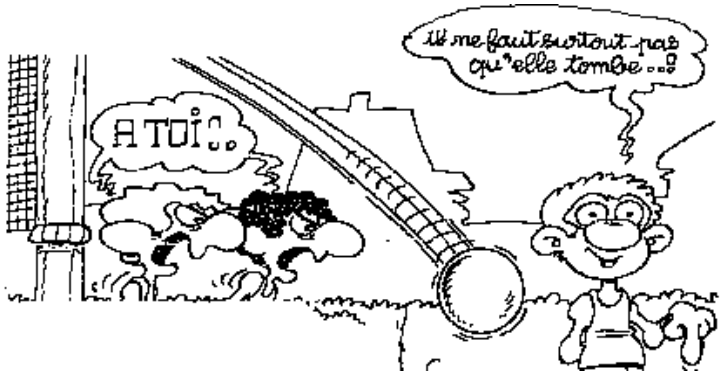
REGLEMENT VOLLEY-BALL

BUT DU JEU

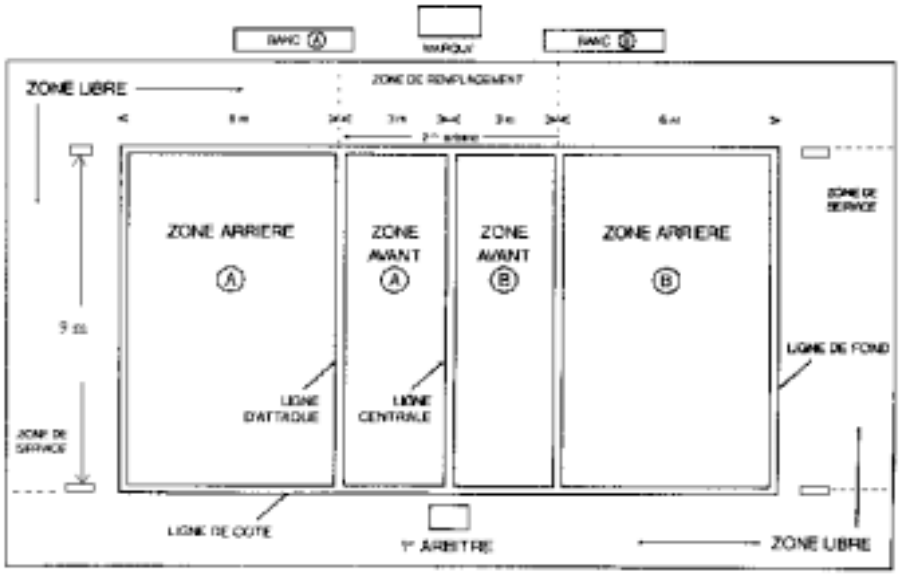
- Faire **tomber** la balle dans *le camp adverse*.
- Amener **l'adversaire** à ne *pas pouvoir la renvoyer chez moi*.



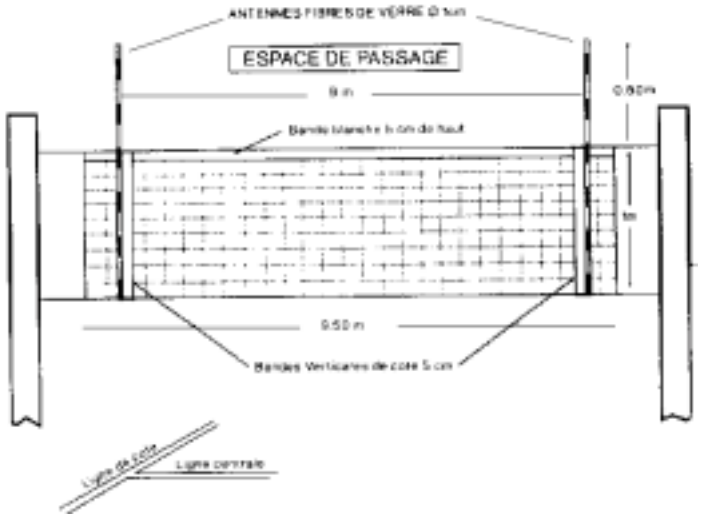
LA MARQUE

- **Marquer un point** :
  - ◊ *L'équipe qui remporte l'échange* marque un point qu'elle ait ou non le service.
  - ◊ Un point est donc marqué *à chaque service*.
- **Gagner un set** :
  - ◊ Un set est gagné par l'équipe qui marque **25 points**, avec un *écart de 2 points*.
  - ◊ En cas *d'égalité à 24*, le jeu continue **jusqu'au 2 points d'écart** (on peut gagner 38-36).
- **Gagner le match** :
  - ◊ Le match est *gagné* par l'équipe qui remporte **3 sets**.
  - ◊ En cas *d'égalité 2 sets* partout, le 5ème est joué **en 15 points** avec *2 points d'écart*.

LE TERRAIN



LE FILET



LES ARBITRES

PREMIER ARBITRE

TECHNIQUE

- Je suis en **position haute** par rapport au filet.
- J'ai en permanence le **sifflet aux lèvres**.
- Je ne parle pas, j'exprime par **gestes** ma décision.
- Je *dirige* la rencontre en sifflant, à chaque point :
  - ⇒ la **mise en jeu** (service)
  - ⇒ la **fin de l'échange** (balle au sol, faute...)
- *J'indique* alors (par geste) :
  - ⇒ L'équipe au **service**,
  - ⇒ Puis le geste **correspondant à la faute**,
  - ⇒ Eventuellement, le **joueur fautif** (filet…).
- Mon coup de sifflet doit être *bref* et *vif*.
- Si je ne sais pas, j'indique « *balle à remettre* ».

ROLE

- Je **vérifie le matériel** (terrain, ballon).
- J'effectue le **tirage au sort** avant le 1er et le 5ème set.
- *J'accorde* au maximum par équipe et par set :
  - ⇒ 2 **temps-morts** de 3*0 secondes*.
  - ⇒ 6 **changements** de joueurs :
  - *Règle : Si B remplace A puis que B sort, A le remplace et B ne peut plus rentrer.*
- Je vérifie les changements de **l'éventuel « libéro »**.
- S'il n'y a pas de 2° arbitre, je **peux tout faire**.

SECOND ARBITRE

PLACE

- Je suis du **coté opposé** au 1er arbitre.
- Je suis placé pour voir la *ligne médiane* et le *filet*.
- Je me *déplace* **de part et d'autre du filet** en fonction du jeu (toujours du côté du contre).

ROLE

- Je siffle *essentiellement 2 fautes*:
  - ⇒ La **faute au filet**.
  - ⇒ Le **franchissement** de la ligne médiane.
- **J'aide** le premier arbitre pour juger :
  - ⇒ Balle « *dedans* ».
  - ⇒ Balle « *dehors* ».
  - ⇒ *4 touches* de balle.
  - ⇒ balle « *touchée* »...
- **Mais, je ne siffle pas** ces fautes, je les signale (par geste).
- J'essaie de repérer les **fautes de positions** que je siffle.

LE MARQUEUR

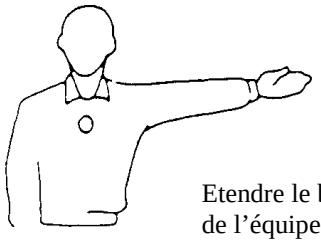
- Je suis **responsable** de la feuille.
- J'inscris les *données de la rencontre* (équipes, joueurs, n° des licences, arbitres...).
- *J'enregistre* les points, temps-morts, changements...
- J'inscris le **résultat, fais signer** arbitres et capitaines et **signe**.

LE DÉROULEMENT DU JEU

L'ENGAGEMENT

Déplacer la main pour indiquer la direction du service

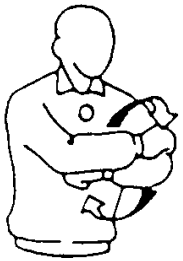
LE GAIN DU SERVICE (ET DU POINT)



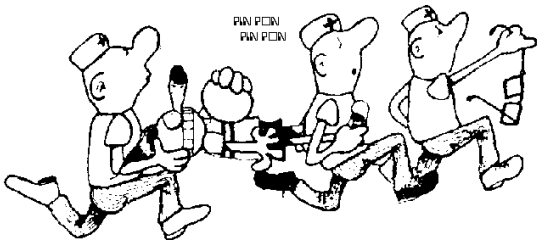
Etendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir

LE CHANGEMENT DE JOUEUR

⇒ Ne concerne pas le **libéro**



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



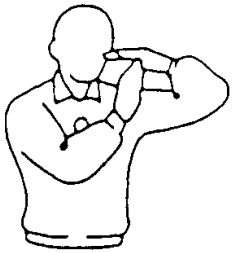
LE TEMPS MORT

<u>Pour les sets 1 à 4 :</u>

- 2 temps- morts **techniques** (<u>automatiques)</u> de 6*0 secondes* à 8 et 16 points.
- 2 temps- morts de 3*0 secondes* **possibles** pour chaque équipe.

<u>Pour le set 5 :</u>

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

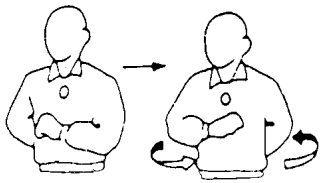


Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T)

LA FIN DU SET OU DU MATCH

Croiser les bras devant la poitrine, les mains ouvertes

Changement de terrain

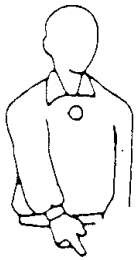


Lever les avant-bras en avant et en arrière et les tourner autour du corps

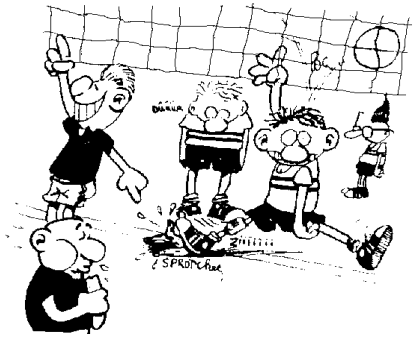
LES FAUTES PAR RAPPORT AUX LIMITES DU TERRAIN

FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE MÉDIANE

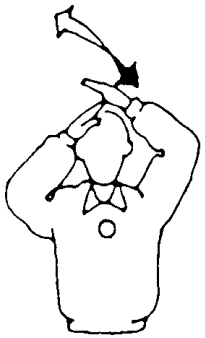
Le **contact** de toute partie du corps avec la ligne est *interdit* ; seuls, les *pieds* et les *mains* ont le droit de la toucher, **sans la franchir totalement**.



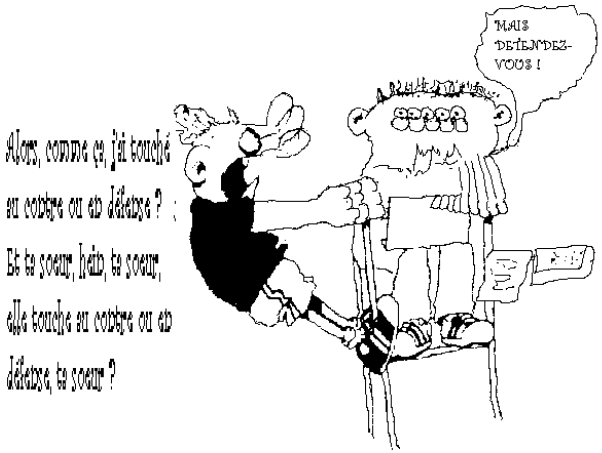
Montrer du doigt la ligne centrale



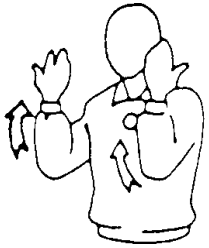
BALLE TOUCHÉE AU CONTRE OU EN DÉFENSE



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



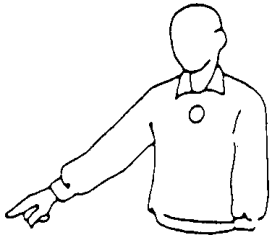
BALLE DEHORS



Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi

BALLE DEDANS

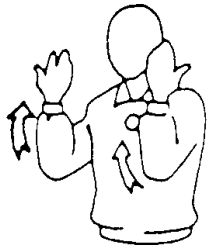
La balle tombant sur la ligne est **bonne.**



Etendre les bras et les doigts vers le sol

BALLE A L'EXTÉRIEUR DES MIRES

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

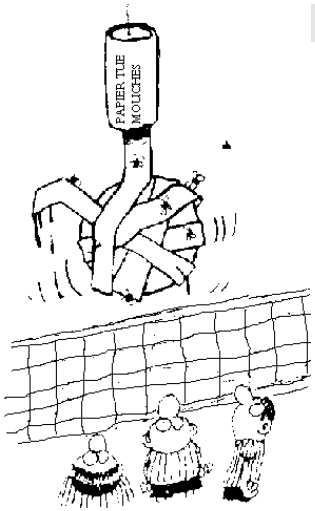


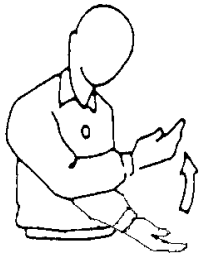
LES FAUTES PAR RAPPORT A LA FRAPPE DE BALLE

LE COLLÉ - L'ACCOMPAGNÉ

La frappe se caractérise par un *seul contact bref*. La balle ne doit donc pas être **portée** ni **poussée**.

Exception : sur la *première touche* de **défense**.

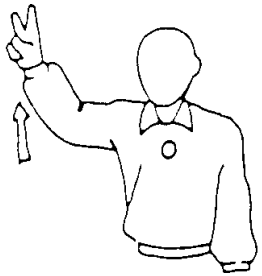




Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut

LE DOUBLÉ

Exception : sur la *première* touche d'équipe (réception ou défense), le doublé **dans la même action** est autorisé.

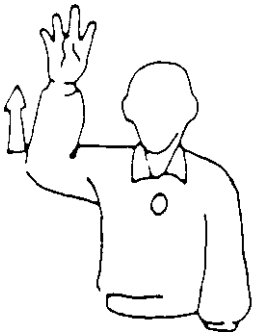


Lever les deux doigts écartés

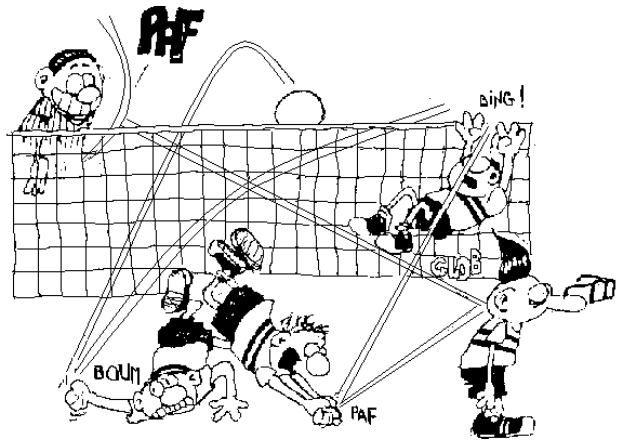
LES QUATRES TOUCHES DE BALLE

Seules **3 touches de balle** sont autorisées par *équipe*.

Exception : le *contre* n'est pas considéré comme une touche.



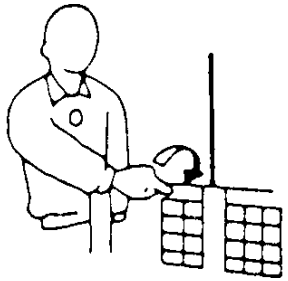
Lever quatre doigts écartés



LES FAUTES PAR RAPPORT AU FILET

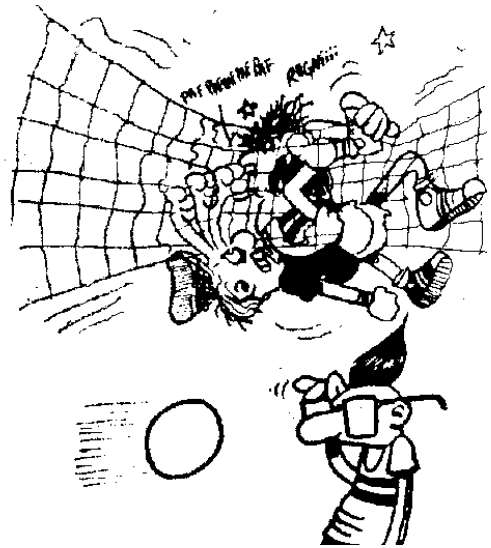
FAUTE AU FILET

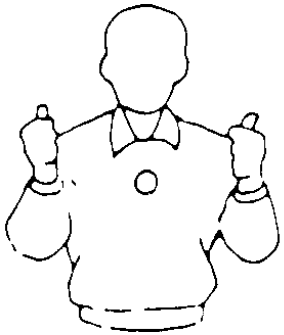
Un joueur **ne peut pas toucher le filet**, sauf s'il n'est pas en train de jouer le ballon (*Contact accidentel en dehors de l'action de jeu*) et que son contact ne perturbe pas le jeu.



Toucher le bord supérieur du filet ou son côté selon la faute

FAUTE SIMULTANÉE AU DESSUS DU FILET

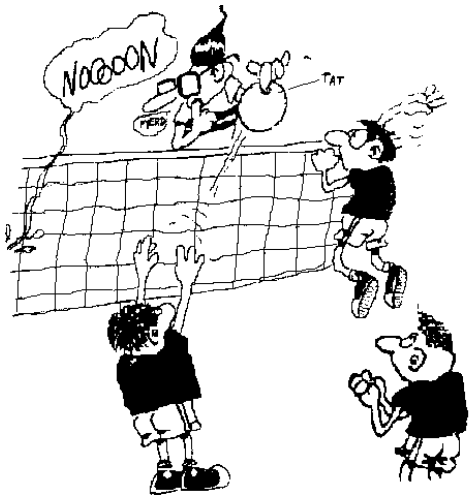


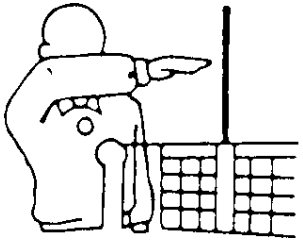


Lever verticalement les 2 pouces

FRANCHISSEMENT AU DESSUS DU FILET

- **<u>En attaque</u>** :
  - *Autorisation* de passer la main chez l'adversaire **après** l'attaque.
  - *Interdiction* d'attaquer **chez l'adversaire**.
- **<u>Au contre</u>** :
  - *Autorisation* de contrer **chez l'adversaire**.
  - *Interdiction* de toucher le ballon **avant** l'attaquant.



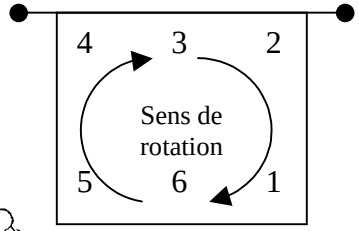


Placer une main au-dessus du filet avec la paume vers le bas

LES FAUTES PAR RAPPORT AU PLACEMENT

FAUTE DE ROTATION

Les joueurs tournent au **service** (*N° de postes*) dans le sens des **aiguilles d'une montre**.



Faire un mouvement circulaire avec l'index

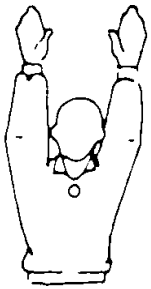
FAUTES D'ARRIÈRE

Les arrières ne peuvent pas, dans la **zone avant** (*zone d*

1. Effectuer un **contre**.
2. Effectuer une **frappe d'attaque** (à 1 ou 2 mains) si la balle est *au-dessus* du filet.

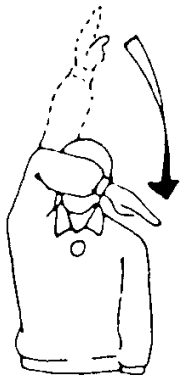
Faute d'attaque d'un arrière ou du libero

Fautes du bloc



Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant.

Faute d'attaque d'un arrière ou du libero



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

FAUTES DE PLACEMENT

La **position** des joueurs est déterminée par leur *numéros de poste* :

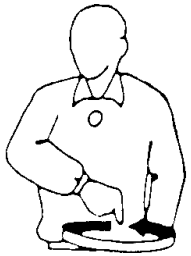
- Les **avants** (joueurs 2-3-4)
- Les **arrières** (joueurs 1-5-6)

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)

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

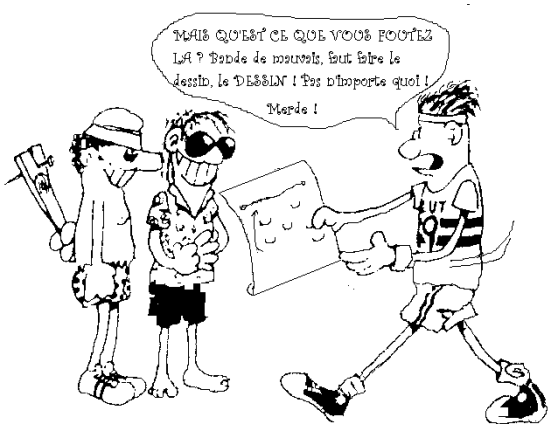
L'arbitre *siffle* donc :



Faire un mouvement circulaire avec l'index

En **réception**,
un *mauvais placement* ou une *pénétration trop rapide* du passeur

Sur **service**,
Un *mauvais placement* ou une *permutation trop rapide*.

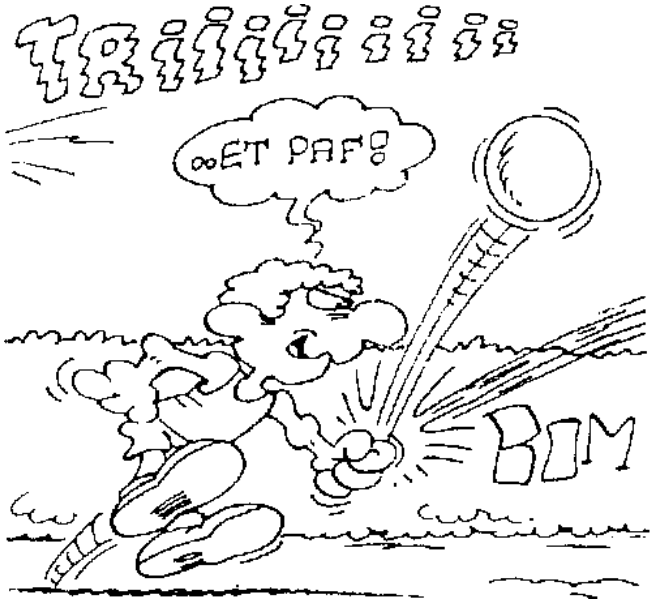


LES FAUTES PAR RAPPORT AU SERVICE

FAUTE DE FRAPPE

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.



RETARD DE SERVICE

Le serveur a **8 secondes** pour servir après le coup de sifflet de l'arbitre.

LE BALLON DE SERVICE PEUT TOUCHER LE FILET

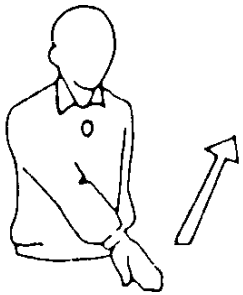
Le service **let** n'est plus faute.

SERVICE AVEC LE PIED

Il est interdit de servir avec le pied.

BALLE NON LÂCHÉE

Le serveur doit **lancer ou lâcher** sa balle avant de la frapper.



Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut

LE LIBERO

Chaque équipe *peut éventuellement* utiliser un **joueur défensif spécifique** : le LIBERO.

- Il porte un maillot distinctif.

- **Il ne peut pas** :
  - **servir**,
  - **attaquer**, ni devant, ni derrière (*si la balle est au-dessus du filet)*
  - **contrer**,
  - faire **une passe à 2 mains** depuis la zone avant qui soit attaquée *au-dessus du filet*.

  (Il ne peut 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 SANCTIONS

AVERTISSEMENT VERBAL

⇒ *Conduite incorrecte MINEURE*.

C'est une **mise en garde** sans conséquence directe**.**

PENALISATION

⇒ CARTON JAUNE : **1ère Conduite grossière**.

- Contestation.
- Expression de mépris.

⇒ PERTE DE L'ECHANGE DE JEU :

- Point et service à l'équipe adverse.

EXPULSION

⇒ CARTON ROUGE :

- **1ère conduite injurieuse :**
  - Gestes ou propos insultants.
- **2ème conduite grossière** du même joueur.

⇒ Le joueur expulsé **sort du terrain** pour *le set*.

⇒ Il est régulièrement **remplacé**.

DISQUALIFICATION

⇒ CARTONS JAUNE ET ROUGE ENSEMBLE :

- **1ère agression** :
  - ∗ Attaque physique.
  - ∗ Tentative d'agression.
- **2ème conduite injurieuse** du même joueur.
- **3ème conduite grossière** du même joueur.

⇒ Le joueur disqualifié **sort du terrain** pour *le match*.

⇒ Il est régulièrement **remplacé**.

REGLEMENT VOLLEY-BALL

BUT DU JEU

⇒ faire **tomber la balle** dans le *camp adverse*.
⇒ Amener **l'adversaire** à ne pas pouvoir *la renvoyer chez soi*.

COMMENT ?

- En **frappant** la balle avec *toutes les parties du corps* (y compris le **pied**, sauf au *service*).
- **Marque continue** : on marque *que l'on ait ou pas le service*.
- En suivant le **DEROULEMENT DU JEU** :
  - ⇒ **L'engagement** (service).
  - ⇒ Le **gain du point** ou du **service**.
  - ⇒ Les **changements de joueur** (6 par set).
  - ⇒ Les **temps-morts** (par set) :
    - 2 *techniques de 60''* à 8 et 16 points (sauf au 5°).
    - 2 *libres de 30''* par équipe.
  - ⇒ **Sets de 25 points** avec *2 points d'écart.*
  - ⇒ Rencontre en **3 sets gagnants**.
  - ⇒ **5ème set décisif** en **15 points** avec *2 points d'écart*.

⇒ En utilisant éventuellement un **libéro :**
Joueur distinctif et **spécialisé** qui ne fait que **défendre** et **réceptionner**. Il ne peut *ni attaquer, ni passer, ni contrer, ni servir*. Il rentre et sort **librement**.

- En évitant **LES FAUTES PAR RAPPORT** :

⇒ AUX LIMITES DU TERRAIN

◊ Ne pas **franchir totalement** la *ligne médiane* : pose du pied *dessus* autorisée, pose du corps interdite.
◊ Balle tombant à **l'extérieur du terrain** : *faute* des attaquants.
◊ Balle **touchée par les défenseurs** avant de sortir : *faute* des défenseurs.
◊ Balle **à l'extérieur des mires** ou les **touchant** : *faute*
◊ Un joueur peut **sortir du terrain** pour jouer .

⇒ AU FILET

◊ Ne **pas toucher** 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*.

◊ *faute ou touche du ballon simultanée* : Balle **à remettre**.

⇒ AU SERVICE

◊ La balle doit être **frappée à une main** après avoir été *lancée* ou *lâchée*. On ne peut pas *laisser tomber* le ballon.
◊ Le service **peut toucher le filet.**
◊ Le serveur a **8 sec.** pour servir après le coup de sifflet.

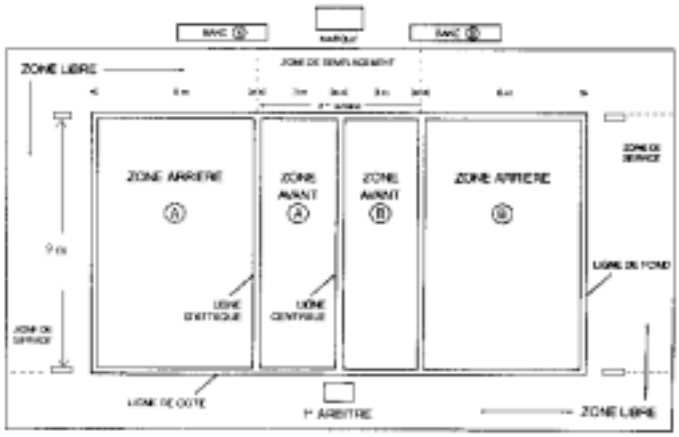
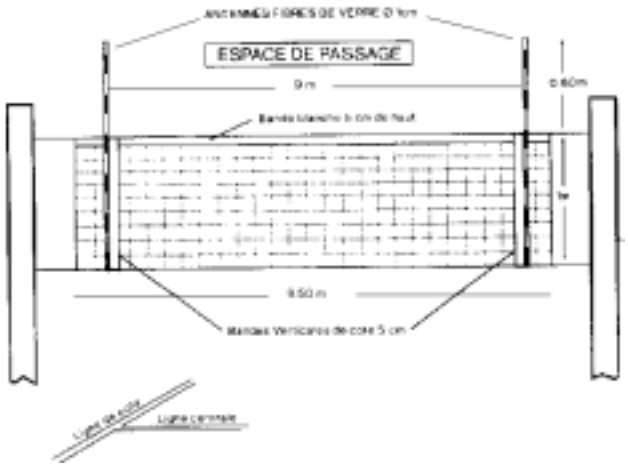
⇒ AU PLACEMENT DES JOUEURS

◊ Les joueurs **tournent** après chaque gain du service, dans le *sens des aiguilles* d'une montre : Postes 1-2-3-4-5-6 *(voir terrain)*
◊ **Zone avant** : les arrières ne peuvent pas y venir pour *contrer* ou *attaquer* (**Attaque** = envoi du ballon chez l'adversaire).
◊ *Fautes de position* : **Avant** le service,
- Chaque arrière doit être *derrière* l'avant correspondant (1 derrière 2 par ex.).
- Chaque avant doit être *à côté de* l'avant correspondant (3 entre 2 et 4 par ex.).

⇒ A LA FRAPPE DE BALLE

◊ La balle doit être frappée : **Frappe** = *1 contact bref.*
◊ ***Fautes*** :
- le **collé** (La balle est *poussée* et non *frappée*)
  Exception : Sur la 1° 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.*

◊ **3 touches** successives maximum par équipe.
Exception : Le *contre* n'est pas compté comme une touche

OÚ ? SUR LE TERRAIN

LIGNES BLEUES