

LES REGLES DU VOLLEY BALL

Mise à jour le 1^{er} septembre 2014



LE BUT DU JEU

- ❖ Le Volley Ball est un sport qui oppose deux équipes sur un terrain de jeu divisé par un filet.
- ❖ Le but du jeu est d'envoyer réglementairement le ballon par-dessus le filet afin qu'il retombe dans le terrain adverse et d'empêcher cette même action de la part des adversaires.
- ❖ Chaque équipe dispose de 3 touches de balle pour retourner le ballon chez l'adversaire (en plus du contre qui ne compte pas comme touche de balle).
- ❖ Le ballon est mis **en jeu** à partir du moment où est exécutée la frappe de service du joueur qui a été autorisée par l'arbitre.
- ❖ Le ballon est **hors jeu** à partir du moment où est commise une faute signalée par le coup de sifflet de l'arbitre, ou en l'absence d'une faute, au moment du coup de sifflet.
- ❖ Chaque échange « donne » un point : on marque un point ou on donne à l'adversaire un point.
 - ♦ L'équipe qui sert et qui gagne l'échange marque un point et continue à servir.
 - ♦ L'équipe qui sert et qui perd l'échange donne un point et le service à l'adversaire.



LE JEUNE ARBITRE

Devenir **Jeune Arbitre**, c'est :

- ❖ apprendre à faire des choix et s'y tenir
- ❖ appréhender très vite une situation
- ❖ mesurer les conséquences de ses actes

Etre un **Jeune Arbitre**, c'est :

- ❖ avoir un sifflet autour du cou et siffler fort
- ❖ avoir une pièce pour le tirage au sort
- ❖ connaître les lois du jeu et les faire appliquer
- ❖ connaître les gestes de l'arbitrage
- ❖ rester calme, courtois, impartial, serein
- ❖ rester sûr de soi en toutes circonstances
- ❖ ne communiquer qu'avec les capitaines
- ❖ connaître son rôle d'arbitre avant, pendant et après la rencontre
- ❖ assurer le suivi de sa formation en consultant des documents complémentaires



L'ARBITRE

Avant le match

L'arbitre doit mettre en place le protocole de début de match, c'est-à-dire :

- ❖ vérifier des licences
- ❖ surveiller l'échauffement des équipes
- ❖ effectuer le tirage au sort

Il effectue le tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.

Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.

Si un set décisif doit être joué, on procède à un nouveau tirage au sort.

Le gagnant du tirage au sort choisit :

- ♦ **soit le droit de servir,**
dans ce cas le perdant réceptionne **et choisit** le terrain
- ♦ **soit le droit de recevoir le service,**
dans ce cas le perdant a le service **et choisit** le terrain
- ♦ **soit le côté du terrain,**
dans ce cas le perdant **choisit** de servir **ou** de recevoir

Pendant le match

L'arbitre doit :

- ❖ autoriser la mise en jeu après avoir vérifié que les deux équipes sont prêtes
- ❖ vérifier la bonne rotation des joueurs au service
- ❖ **garder toujours le sifflet à la bouche**
- ❖ connaître et gérer les fautes commises
- ❖ dès la fin de l'action :
 - ♦ **siffler** énergiquement et brièvement pour indiquer la fin de l'échange
 - ♦ **puis** indiquer le camp de l'équipe qui va servir
 - ♦ **puis** préciser la nature de la faute en utilisant des **gestes amples et conventionnels**
- ❖ accorder et gérer les temps morts et les remplacements des joueurs
- ❖ si c'est nécessaire, donner un avertissement aux équipes et/ou sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu

Après le match

L'arbitre doit :

- ❖ faire serrer les mains aux deux équipes
- ❖ vérifier la feuille de match, la faire signer par les deux capitaines et la signer à son tour

LE CAPITAINE

Avant le match

Le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe au tirage au sort.

Pendant le match

- ❖ lorsqu'il est sur le terrain
 - ♦ il est le seul membre de l'équipe autorisé à parler à l'arbitre, et uniquement quand le ballon est hors jeu, pour demander une explication sur l'interprétation des règles
 - ♦ il peut demander les temps morts uniquement en l'absence de l'entraîneur
- ❖ lorsqu'il quitte le terrain
 - ♦ le capitaine lui-même ou l'entraîneur désigne un des joueurs sur le terrain qui remplira les fonctions de capitaine de jeu
- ❖ lorsqu'il est sur le banc de touche
 - ♦ il perd son grade de capitaine

A la fin du match

Le capitaine d'équipe remercie l'arbitre et signe la feuille de match afin de valider le résultat.

L'ENTRAINEUR / LE MANAGER

Avant le match

L'entraîneur inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe ensuite.

Pendant le match

L'entraîneur dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur de l'aire de jeu et décide des formations de départ, des remplacements et des temps morts.

LE TERRAIN

Les lignes

- ❖ Les lignes de côté et de fond délimitent le terrain et sont tracées à l'intérieur du terrain.
- ❖ La ligne centrale divise le terrain en 2 camps.

La zone de service

C'est une zone de la largeur du terrain située en arrière de la ligne de fond.

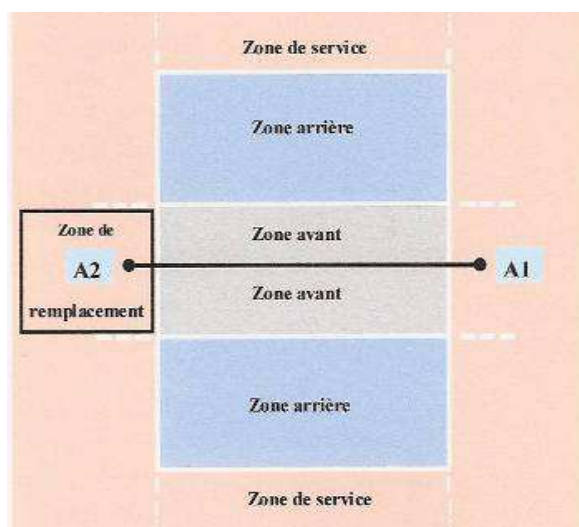
La zone avant

Elle est délimitée par la ligne d'attaque tracée à 3 mètres à l'intérieur de celle-ci, parallèlement à l'axe de la ligne centrale.

Elle comprend la ligne centrale et son prolongement au delà des lignes latérales.

La zone arrière

Elle est délimitée par les lignes de côtés, la ligne de fond, et se situe en arrière de la zone avant (ou zone d'attaque).



LES REGLES DU JEU

Le service

Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit placé dans la zone de service.

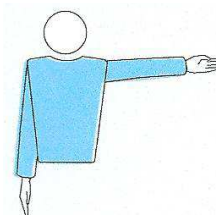
Une seule tentative est autorisée, le ballon doit être lancé en l'air ou lâché et frappé d'une main ou n'importe quelle partie du bras.

Il est autorisé de faire rebondir le ballon ou bouger le ballon entre les mains avant de servir.

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

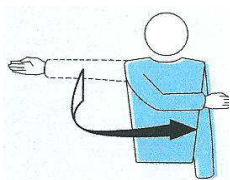
Equipe au service

L'arbitre indique le camp du serveur avec son bras tendu du côté de l'équipe qui va servir



Autorisation de servir

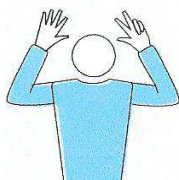
L'arbitre donne l'autorisation de servir en sifflant et en ramenant sa main bras plié au devant de lui pour indiquer la direction du service



Retard dans le service

Le service doit être exécuté dans les **8 secondes** qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.

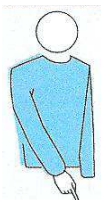
L'arbitre indique la faute en levant à la verticale les deux mains avec huit doigts écartés (5 + 3)



Faute de pied au service

Au moment de la frappe du service, le joueur au service ne doit pas toucher le terrain, ligne de fond incluse.

L'arbitre indique la faute en montrant du doigt la ligne du fond du côté du joueur fautif



Service ne franchissant pas l'axe du filet

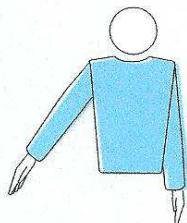
L'arbitre indique la faute en montrant le filet du côté du camp fautif (Même geste que pour une faute de filet)

Les situations de jeu

Ballons dedans « in »

Le ballon est **dedans « in »** quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation.

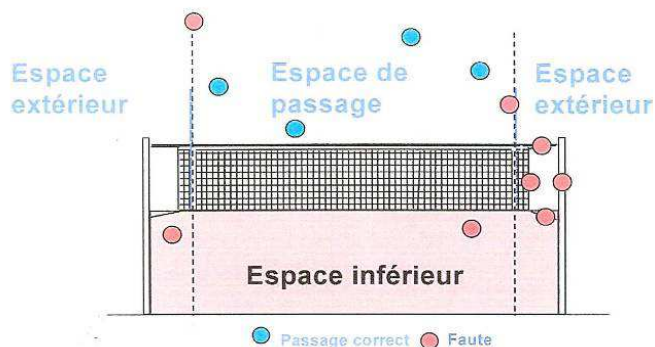
L'arbitre montre le sol bras tendu avec la main ouverte vers le centre du camp dans lequel le ballon a touché le sol



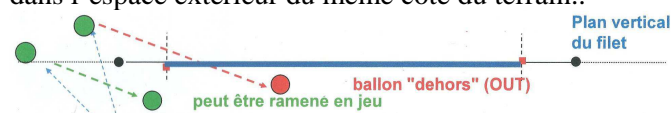
Ballons dehors « out »

Le ballon est **dehors « out »** quand :

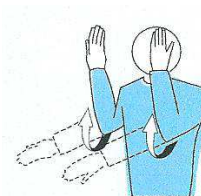
- ❖ la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation
- ❖ il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu
- ❖ il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté
- ❖ il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage



Attention : un ballon qui franchit le plan du filet vers la zone libre, dans l'espace extérieur, peut être ramené dans son propre terrain par l'équipe dans la limite de la règle des 3 touches de balle maximum à condition que le ballon revienne dans le terrain de l'équipe en franchissant à nouveau le plan du filet dans l'espace extérieur du même côté du terrain..



L'arbitre lève les 2 avant bras ensemble verticalement en les ramenant vers sa poitrine, les mains ouvertes et les paumes des mains orientées vers lui



Ballon touché

Un ballon est dit **< touché >** quand un joueur envoie (soit en réceptionnant, soit en contrant, soit en attaquant) le ballon à l'extérieur de son terrain de jeu sans que ce dernier dépasse la ligne centrale.

L'arbitre frotte horizontalement avec la paume d'une main les doigts de l'autre main tournée vers lui et placée en position verticale. La main frottée est celle du côté du joueur qui a touché le ballon. Il montre ensuite le joueur fautif.



Double faute et échange à rejouer

Si deux ou plusieurs fautes sont commises **simultanément** par des adversaires, une double faute est signalée par l'arbitre et l'échange est à rejouer.

Un échange est aussi à rejouer si l'arbitre n'est pas en mesure de prendre une décision après son coup de sifflet ou si un 2^{ème} ballon est dans l'aire de jeu.

L'arbitre indique la double faute en levant verticalement les deux pouces et fait rejouer l'échange



Les touches de balles

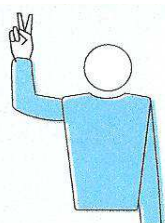
Le ballon peut entrer en contact avec n'importe quelle partie du corps.

Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.

Double touche d'un joueur

Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon à l'exception du contre.

L'arbitre indique la faute en levant la main avec deux doigts écartés (en principe l'index et le majeur) du côté du joueur fautif



Ballon tenu

Le ballon doit être frappé, il ne doit pas être ni tenu ni lancé.

L'arbitre indique la faute en levant lentement l'avant bras tendu, la paume de la main orientée vers le haut du côté du joueur fautif

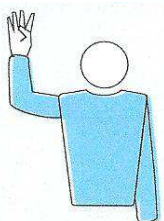


Quatre touches de l'équipe

Chaque équipe dispose au maximum de 3 touches de balle (en plus de celle du contre) pour renvoyer le ballon par-dessus le filet dans le camp adverse.

Le ballon envoyé dans le filet peut être joué (mais pas par le même joueur), dans la limite de la règle des 3 touches de balle maximum par équipe.

L'arbitre indique la faute d'équipe en levant la main avec quatre doigts écartés du côté du camp fautif (geste à utiliser aussi pour indiquer une attaque « non franchie » qui est rejouée)



Pénétration dans le camp adverse ou ballon franchissant l'espace sous le filet

Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet ou dans la zone libre du côté du camp adverse à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

Il est autorisé de toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du (des) pied(s) à condition que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.

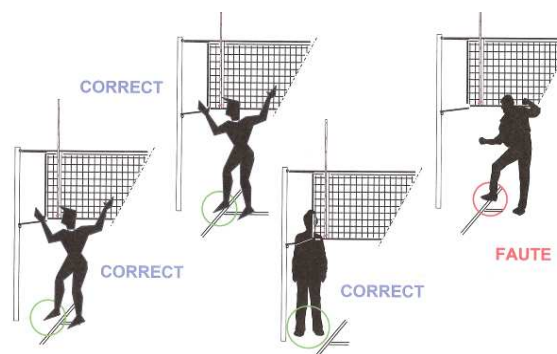
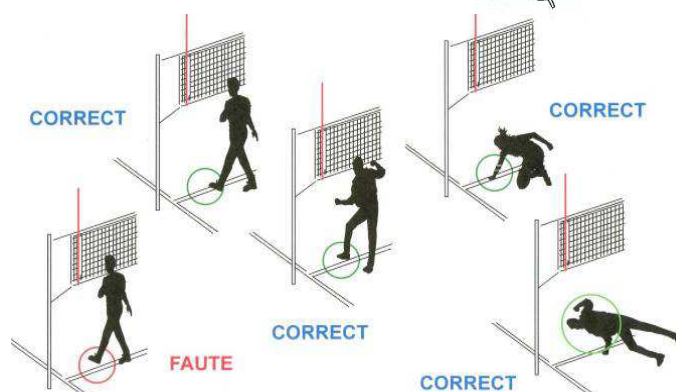
Il est permis de toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) à condition qu'au

moins une partie du (des) pied(s) en question demeure (demeurent) en contact direct avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci.

Il y a systématiquement faute, même si ça ne gêne pas le jeu de l'adversaire, dès que le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse.

Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon ait été déclaré hors jeu.

L'arbitre indique la faute en montrant du doigt la ligne centrale du côté du joueur fautif.



Fautes de filets

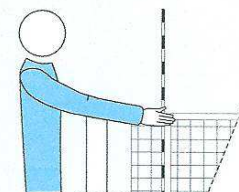
Le contact avec le filet n'est pas une faute sauf s'il gêne le déroulement du jeu.

Il y a faute de filet quand, durant son action, le joueur touche la bande blanche supérieure du filet en faisant une attaque ou un contre ou s'il prend appui sur le filet en même temps qu'il joue le ballon.

Après avoir joué le ballon, les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et autre objet en dehors des antennes, y compris le filet sur toute sa longueur, à condition que cette action ne gêne pas le jeu.

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

L'arbitre indique la faute en montrant le filet du côté du camp fautif, puis le joueur qui a touché le filet

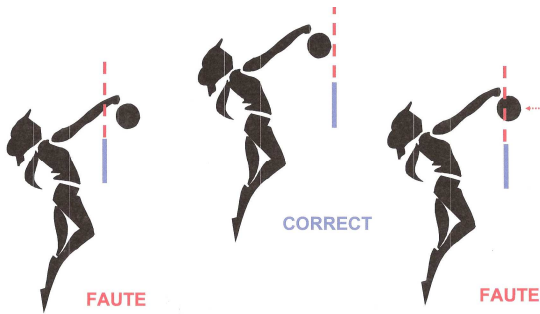


Franchissement par dessus le filet

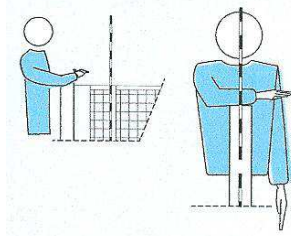
Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée être une frappe d'attaque.

Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est nettement frappé et qu'il n'est ni tenu, ni lancé.

Un joueur Avant peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, si le contact avec la balle a lieu dans son propre espace de jeu.



L'arbitre indique la faute en plaçant une main au dessus du filet paume vers le bas en utilisant le bras correspondant au côté du joueur fautif



Faute de bloc

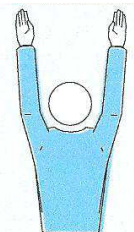
Lors d'un contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire.

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

Il est interdit de contrer un service.

Un joueur Arrière n'a pas le droit de venir participer à un contre : il y a faute de bloc si un joueur Arrière participe à un contre collectif et si le ballon est touché par le contre même si c'est un joueur Avant qui touche le ballon et il n'y a pas faute si le contre ne touche pas le ballon.

L'arbitre indique la faute en levant verticalement les deux bras, les paumes des mains en avant



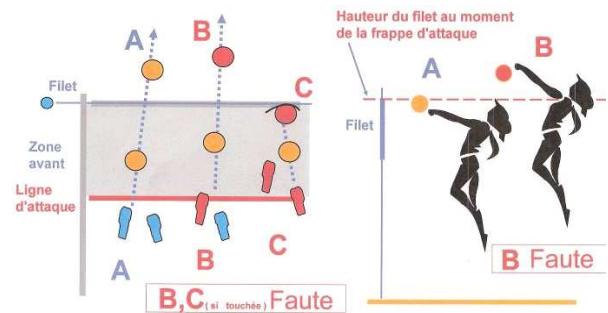
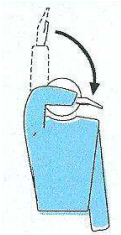
Faute d'attaque d'un arrière ou sur service adverse

Il est interdit d'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.

Un joueur Arrière peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur depuis la zone arrière. Lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque, après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.

Un joueur Arrière peut effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, une partie du ballon est plus basse que le sommet du filet.

L'arbitre indique la faute en levant le bras du côté du camp fautif puis effectue un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, main ouverte, paume orientée vers le sol



Faute de rotation ou de position

Une faute de rotation est commise lorsque le service n'est pas effectué par le bon joueur selon l'ordre de rotation donné par la formation de départ de l'équipe à chaque set.

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 son ordre de rotation.

Une équipe commet une faute de position si un joueur de l'équipe n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon.

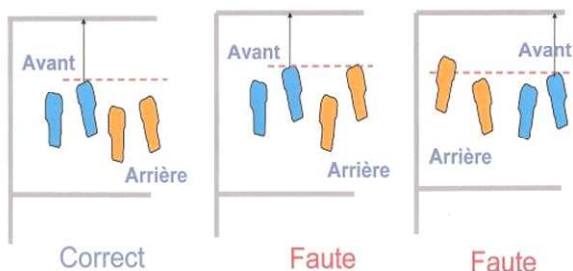
Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par l'emplacement de leurs pieds en contact du sol.

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

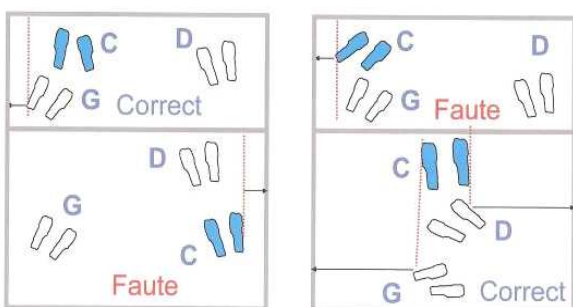
L'arbitre indique la faute en faisant un mouvement circulaire avec l'index et signale de la main les joueurs concernés



- ❖ Lors de la frappe du service, le **joueur Arrière** doit être plus en arrière que :
 - ♦ son Avant correspondant en jeu 6 x 6
 - ♦ que les 3 Avants en jeu 4 x 4



- ❖ Lors de la frappe au service, le **joueur Centre** (C) doit être situé **entre** le joueur Gauche (G) et le joueur Droit (D) :



Les interruptions de jeu

Les temps morts

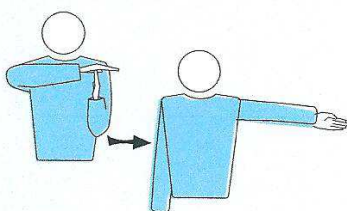
Les temps morts techniques sont signalés par le marqueur (ou l'arbitre en l'absence de marqueur) lorsqu'une équipe arrive la première à 8 et à 16 points et durent 1 minute (il y en a donc 2 par set).

Dans le 5^{ème} set (si le match se joue en 3 sets gagnants) ou le 3^{ème} set (si le match se joue en 2 sets gagnants), il n'y a plus de temps morts techniques.

Les temps morts d'équipe doivent être demandés quand le ballon est hors jeu, soit par l'entraîneur, soit par le capitaine en jeu de l'équipe en cas d'absence de l'entraîneur, à l'aide du geste officiel.

Leur nombre est de 2 par équipe et par set et ils durent 30 secondes.

L'arbitre autorise un temps mort en posant la paume d'une main sur les doigts de l'autre main tenue verticalement (forme du T).



C'est cette main qui indique le côté demandeur



ASSUREUR MILITANT.

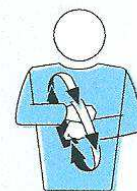
Remplacement de joueurs

Un remplacement peut être effectué pendant une interruption de jeu régulière.

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

La demande réelle de remplacement est l'entrée du (des) remplaçant(s) dans la zone de remplacement, prêt(s) à jouer, pendant une interruption régulière. Un ou plusieurs joueurs peuvent être remplacé(s) au cours d'une même interruption.

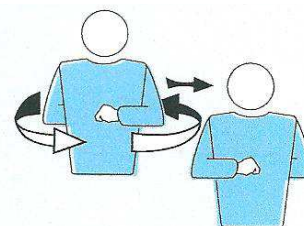
L'arbitre autorise le remplacement d'un joueur en faisant la rotation d'un avant bras autour de l'autre en s'orientant du côté de l'équipe demandant le changement.



Changement de terrain

Dans le 5^{ème} set (si le match se joue en 3 sets gagnants) ou le 3^{ème} set (si le match se joue en 2 sets gagnants), les équipes changent de camps sans retard lorsqu'une équipe arrive la première à 8.

L'arbitre autorise le changement de terrain en levant les avant bras en avant et en arrière, et en les faisant tourner autour du corps.



Fin de set et/ou de match

L'arbitre siffle la fin de l'échange puis siffle en croisant les avant bras devant la poitrine, mains ouvertes orientées vers lui.



Il indique ensuite le fond du terrain puis siffle

- ❖ **fin du 1^{er} set**
en ordonnant le changement de terrain
- ❖ **fin du set avant le set décisif**
en faisant venir les joueurs vers le banc
- ❖ **fin de match**
en faisant venir les joueurs au filet pour se serrer la main

