

Les règles du volley-ball



But du jeu

Faire **tomber la balle** dans le *camp adverse*.

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 donc marqué à chaque ballon joué.

Gagner le set

Un set est gagné par l'équipe qui marque **25 points**, avec un écart de 2 pts.

En cas d'égalité à 24, le jeu continue **jusqu'aux 2 points d'écart** (on peut gagner 38-36).

En vert
les nouveautés

Gagner le match :

Le match est *gagné* par l'équipe qui remporte **3 sets** (3-0, 3-1, 3-2). En cas d'égalité 2 sets partout, le 5^{ème} set (tie-break) est joué **en 15 points** avec 2 points d'écart.

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. Exception : Le contre n'est pas compté comme une touche.

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

Fautes : **le collé** (*La balle est poussée et non frappée*) Exception : Sur la 1^{ère} touche de l'équipe.

le doublé (*La balle est touchée 2 fois par le même joueur*) Exception : En défense, si 2 touches dans la même action.

4 touches

Un joueur arrière ne peut attaquer une balle majoritairement plus haute que le filet que s'il prend appel derrière la ligne des 3 mètres.

Le service

Il est effectué par le joueur occupant le **poste 1**. L'équipe qui commence au service a été désignée par tirage au sort.

Le serveur attend le *coup de sifflet* de l'arbitre pour **frapper** la balle à **une main**. Il doit **servir à son premier lancer** (ballon lâché) **de balle et ne peut pas laisser tomber le ballon**.

Il doit être **derrière** la ligne, **sans marcher dessus** avant la frappe. Le *serveur* peut se placer **où il veut derrière la ligne de fond**.

Il a **8 secondes** pour servir après le coup de sifflet **Le service peut toucher le filet**.

Faute de rotation si ce n'est pas le bon joueur qui sert.

Il est interdit aux adversaires de contrer le service.

Au filet

Le contact du filet par un joueur n'est pas une faute sauf s'il gêne le déroulement du jeu. Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et tout autre objet **en dehors des antennes**, y compris le filet lui-même, **pour autant que cela ne gêne pas le jeu**.

Fautes au filet des joueurs :

Prendre la balle **chez l'adversaire** avant qu'il ne la touche. Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse **avant** ou pendant la frappe d'attaque.

Gêner le joueur adverse au-dessus ou au-dessous du filet.

Gêner l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.

Un pied d'un joueur pénètre **complètement** dans le camp adverse

Toucher la bande blanche supérieure du filet ou la partie haute de l'antenne (mire) .

Prendre appui sur le filet.

Franchissement au-dessus du filet :

En attaque, le joueur peut passer la main chez l'adversaire après la frappe.

Au contre, le joueur peut contrer chez l'adversaire s'il touche le ballon après l'attaquant.



Pour les sets 1 à 4 :

2 temps- morts **techniques** automatiques de 60 secondes quand l'équipe en tête atteint 8 puis 16 points.

2 temps-morts de 30 secondes possibles choisis par chaque équipe, demandés par le capitaine ou l'entraîneur.

Pour le set 5: (Le tie-break)

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

Pas de temps- mort **technique dans le tie-break.**

Les limites du terrain

Ce sont les lignes bleues. Un ballon est considéré dans le terrain quand une partie du ballon touche la ligne. **La ligne fait partie du terrain.**

Le plan du filet est délimité par des mires (antennes) ; toute balle **passant à l'extérieur** ou **touchant** ces mires est faute.

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 2-3-4)

Les **arrières** (joueurs 1-5-6)

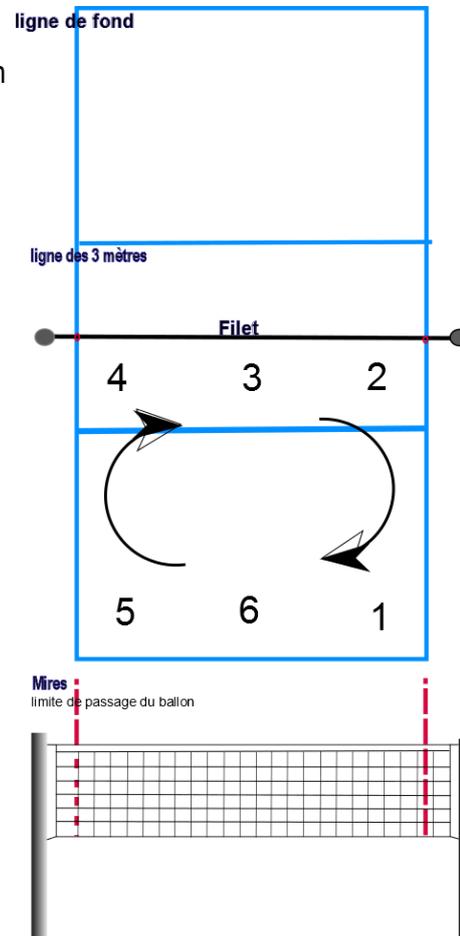
Avant la frappe du service, chaque joueur doit être à sa place :

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).

En **réception**, l'arbitre sifflera un **mauvais placement** ou une **pénétration trop rapide** du passeur et sur **service**, un **mauvais placement** ou une **permutation trop rapide**.

Les arrières ne peuvent pas, dans la **zone avant** (3m) effectuer un **contre** et effectuer une **frappe d'attaque** (à 1 ou 2 mains) si la balle est majoritairement **au-dessus** du filet. Ils doivent pour attaquer, sauter **de derrière** la ligne des 3 mètres.



Le libéro (il peut maintenant y en avoir 2, mais pas simultanément sur le terrain.)

Chaque équipe peut éventuellement utiliser 1 **ou 2** joueurs **défensifs spécifiques** : le **LIBERO**.

Il porte un maillot distinctif.

Il ne peut pas :

- **servir** - **contrer**, attaquer
- **attaquer**, ni devant, ni derrière (si la balle est majoritairement au-dessus du filet)
- faire une **passe à 2 mains** depuis la **zone avant** qui soit attaquée **au-dessus** du filet.
- être ni serveur, ni attaquant, ni contreur, ni passeur).

Il peut : remplacer n'importe quel joueur arrière. Ces changements se font à un **arrêt de jeu** sans être **signalés** à l'arbitre.

Les changements de joueurs

Un joueur peut sortir puis rentrer une seule fois par set. 6 rentrées ou sorties maximum par set. Quand un joueur qui a remplacé un autre ressort, il ne peut plus rentrer.

Un joueur de la formation de départ peut être remplacé par un autre joueur, il devra obligatoirement remplacer ce dernier afin de revenir sur le terrain.

Quand un joueur veut rentrer à la place d'un autre (changement de joueur), le coach ne le demande plus, le joueur doit venir se placer devant la table de marque dans les 3 mètres avec la plaquette numérotée de changement. C'est à la table de marque d'effectuer le changement, confirmé par le second arbitre.

Divers

Arrêt entre chaque set de 3 minutes

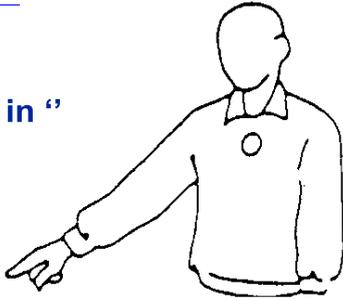
Echauffement : Si les équipes s'échauffent ensemble 4 minutes de chaque côté (2 x 4 mn) à l'attaque et 2 minutes au service.
Si les équipes s'échauffent séparément, 4 minutes par équipe à l'attaques et 1 minute au service.

Les gestes de l'arbitre

Le ballon

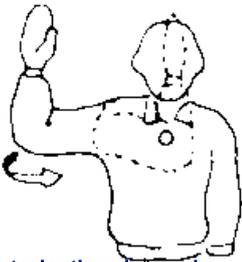
Ballon dedans " in "

Dans le terrain

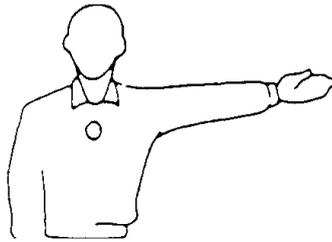


Ballon dehors " out " Hors du terrain
ou balle passant à l'extérieur des mires
ou les touchant.

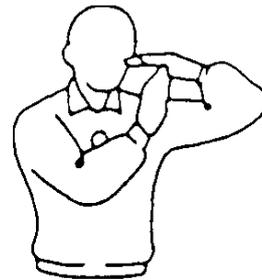
Déroulement du jeu



Autorisation de servir



**Equipe de ce côté a
gagné le point**



Temps mort

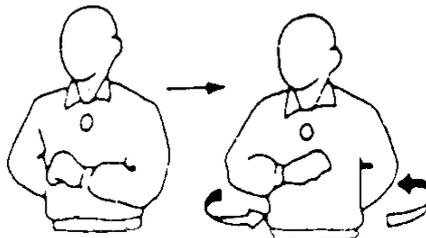
**Table de
marque**



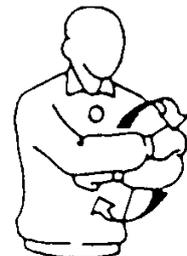
La table est prête



Fin du set ou du match

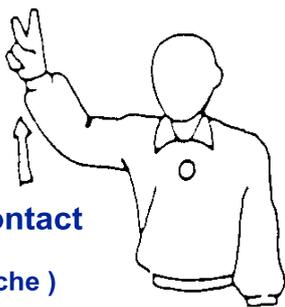


Changement de terrain



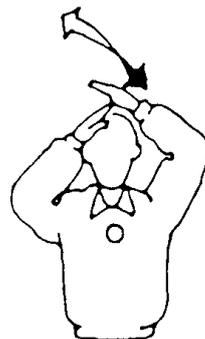
Changement de joueur

Les fautes

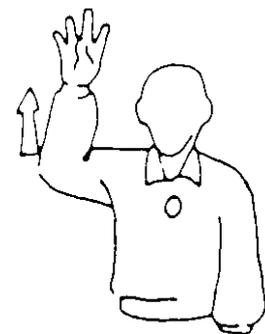


Double contact

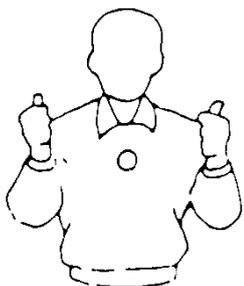
(double touche)



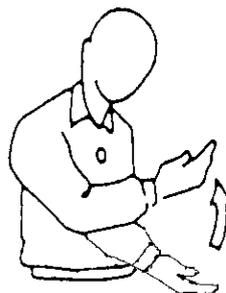
Ballon touché



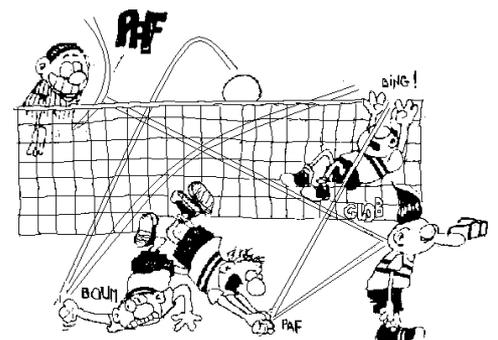
4 touches



**Double faute, ballon à
remettre**

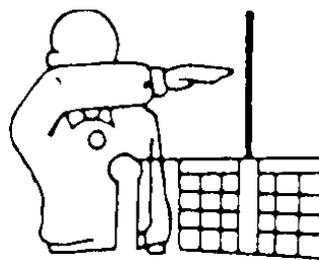
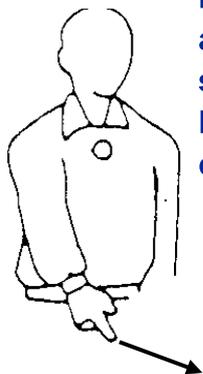


Ballon collé (porté)



Pénétration dans le camp adverse ou ballon passant sous le filet.

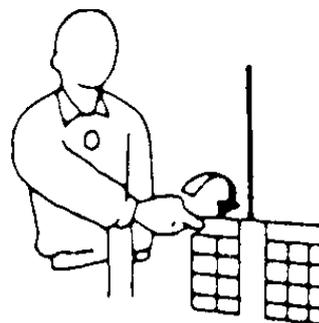
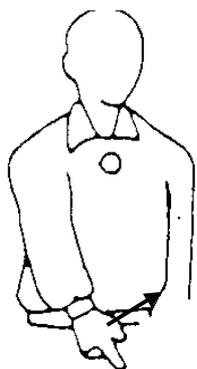
L'arbitre montre la ligne centrale avec le doigt.



Franchissement par-dessus le filet

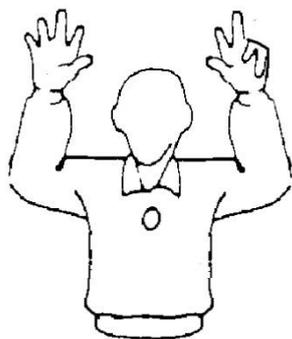


Le joueur a servi en mettant un pied dans le terrain ou sur la ligne. L'arbitre montre la ligne du fond avec le doigt.

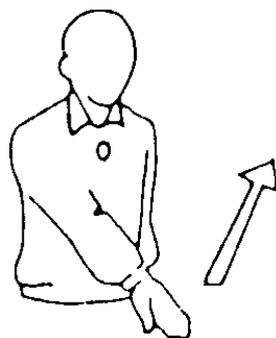


Filet touché par le joueur du côté de la main

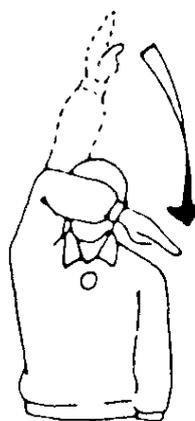
Faute d'attaque, quand un arrière attaque un ballon majoritairement plus haut que le filet en prenant appel dans les 3 mètres ou bien passe, en touche haute du libéro dans les 3 m



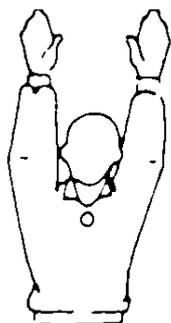
Retard de service



Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service



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



Faute de bloc



Faute de position ou de rotation

