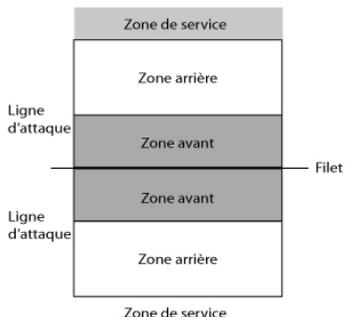


Le terrain

Dimensions :

- en 6 x 6 : 9 m x 9 m
- en 4 x 4 : 7 m x 7 m (benjamins)
- en 4 x 4 : 7 m x 9 m (minimes, cadets, juniors)



La ligne d'attaque à 3m du filet délimite les zones avant et arrière.

Les lignes font partie du terrain :
une balle qui touche la ligne est bonne...

Le point, le set, le match

Pour gagner un échange de jeu

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.

Pour gagner un set

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

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).

Les positions

Les joueurs tournent au service dans le sens des aiguilles d'une montre.

La position des joueurs est déterminée par leur numéro de poste :

Les avants (joueurs 4-3-2)

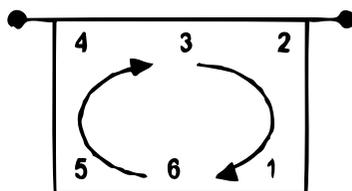
Les arrières (joueurs 6-5-1)

Avant la frappe du service, chaque joueur doit être à sa place :

L'avant devant son arrière (2 devant 1, 3 devant 6, 4 devant 5)

Le centre entre ses ailiers (3 entre 2 et 4, 6 entre 1 et 5).

Seul le serveur (poste 1) peut se placer où il veut.



Les hauteurs du filet

| | |
|---------------------------|--------|
| Senior et Junior Masculin | 2,43 m |
| Cadet Masculin | 2,35 m |
| Senior et Junior Féminin | 2,24 m |
| Minime Masculin | 2,24 m |
| Minime Féminin | 2,10 m |
| Benjamin | 2,10 m |

Les arbitres

Le 1^{er} 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 le service/réception ou son terrain.

Pendant le match

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,
- la nature de la faute,
- le joueur fautif si nécessaire.

Le 2^{ème} arbitre

Il est l'assistant du 1^{er} arbitre.

Il décide, siffle et signale :

- les fautes de position en réception,
- le contact avec le filet,
- la pénétration,
- la frappe ou le bloc irrégulier de joueur(s) arrière,
- le contact avec un "objet extérieur".

Les temps morts

Pour les sets 1 à 4

- 2 temps morts techniques de 60 secondes lorsque l'équipe en tête atteint 8 et 16 points.

- 2 temps morts possibles de 30 secondes choisis par chaque équipe.

Pour le set 5

- Pas de temps morts techniques.

- 2 temps morts possibles de 30 secondes choisis par chaque équipe.

Les frappes de balle

On peut frapper la balle avec toutes les parties du corps (y compris le pied, sauf au service).

3 touches successives maximum par équipe.

Le contre n'est pas compté comme une touche.

La balle doit être frappée : Frappe = 1 contact bref.

Fautes :

- **Quatre touches** : une équipe touche le ballon 4 fois avant de le renvoyer

- **Tenu** : le ballon est tenu et/ou lancé (non frappé)

- **Double touche** : le ballon est touché 2 fois par le même joueur (sauf en défense, si 2 touches simultanées).

Une **attaque d'un arrière** est comptée **faute** si la balle est frappée **au-dessus de la bande blanche** et que l'appel de l'attaquant a été effectué **dans la zone avant** (ligne des 3m incluse) au moment de la frappe.

Les fautes du joueur au filet

- Un joueur **touche le ballon** ou un adversaire **dans l'espace adverse avant** ou au moment de la frappe **d'attaque**

- 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.

- Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire :

- en **touchant la bande blanche supérieure** du filet ou le haut de la mire **durant son action de jouer le ballon**
- en **prenant appui** sur le filet en même temps qu'il joue le ballon se créant un avantage

Un joueur **peut toucher la partie du filet** sous la bande blanche supérieure :

- durant son action de jouer le ballon

- hors de l'action de jouer le ballon, s'il ne gêne ou n'avantage pas le jeu

Le service

Le serveur attend le coup de sifflet de l'arbitre pour frapper la balle à une main.

Il doit **servir à son premier lancer** de balle et ne peut pas laisser tomber le ballon.

Il peut servir sur toute la largeur du terrain.

Il doit être derrière la ligne, sans marcher dessus avant la frappe.

Le serveur a **8 sec.** pour servir après le coup de sifflet

Le service peut toucher le filet.

Le bloc ou contre

Action de joueur(s) placé(s) près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse.

Après un contre, l'équipe a droit à 3 touches de balle.

Le joueur a le droit de passer les mains (les bras) par-dessus le filet si cette action ne gêne pas celle de l'adversaire :

Il n'est donc pas permis de toucher le ballon tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque.

Le libéro

Chaque équipe peut éventuellement utiliser un (ou deux) joueur défensif spécifique : le LIBERO.

Il porte un maillot distinctif.

Il ne peut pas :

- servir, ni contrer

- attaquer, ni devant, ni derrière si la balle est au-dessus du filet

- faire une passe à 2 mains depuis la zone avant qui soit attaquée au-dessus du filet.

Il peut remplacer n'importe quel joueur arrière.

Ces changements se font à un arrêt de jeu sans être signalés à l'arbitre. Il faut un échange entre une sortie du libéro et sa nouvelle entrée sur le terrain

Les sanctions

| Catégorie | Occurrence | Auteur | Sanction | Cartons | Conséquence |
|---------------------|----------------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Retard | Première | Un membre de l'équipe | Avertissement pour retard | sans carton | Avertissement sans pénalité |
| | Seconde et suivantes | Un membre de l'équipe | Pénalité pour retard avec carton | Jaune | Point et service pour l'adversaire |
| Conduite grossière | Première | Un membre quelconque | Pénalité | Jaune | Point et service pour l'adversaire |
| | Seconde | Le même membre | Expulsion | Rouge | Doit quitter l'aire de jeu et demeurer dans l'aire de pénalité pour le reste du set |
| | Troisième | Le même membre | Disqualification | Rouge + Jaune joints | Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match |
| Conduite injurieuse | Première | Un membre quelconque | Expulsion | Rouge | Doit quitter l'aire de jeu et demeurer dans l'aire de pénalité pour le reste du set |
| | Seconde | Le même membre | Disqualification | Rouge + Jaune joints | Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match |
| Agression | Première | Un membre quelconque | Disqualification | Rouge + Jaune joints | Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match |

Déroulement du jeu



Equipe au service, qui a gagné le point



Autorisation de servir



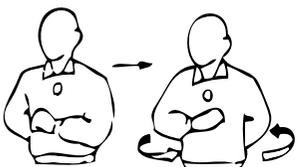
Temps mort



Changement de joueur



Fin du set ou du match



Changement de terrain

Ballon



Ballon dans le terrain " IN "



Ballon en dehors du terrain " OUT "

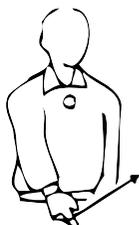
Fautes au service



Retard de service (> 8 secondes)



Ballon **non lancé** ou **lâché** pendant la frappe de service



Le joueur a servi en mettant un **pied dans le terrain** ou sur la ligne. L'arbitre montre la ligne du fond avec le doigt

Les fautes



Ballon **touché**



Quatre touches



Double contact



Filet touché par le joueur du côté de la main



Franchissement par-dessus le filet



Faute de **contre**



Pénétration dans le camp adverse



Faute d'attaque :

- un arrière attaque dans les 3m ou
- sur passe en touche haute du libéro dans les 3m



L'arbitre peut aussi montrer la ligne des 3m avec son doigt



Ballon **collé**



Faute de **position** ou de rotation



Double faute Ballon à remettre

