

# VOLLEY-BALL

## LES REGLES SIMPLIFIEES (mise à jour Décembre 2011)



**UNSS**  
Val d'Oise

### 1. LES ARBITRES

#### • **Le premier arbitre**

Il dirige le jeu - siffle le début de l'échange -

Il siffle la fin de l'échange, montre l'équipe qui va servir et indique la faute par le geste correspondant.

#### • **Le deuxième arbitre**

Il assiste le premier arbitre, il l'aide pour voir les fautes, les ballons dedans / dehors ....

Il tient la marque et annonce les scores à chaque échange.

**ILS ONT UN RÔLE TRES IMPORTANT : ILS SONT RESPONSABLES DU BON DEROULEMENT D'UN MATCH.** En cas d'hésitation ou de désaccord entre les deux arbitres, l'arbitre doit faire rejouer l'échange : « A REMETTRE » (geste 15)

### 2. LES CONDITIONS DE JEU

- En 4 x 4 à l'U.N.S.S - terrain 7m x 14 m (BG/BF) & (MG/MF).
- Hauteur du filet : BG / BF / MF : 2 m 10 - MG : 2 m 24
- Une équipe qui se présente à moins de 4 joueurs ne peut pas jouer.
- Selon les compétitions, on peut également jouer en 2x2, 3x3 ou 6x6 (la taille des terrains varie en fonction du nombre de joueurs)

### 3. LE JEU

#### ➤ Début du match :

- Au début du match, l'arbitre fait le tirage au sort du service.
- Il montre l'équipe qui doit servir (geste 1) puis il siffle (geste 2).

#### ➤ Compte des points :

- Tous les points comptent : A chaque faute de l'adversaire, on marque un point même si l'on n'avait pas le service et on récupère le service.

#### ➤ Pour gagner un set :

- Selon les compétitions, un set se joue en 15-21 ou 25 points. Un set est gagné par l'équipe qui marque la première 15-21 ou 25 points avec 2 points d'écart.  
En cas d'égalité à 14-14, 21-21 ou 25-25, il faut 2 points d'écart pour emporter le set.  
En cas de set décisif (s'il y a 1 set partout) pour gagner, il faudra être la première équipe à 15 et/ou avoir 2 points d'écart.

#### ➤ Pour gagner un match :

- Selon les compétitions et les catégories d'âges, il faut gagner 2 ou 3 sets pour gagner le match.
- En cas d'égalité à 1 ou 2 sets partout, on départage les équipes avec un set décisif.

### 4. LES FAUTES

#### ➤ Touches de balle :

- Chaque équipe a droit à 3 touches de balle pour renvoyer dans le camp adverse .Le contre ne compte pas. (geste 3)
- La balle doit être frappée, elle ne doit ni être attrapée, ni bloquée, ni portée (geste 5)
- La balle peut être touchée avec n'importe quelle partie du corps.
- Un même joueur ne peut frapper la balle deux fois de suite (sauf après un contre) (geste 4)

#### ➤ Le service :

- Il est effectué par le joueur arrière, derrière la ligne de fond de terrain.
- Le serveur doit frapper la balle d'une seule main. Une seule tentative de service est autorisée.
- La balle doit passer directement dans le camp adverse.
- Il est interdit de contrer ou d'attaquer un service.

#### ➤ Jeu au filet :



- Un joueur n'a pas le droit de toucher la bande blanche du filet. (geste 7)
- Au cours du jeu et au service, le ballon peut toucher le filet.
- Un joueur ne doit pas pénétrer dans le camp adverse sous le filet. Il peut poser le ou les pieds sur la ligne centrale mais ne pas la dépasser. (geste 6)
- Un joueur ne peut pas attaquer ou contrer un ballon chez l'adversaire.

#### ➤ Les interruptions de jeu :

- Chaque équipe dispose de 2 temps mort par set qu'elle doit demander à l'arbitre entre les échanges. Un temps mort dure 30 secondes. (geste 9)
- Chaque équipe peut changer des joueurs (geste 10). En 4X4, elle a droit à 4 changements. Un joueur peut entrer plusieurs fois au cours du même set et il peut remplacer n'importe quel joueur sur le terrain.

#### ➤ Les limites du terrain : Les lignes font partie du terrain. Une balle sur la ligne est bonne. (geste 12)

## 5. LES GESTES DE L'ARBITRE

N°	FAUTE OU ACTION	GESTE DE L'ARBITRE	N°	FAUTE OU ACTION	GESTE DE L'ARBITRE
1	MONTRER L'EQUIPE QUI A LE SERVICE		9	TEMPS MORT	
2	AUTORISER L'EQUIPE A SERVIR		10	CHANGEMENT DE JOUEUR	
3	4 TOUCHES DE BALLE POUR L'EQUIPE		11	ATTAQUE ILLEGALE D'UN ARRIERE	
4	DOUBLE TOUCHE POUR LE MEME JOUEUR		12	BALLE DANS LE TERRAIN	
5	BALLE TENUE		13	BALLE EN DEHORS DU TERRAIN	
6	PIED SUR LA LIGNE AU SERVICE OU PENETRATION		14	BALLE TOUCHEE PAR UN JOUEUR	
7	FILET TOUCHE PAR UN JOUEUR EN JEU		15	BALLE « A REMETTRE »	
8	CARTON JAUNE (pénalisation) OU CARTON ROUGE (expulsion pour le set)		16	FIN DE SET OU DE MATCH	

## **Additif au règlement de VOLLEY-BALL UNSS (NIVEAU DEPARTEMENTAL)**

**Ces règles sont complémentaires de celles données dans le règlement Niveau District**

➤ **Touches de balles :**

La balle peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu sur une même action.

➤ **Le service :**

Le serveur doit frapper la balle dans les 8 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.

Un service effectué avant le coup de sifflet doit être recommencé après un nouveau coup de sifflet de l'arbitre.

La balle doit être frappée après avoir été lancée ou lâchée sans rebond au sol.

➤ **Le jeu au filet :**

Il est interdit de toucher le sol du camp adverse avec toute autre partie du corps que les pieds (dans la limite du règlement annoncé pour le Niveau District). (*geste 6*)

Il est interdit de jouer une balle qui est passée dans le camp adverse au dessus du filet.

Le ou les joueurs arrière ne peuvent frapper la balle au dessus du plan du filet dans la zone avant (3 m). (*geste 11*)

Toutefois, un arrière peut, si il a pris son appel derrière la ligne des 3 mètres, frapper une balle au dessus du plan du filet.

➤ **Les sanctions :**

En cas de conduite incorrecte sur le terrain ou envers l'arbitre celui-ci peut sanctionner un joueur par un carton jaune. L'équipe est alors pénalisée et perd l'échange. (*geste 8*)

En cas de récidive, un carton rouge signifie l'expulsion pour le set sans point de pénalité.

## **EXIGENCES D'ARBITRAGE DU VOLLEY-BALL UNSS**

NIVEAU DISTRICT	NIVEAU DEPARTEMENTAL
<p>Etre capable de <u>SIFFLER</u> et <u>INDIQUER PAR LE GESTE CORRECT</u> les conventions et fautes suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Montrer l'équipe au service.</li><li>2. Début et fin de l'échange, fin du set et du match.</li><li>3. Ballons dehors ou dedans. Ballons hors de l'espace de jeu.</li><li>4. Quatre touches de balles.</li><li>5. Ballon touché.</li><li>6. Ballon « tenu » nettement (blocage).</li><li>7. Faute de filet par un joueur.</li><li>8. Pénétration sous le filet.</li><li>9. Faute de pied du serveur.</li><li>10. Double touche par un même joueur.</li><li>11. Temps mort et changement de joueur.</li></ol>	<p>A voir répondu aux exigences du 1<sup>er</sup> degré <u>ET</u> être capable de <u>SIFFLER ET I</u><u>NDIQUER PAR LE GESTE CORRECT</u> les conventions et fautes suivantes :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Touches illégales ; le « tenu », le « collé ».</li><li>2. Franchissement au dessus le filet.</li><li>3. Faute d'attaque d'un arrière.</li><li>4. Retard au service. &gt; 8 "</li><li>5. Ballon qui touche un corps étranger à l'aire de jeu</li><li>6. Conduite incorrecte d'un joueur .</li></ol>

## 2° : COMPETENCES / TACHES ATTENDUES .

Etre capable de diriger une ou plusieurs rencontres en faisant respecter les lois du jeu .

NIVEAU	THEORIE	PRATIQUE
DISTRICT	10 / 20	<b>1<sup>ER</sup> ARBITRE</b>
		<p>- <b><i>Garde le sifflet dans la bouche , siffle énergiquement et brièvement et utilise les gestes adéquats .</i></b></p> <p>- Effectue le TOSS :Avec le sifflet dans une main . Fait choisir le terrain , le service ou la réception .</p> <p>- Siffle le début et la fin de l'échange . Indique l'équipe qui va servir et la nature de la faute .</p> <p>- Connaît et gère le nombre de touches autorisées .</p> <p>- Connaît le décompte des points .</p> <p>- Siffle les fautes de filet et les pénétrations</p>
		<b>2<sup>ème</sup> ARBITRE / MARQUEUR</b>
		<p>- Inscrit les points sur la feuille de manière conventionnelle <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>- Annonce les scores à chaque fin d'échange .</p> <p>- Signale les balles « in » ou « out » , les fautes de filet et les pénétrations .</p> <p>- Inscrit les scores en chiffre à la fin des sets ou de match et entoure l'équipe gagnante et fait le classement de la poule avec les capitaines des équipes concernées .</p> <p>- Retranscrit le résultat du match sur le tableau .</p>



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE

## RÉGLEMENT VOLLEYBALL UNSS 4 x 4

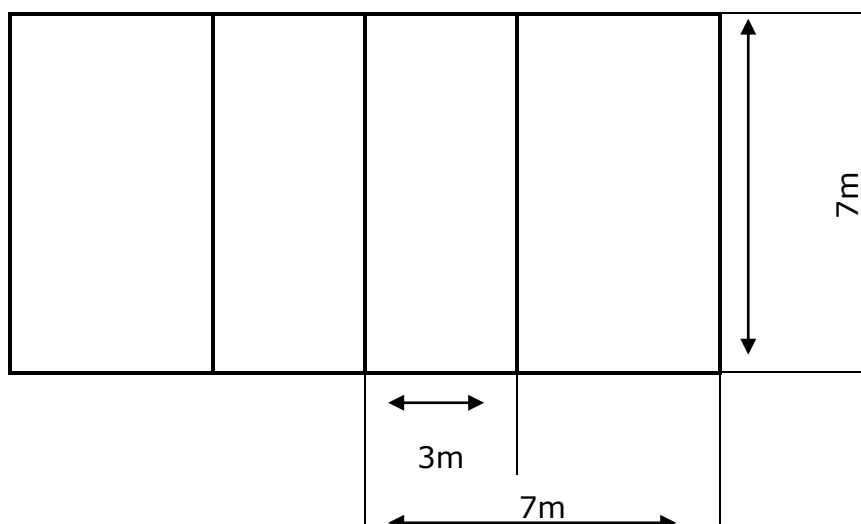
Les règles du jeu en 6 x 6 (Règles Fédérales), s'appliquent au jeu en 4 x 4, sauf pour les points suivants :

### a) Installation et équipements.

#### 1) Dimensions du terrain.

- Benjamins, Minimes, Cadets & Juniors/Seniors

Le terrain aura une dimension de 7m sur 14m, avec une ligne arrière à 3m à partir du centre du terrain (filet).



#### 2) Hauteur du Filet.

La hauteur du filet varie selon la catégorie et le sexe.

Benjamins Garçons & Filles, Minimes Filles :	2,10m
Minimes Garçons, Cadettes et Juniores/Séniors:	2,24m
Cadets :	2,35m
Juniors/Seniors :	2,43m

### b) Participants.

#### 1) Composition des équipes.

Le nombre de joueurs sur un terrain est de 4 avec un maximum de 2 remplaçants.

#### 2) Responsables des équipes.

Un capitaine d'équipe sera désigné et il pourra être assisté de son entraîneur lors de réserves formulées avant et pendant le match.

**c) Positions des joueurs.**

**1) Numérotation.**

Les 4 positions des joueurs sur le terrain sont numérotées comme suit :

La position 1 sera celle du joueur arrière,

La position 2 sera celle du joueur avant droit,

La position 3 sera celle du joueur avant centre,

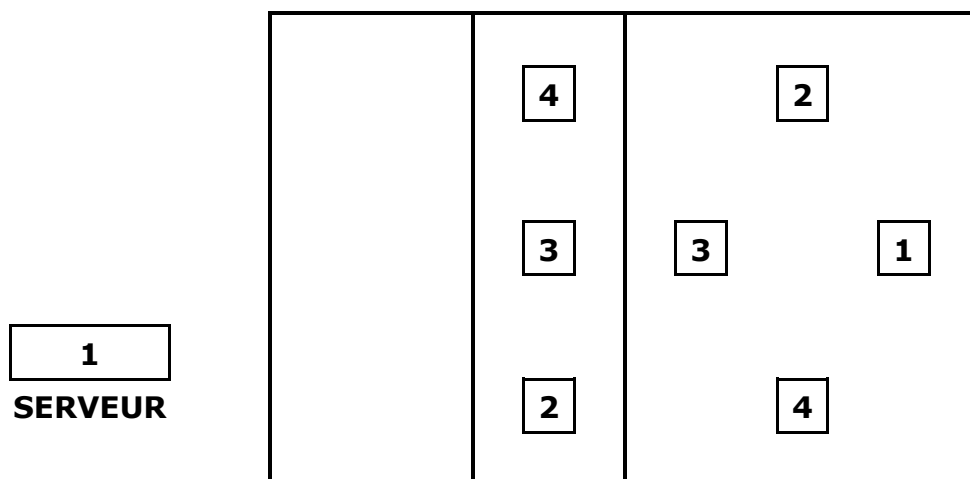
La position 4 sera celle du joueur avant gauche.

**2) Positions relatives des joueurs entre eux.**

Au moment de la frappe du ballon au service :

Les joueurs avants, de chaque équipe, doivent se positionner dans l'ordre 2, 3, 4 de droite à gauche du terrain (en regard du filet).

Le joueur arrière de l'équipe en réception doit se positionner en arrière des 3 joueurs avants.



**d) Service.**

**1) Serveur.**

Le service est assuré par l'équipe qui a gagné l'échange précédent, par un joueur qui deviendra arrière (position 1), et qui le restera tant qu'il n'est pas remplacé par un autre serveur de son équipe.

**2) Rotation au service.**

La rotation se fera dans l'ordre normal de la position des joueurs sur le terrain (1 puis 2, puis 3, puis 4, puis de nouveau 1, .....).

**3) Position du joueur au Service.**

Un joueur ayant servi (position 1), ne pourra pas remplacer le joueur qui le suivra au service (position 2), pour éviter qu'un même joueur ne serve deux fois consécutivement.

**e) Remplacement des joueurs.**

**1) Nombre.**

Le nombre de remplacements est de **4**. Ces remplacements sont libres sauf :

- Le joueur de la position 1 ne pourra remplacer le joueur de la position 2 (voir cf. d3).
- Un joueur remplacé et sorti de l'aire de jeu ne pourra rentrer à nouveau sur le terrain qu'après au moins un échange de jeu.

**2) Libéro.**

Il n'y a pas de libéro.

**f) Le jeu des joueurs.**

**1) Des avants.**

Le jeu des joueurs est traditionnel et pas limitatif.

**2) De l'arrière.**

Le jeu de l'arrière est traditionnel (pénétration, attaque depuis la zone arrière), et il ne peut pas contrer ou attaquer au-dessus du filet dans la zone avant.

**g) Temps morts.**

**1) Techniques.**

2 temps morts techniques à 8 et 16 points lors des sets en 25 points et ils sont de 1 minute.

**2) Par équipe.**

2 temps morts de 30 secondes dans tous les sets sont accordés à chaque équipe.