeu, et seulement par eux

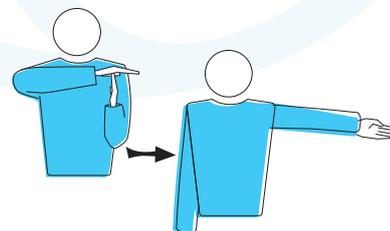
La durée des temps-morts est de 30"

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.



Remplacement de joueur

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



Temps-morts

Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement et indiquer ensuite l'équipe demandeuse



Remplacement exceptionnel

Un joueur (à l'exception du Libéro) qui ne peut pas continuer à jouer en raison d'une blessure/maladie doit être remplacé régulièrement. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement exceptionnel par tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure, à l'exception du Libéro, du second Libéro ou de leur remplaçant habituel.

Intervalles et changement de camp

Un intervalle est le temps entre les sets. Tous les intervalles durent trois 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.

Libéro

Le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière. Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.

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.

Le Libéro actif peut être seulement changé par le joueur régulier dont il avait pris la place ou par le second Libéro.

Au début de chaque set, le libéro ne peut pas entrer sur le terrain tant que le 2^{ème} arbitre n'a pas vérifié la position de départ.

Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la "Zone de changement du Libéro".



Précisions sur les positions

Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :

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

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

Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées en fonction des positions de leurs pieds en contact avec le sol (le dernier contact avec le sol fixe la position du joueur) comme suit :

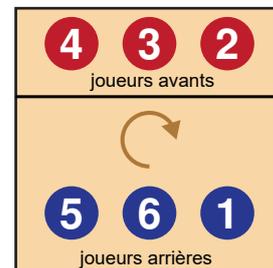
- Chaque joueur de la ligne arrière doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus éloignée de la ligne centrale que le pied avant du joueur de la ligne avant correspondant;
- Chaque joueur du côté droit (gauche) doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne du côté droit (gauche) que les pieds plus éloignés de la ligne du côté droit (gauche) des autres joueurs de cette rangée.

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

Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaudra sur une faute de position.

Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :

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



Quelques exemples de placements possibles

