



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE
ACADEMIE DE PARIS



Les règles essentiels du volley-ball

SOMMAIRE

1-Les Caractéristiques et le déroulement du jeu

2-La rotation et les positions des joueurs

3-Le service

4-Joueur au filet et ballon en direction du filet

5-La frappe d'attaque et le contre

6-Les temps morts et les remplacements

7-Le rôle des participants et du corps arbitral

Annexe 1 – Les sanctions

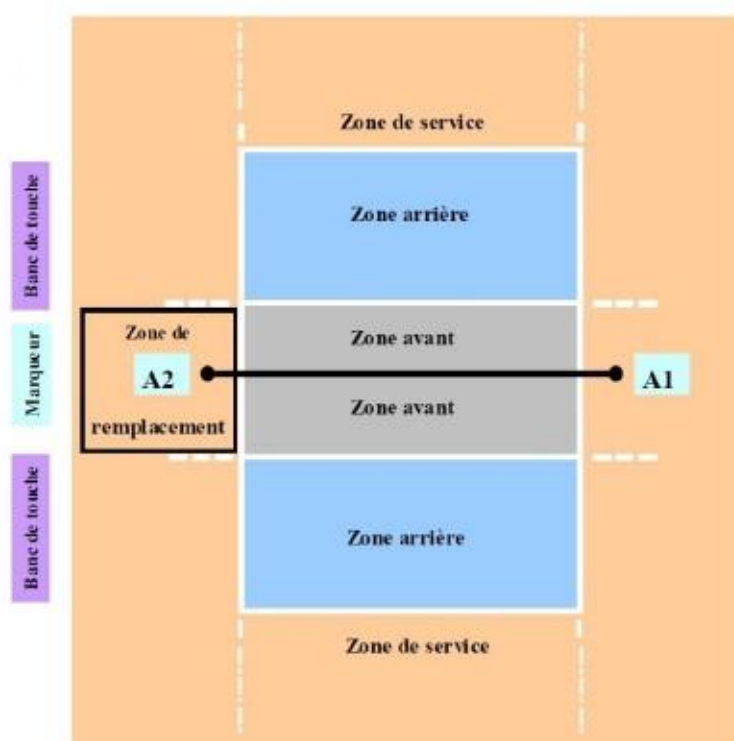
Annexe 2 – Les catégories, hauteurs de filet,
dimension du terrain, ballons, protocole

LES CARACTERISTIQUES DU JEU

Le but du jeu

- Le volley-ball est un sport qui oppose 2 équipes sur un terrain de jeu divisé par un filet.
- Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans le camp adverse, et de l'empêcher de toucher le sol dans son propre camp, en l'envoyant réglementairement par-dessus le filet.

L'aire de jeu



La zone avant 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.

La mise en jeu

- Le ballon est mis en jeu par un service.
- L'échange de jeu continu jusqu'à ce que le ballon touche le sol, soit envoyé dehors ou qu'une équipe ne puisse le renvoyer réglementairement.
- L'équipe qui remporte l'échange marque un point et obtient le droit de servir.



Situations de jeu

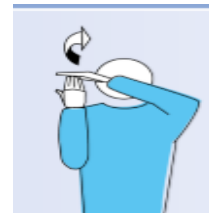
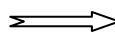
- Le ballon est « dedans » quand il touche le sol du terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.



- Le ballon est « dehors » quand il tombe à l'extérieur du terrain ou touche le plafond, les poteaux, les antennes.



Ballon est touché par le 1er joueur adverse et sort



TOUCHES de BALLE

- Chaque équipe a droit au maximum à 3 touches de ballon pour renvoyer le ballon en plus du contre (qui ne compte pas comme touche de balle).
Si plus de 3 touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des 4 touches.



- Le ballon est joué en le frappant avec n'importe quelle partie du corps.



Il doit être frappé nettement (ni tenu, porté ou lancé).

- Un joueur ne peut pas toucher 2 fois de suite le ballon (sauf en cas de contre).



LE DEROULEMENT DU JEU

Le tirage au sort

- Il est fait par le 1^{er} arbitre, en présence des 2 capitaines, 15 minutes avant le début du match.
- Le gagnant du tirage au sort choisit :
 - Soit de servir en premier ou de recevoir le premier service ;
 - Soit le côté du terrain.
- Le perdant du tirage au sort obtient le terme restant de l'alternative.
- Le premier service du 1^{er} set, ainsi que celui du set décisif (3^{ème} ou 5^{ème} set) est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort. Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.
- A la fin de chaque set, les joueurs de chaque équipe changent de camp.



Pour marquer un point

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.

Si une ou plusieurs fautes sont commises simultanément, une double-faute est comptée et l'échange est rejoué.



Pour gagner un set

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

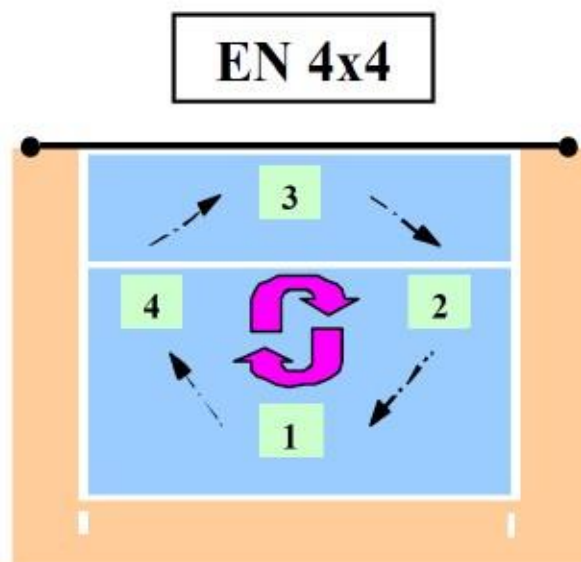


Pour gagner un match

Un match est gagné par l'équipe qui remporte 2 (ou 3 sets). En cas d'égalité à 1 (ou 2 sets) partout, un set décisif est joué en 15 points avec 2 points d'écarts sans limite supérieure.

LA ROTATION

- Les joueurs de l'équipe qui récupère le service effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.



L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de chaque set.

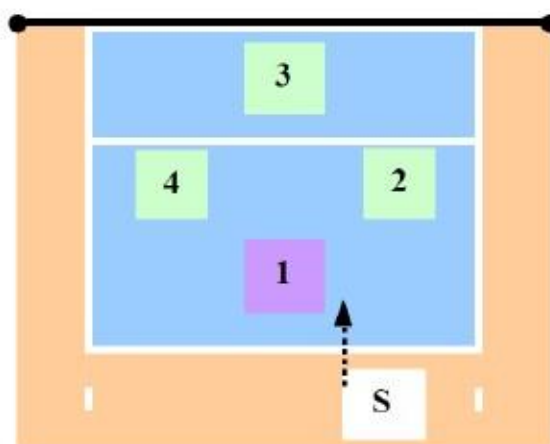
- Une faute de rotation est commise quand le service n'est pas effectué selon l'ordre de rotation déterminé par la formation de départ.



L'équipe fautive perd l'échange et l'ordre de la rotation est rectifié.

LA POSITION DES JOUEURS EN 4x4

- Au moment de la frappe de service, tous les joueurs doivent être placés dans leur camp et à leur place.
- Les joueurs 2, 3, 4 sont avants, le joueur 1 est arrière.

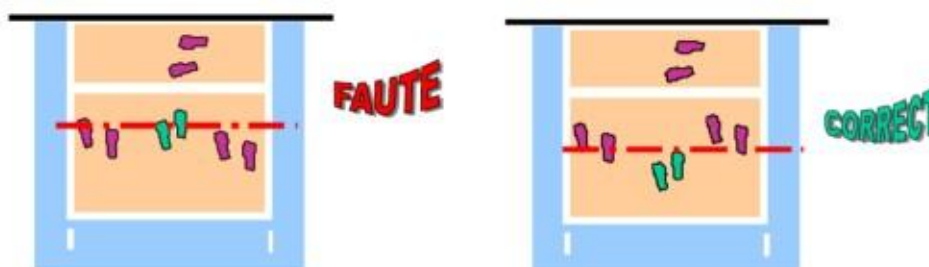


- Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par l'emplacement de leurs pieds en contact au sol.

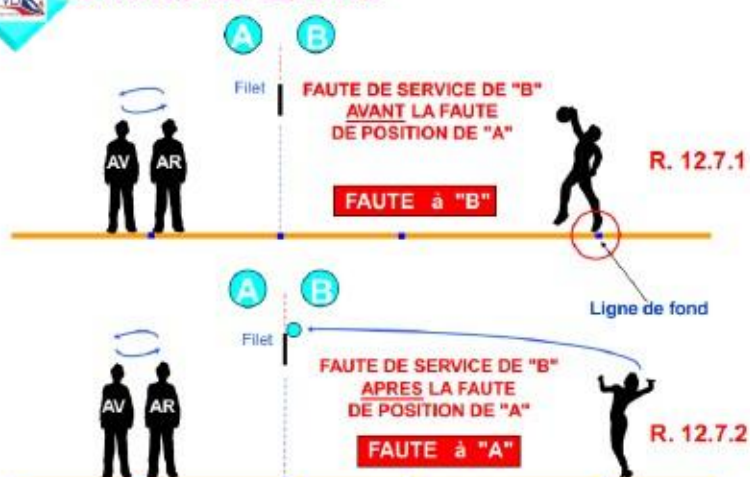
Détermination des positions entre les joueurs avants et l'arrière



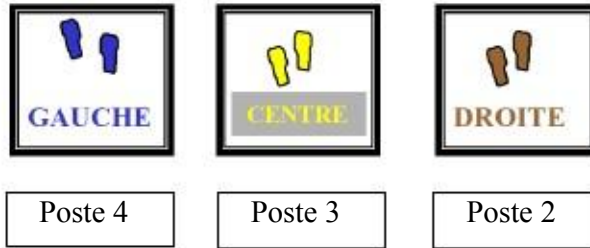
- Le joueur de la ligne arrière (1) doit être placé en réception de service derrière ses 3 avants.



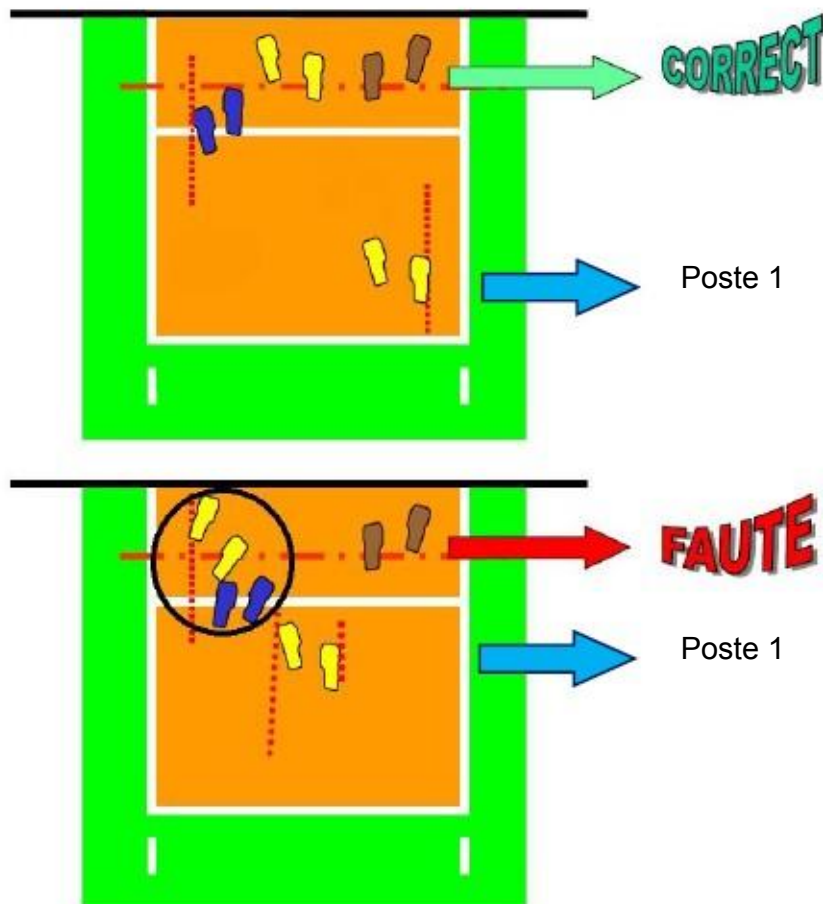
Fautes de service



Détermination des positions entre les joueurs de la même ligne



- Chaque joueur du côté droit doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne droite que ne sont les pieds du joueur centre de sa ligne.
- Chaque joueur du côté gauche doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne gauche que ne sont les pieds du joueur centre de sa ligne.



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

LE SERVICE

- Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière (poste 1), placé dans la zone de service.

Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé à la main ou lâché.



- Au moment de la frappe, le serveur ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone de service.



- Le service doit être effectué dans les 8 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre.



- Au service, le ballon peut toucher le haut du filet lors de son franchissement.



- L'équipe adverse ne peut contrer le service.

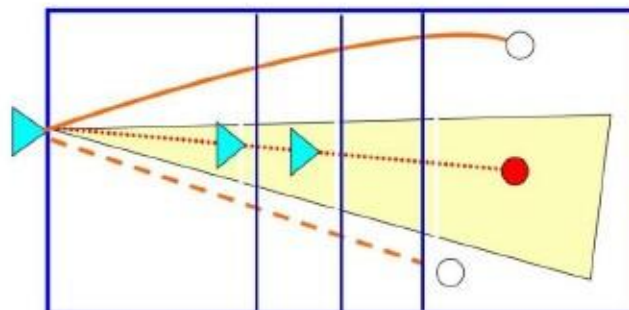


- L'équipe au service ne peut empêcher l'équipe qui reçoit de voir le service → Ecran collectif : faute.



Écran collectif

R. 12.5



- Faute
- Correct

LE BALLON EN DIRECTION DU FILET

- Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage (entre les deux antennes).



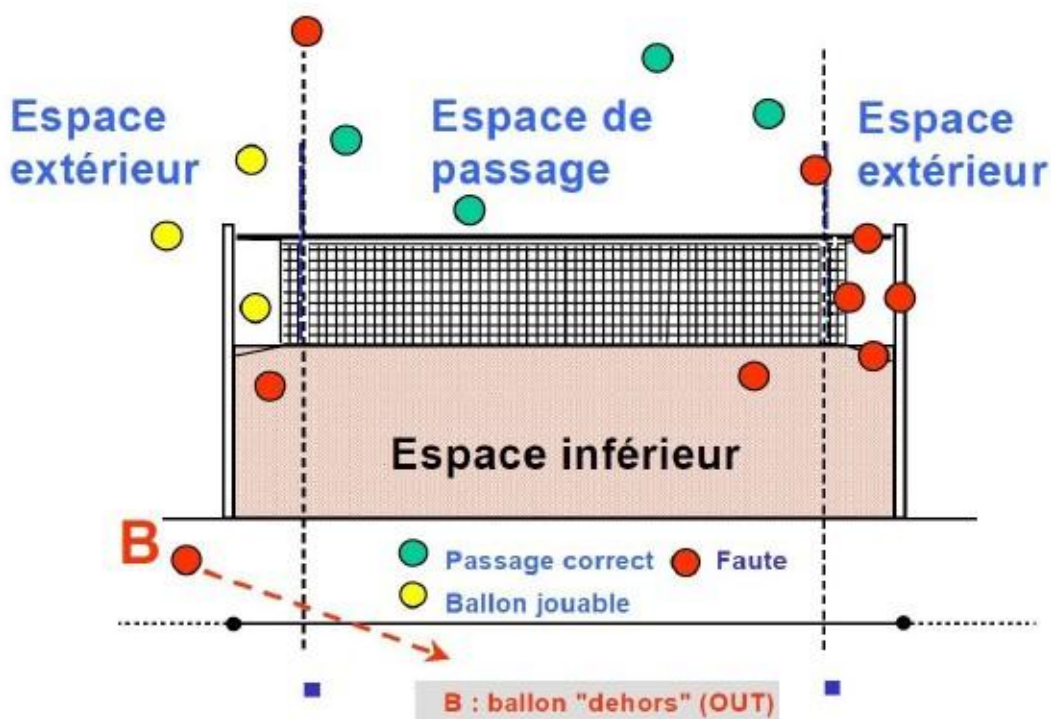
- Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement.

- Le ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe.

- Un ballon qui franchit le plan vertical du filet à l'extérieur de l'espace de passage en direction de la zone libre du camp adverse peut être ramené dans le cadre des trois touches réglementaires à condition que :

- Le camp adverse ne soit pas touché par le joueur ;
- Le ballon renvoyé franchisse de nouveau le plan du filet par l'espace extérieur et du même côté à cette action.

22 PENETRATION DANS LE CAMP ADVERSE	
BALLON FRANCHISSANT L'ESPACE SOUS LE FILET	
JOUEUR AU SERVICE TOUCHE LE CAMP (LIGNE DE FOND)	
JOUEUR SORT DE SON CAMP AU MOMENT DE LA FRAPPE DU SERVICE	
Règles	8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1
Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée.	
PS	



LE JOUEUR AU FILET

Actions autorisées

Franchissement au-dessus du filet

- Au 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, avant ou pendant la frappe du ballon.

Pénétration sous le filet

- Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale

- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci.
- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisé pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.
- Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors-jeu.

Contact avec le filet

- **Règle 2015/2016** **Le contact du filet par un joueur en action sur la balle est strictement interdit et constitue une faute.**

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

LE JOUEUR AU FILET

Actions interdites

Fautes du joueur au filet

- Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.
- **Tout Contact avec le filet (le second Montre le coté fautif et donne le point)**
- 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.



Réaliser une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon

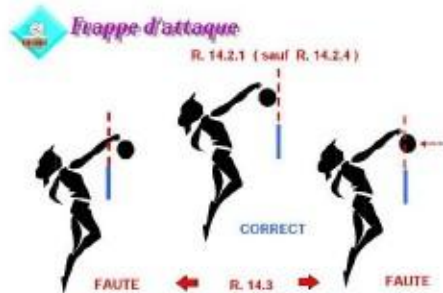
Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire (entre-autres) :

- En touchant le filet ou les 80cm du haut de l'antenne durant son action de jouer le ballon ;
- en réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon.



LA FRAPPE D'ATTAQUE

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



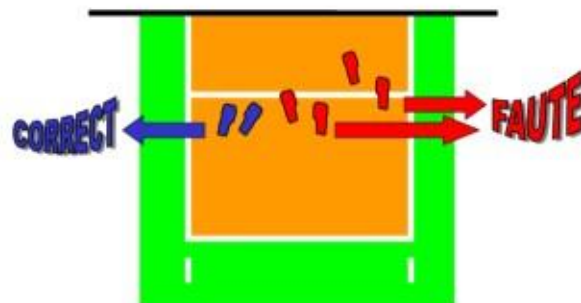
- Un joueur de la ligne avant ne peut effectuer une frappe d'attaque si le ballon est dans l'espace de jeu adverse.

(Après le frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu).

- Aucun joueur ne peut 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 de la ligne arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant. Lors de l'impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque. Après la frappe, il peut retomber en zone avant (*l'attaque n'est effective que lorsque le ballon franchit le filet ou est touché au contre*)



- Un arrière peut renvoyer le ballon chez l'adversaire de la zone avant, si au moment du contact le ballon n'est pas entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.



LE CONTRE

Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet.

Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent réaliser un contre effectif (c'est-à-dire toucher le ballon lors de l'action de contrer).



- La tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon.
- Un contre collectif est un contre réalisé par un groupe de joueurs (2 ou 3) proches les uns des autres. Il devient effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.
- Le contre ne compte pas comme touche de balle. Le premier contact après le contre peut être effectué par n'importe quel joueur, y compris par celui qui a contré.
- Lors du contre, il est permis de passer les mains et les bras dans le camp adverse à condition de ne pas gêner l'action de l'adversaire.

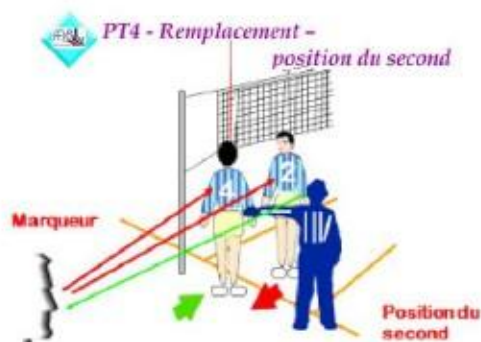


LES TEMPS MORTS ET LES REMPLACEMENTS



Les temps morts

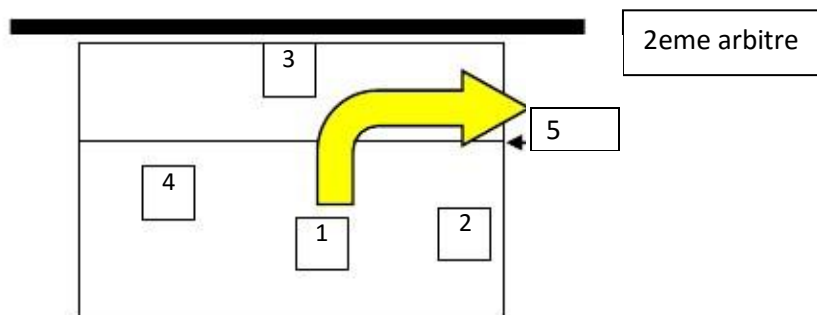
- Ils sont au nombre de deux par sets et par équipe (durée de 30 secondes).
(Pendant les temps-morts, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc de touche).
- Au cours des sets 1 et 2 (et 3 et 4 pour les matchs en 3 sets gagnants), il y a deux temps morts techniques additionnels de 60 secondes chacun. Ils sont automatiquement appliqués chaque fois que l'équipe en tête atteint le score de 8 puis 16 points.



Les remplacements de joueurs « en 4 x 4 »

- Le nombre de changement est limité à 4 maximum pas équipe
- Ces remplacements **sont libres** sauf :
 - Le joueur au poste 1 ne pourra remplacer le joueur du poste 2 (ceci afin d'éviter qu'un même joueur serve deux fois consécutivement) ;
 - Un joueur remplacé ne pourra rentrer à nouveau sur le terrain qu'après au moins un échange de jeu.

- ✓ Le 2^{ème} arbitre est responsable du remplacement. Il autorise le changement, il doit contrôler que la table ait bien enregistré le changement.
- ✓ Le changement s'effectue entre le filet et la ligne des 3m.



LE RÔLE ET LA CONDUITE DES PARTICIPANTS

L'équipe

- Chaque joueur doit porter un maillot numéroté, un short et des chaussures de sport.



Le capitaine

- Un joueur doit être désigné comme capitaine d'équipe(sur le terrain). Il est alors responsable de la conduite et de la discipline de son équipe.
- Avant le match, il représente son équipe au tirage au sort et signe la feuille de match.
- Pendant le match, il est le seul à pouvoir s'adresser à l'arbitre quand le ballon est hors-jeu pour demander une explication.
- Il peut demander les temps morts et les remplacements des joueurs.
- En cas de remplacement sur le terrain, un autre capitaine doit être désigné.
- A la fin du match, il remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat.

L'entraîneur

- Durant tout le match, il dirige le jeu de son équipe. Il peut donner des consignes à ses joueurs depuis le banc de touche ou debout en marchant devant le banc entre la ligne d'attaque et la zone d'échauffement.
- Avant le match, il vérifie les noms et les numéros de joueurs sur la feuille de match (et la signe).
- Pendant le match, il demande les temps morts et les remplacements des joueurs (au 2^{ème} arbitre ou à la table).



LE RÔLE DU CORPS ARBITRAL

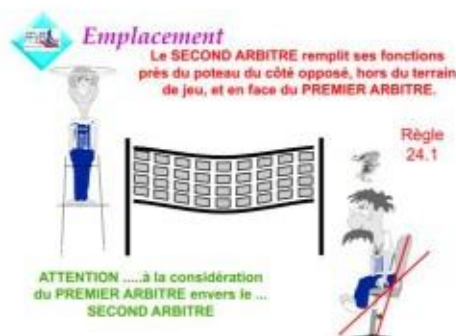
Le 1^{er} arbitre

- Il dirige le match. Il a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes ; ses décisions sont souveraines.
- Avant le match, il vérifie le matériel et les conditions de l'air de jeu. Il contrôle les licences et effectue le tirage au sort en présence des 2 capitaines.
- Pendant le match, il décide des fautes de jeu. Il avertit et sanctionne les conduites incorrectes et les retards de jeu. Immédiatement après avoir sifflé, il indique :



-
- 1- L'équipe qui va servir ;
 - 2- La nature de la faute.

- A la fin du match, il vérifie l'exactitude des informations inscrites sur la feuille de match et la signe ensuite.



Le 2^{ème} arbitre

- Il est l'assistant du 1^{er} arbitre. Il décide, siffle et signale les fautes de position en réception de service, le contact avec le filet, la pénétration, le contre irrégulier de joueur(s) arrière(s).
- Il autorise et contrôle les demandes de temps morts et de remplacements.
- Il contrôle le travail du marqueur et le comportement des participants.



Le marqueur

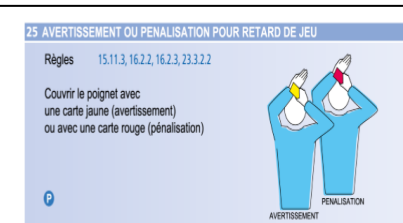
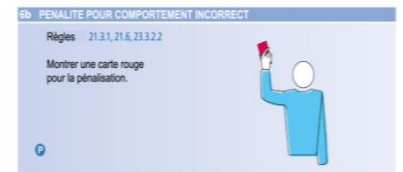
- Il inscrit les données du match et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs attestant de l'exactitude des inscriptions avant le début du match.
- Avant chaque set, il reçoit les fiches de position pour enregistrer les formations
- Pendant le match, il enregistre les points marqué, contrôle le numéro du serveur et informe le 2^{ème} arbitre en cas de faute de rotation.
- A la fin du match, il inscrit le résultat final et recueille les signatures des capitaines.

ECHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

CATEGORIES	REPETITION	FAUTIF	SANCTION	CARTES	CONSEQUENCE
Conduite grossière	1ère	N'importe quel membre	Pénalité	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2nde	Même membre	Expulsion	Rouge+ Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à le fin du set
	3ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
Conduite injurieuse	1ère	N'importe quel membre	Expulsion	Rouge+ Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à le fin du set
	2nde	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
Agression	1ère	N'importe quel membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match

ECHELLE DE SANCTION POUR RETARD DE JEU

CATEGORIES	REPETITION	FAUTIF	DISUASION ou SANCTION	CARTES	CONSEQUENCE
Retard	1er	N'importe quel membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste 25 avec la carte jaune	Prévention - pas de pénalité
	2nd	N'importe quel membre de l'équipe	Pénalité pour retard	Geste 25 avec la carte rouge	Un point et le service pour l'adversaire



ATTENTION

- En cas d'expulsion : Une équipe doit toujours être à 4 joueurs sur le terrain. Si un joueur est expulsé et aucun remplacement autorisé possible, cela entraîne la perte du set pour l'équipe fautive.
- En cas de disqualification : Une équipe doit toujours être à 4 joueurs sur le terrain. Si un joueur est disqualifié et aucun remplacement autorisé possible, cela entraîne la perte du set pour l'équipe fautive.

LES CATEGORIES, HAUTEUR DE FILET, DIMENSIONS DU TERRAIN, ET BALLONS

En SCOLAIRE (UNSS) – 4x4 Niveau « Equipe d’Etablissement »

Catégories	Jeu	Filet		Dimension terrain
		Garçons	Filles	
Juniors 17 et +	4x4	2,43m	2,24m	7m x 14m
Cadets 15/16	4x4	2,35m	2,24m	7m x 14m
Minimes 13/14	4x4	2,24m	2,10m	7m x 14m
Benjamins 11/12	4x4	2,10m	2,10m	7m x 14m

Taille, poids et pression du ballon de Volley-ball

	Volley-Ball	Mini-Volley
Circonférence	65 à 67 centimètres	65 à 68 centimètres
Poids	260 à 280 grammes	200 à 220 grammes
Pression	294 à 318 millibars	171 millibars

PROTOCOLE

16 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Le marqueur établit la feuille de match sous le contrôle du 1^{er} arbitre. • L'enregistrement des équipes doit être terminé quinze (15) minutes avant l'heure de début de la rencontre, sauf si une équipe est incomplète (moins de 4 joueurs). Dans cette circonstance, l'arbitre doit autoriser l'inscription de tout nouveau joueur pour les 2 équipes sans pour différer le coup d'envoi.
15 minutes	<ul style="list-style-type: none"> • Les arbitres vérifient la hauteur et la tension du filet, ainsi que la position des antennes et des bandes de côté. • Les joueurs doivent se présenter en tenue. Leur équipement doit être conforme à celui défini par les lois du jeu en vigueur. Si les 2 équipes participantes se présentent vêtues de tenues identiques, l'équipe recevante devra en changer. • Le 1^{er} arbitre procède au tirage au sort avec les capitaines (si les équipes sont complètes) et demande aux capitaines des 2 équipes s'ils ont des réclamations à formuler sur la qualification des joueurs et sur l'organisation matérielle. • Ne peuvent participer à l'échauffement officiel, après le tirage au sort, que les membres de l'équipe en tenue et inscrits sur la feuille de match (avec leur n° de match).
4 MINUTES	<ul style="list-style-type: none"> • Les capitaines d'équipes et les entraîneurs se rendent à la Table de Marque pour signer la Feuille de Match si les équipes sont complètes, puis remettent au 2^{ème} arbitre ou au marqueur la fiche de position de leur équipe. <p>Le 1^{er} arbitre siffle pour signaler le début de l'échauffement officiel :</p>
14 minutes	<p>5 minutes pour chaque équipe ou 10 minutes ensemble (dans ce cas, 3min d'attaque en poste 4, 3 min en poste 2, et 3 min de service). Les arbitres choisissent et vérifient les ballons du match. Le 1^{er} arbitre siffle en indiquant la fin de l'échauffement des équipes. Les arbitres vérifient à nouveau la hauteur et la tension du filet ainsi que la position des antennes et des bandes de côté.</p>
	<p>Mise en tenue de match et consignes de l'entraîneur pour les joueurs. Une équipe se présentant à l'appel de l'arbitre avec moins de 4 joueurs régulièrement qualifiés dans l'épreuve concernée est considérée comme incomplète et est déclarée forfait.</p>
<p>TEMPS entre les SETS : 3 minutes</p>	