

# Les règles du Volley-ball



## Les règles du jeu (pages 1 et 2)

## Les gestes de l'arbitre (pages 3 à 5)

### 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'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 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<sup>o</sup> 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.

### Le service

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.

Le serveur a **8 sec.** pour servir après le coup de sifflet

**Le service peut toucher le filet.**

### Au filet

**Ne pas toucher le filet.**

*Franchissement au-dessus du filet :*

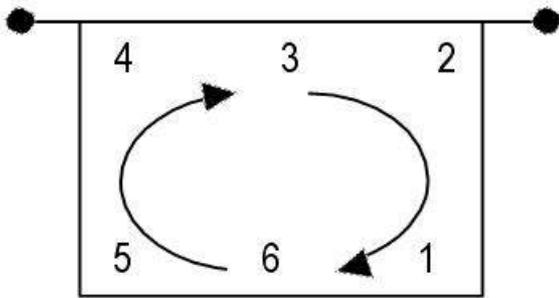
*En attaque, le joueur peut passer la main chez l'adversaire après la frappe.*

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

*Le plan du filet est délimité par des mires ; 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).

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

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

## Les temps morts (arrêts de jeu).

Pour les sets 1 à 4 :

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

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

Pour le set 5 : 2 temps- morts **possibles** de 30 secondes choisis par chaque équipe. Pas de temps-morts **techniques**.

## Le libéro

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

Il porte un maillot **distinctif**.

Il ne peut pas : - servir - contrer,

- **attaquer**, ni devant, ni derrière (*si la balle est au-dessus du filet*)

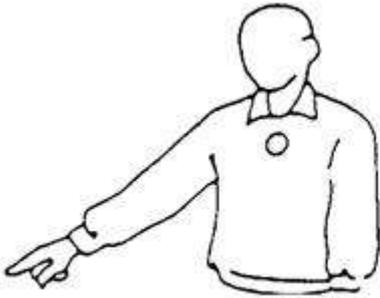
- faire une **passe à 2 mains** depuis la zone avant qui soit attaquée *au-dessus du filet*.

- 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.

# Pour s'y retrouver dans l'arbitrage

## Le ballon

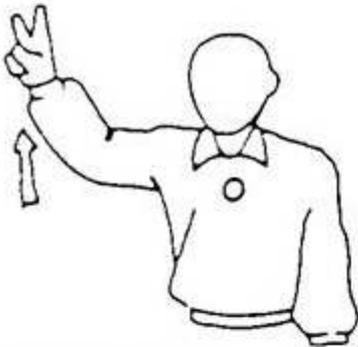


**Ballon dedans " in "**  
Dans le terrain

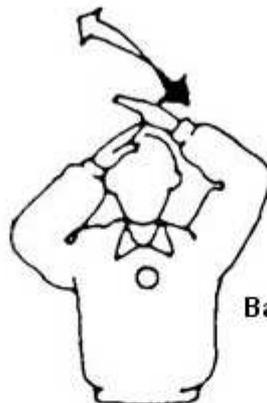


**Ballon dehors " out "**  
Hors du terrain  
ou balle passant à l'extérieur des mires ou les touchant.

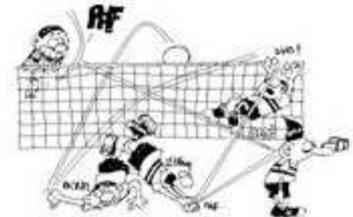
## Les fautes



**Double contact ( touche )**



**Ballon touchée**



**4 touches**



**Pénétration dans le camp adverse** ou ballon passant sous le filet.  
L'arbitre montre la ligne centrale avec le doigt.



**Double faute, ballon à remettre**

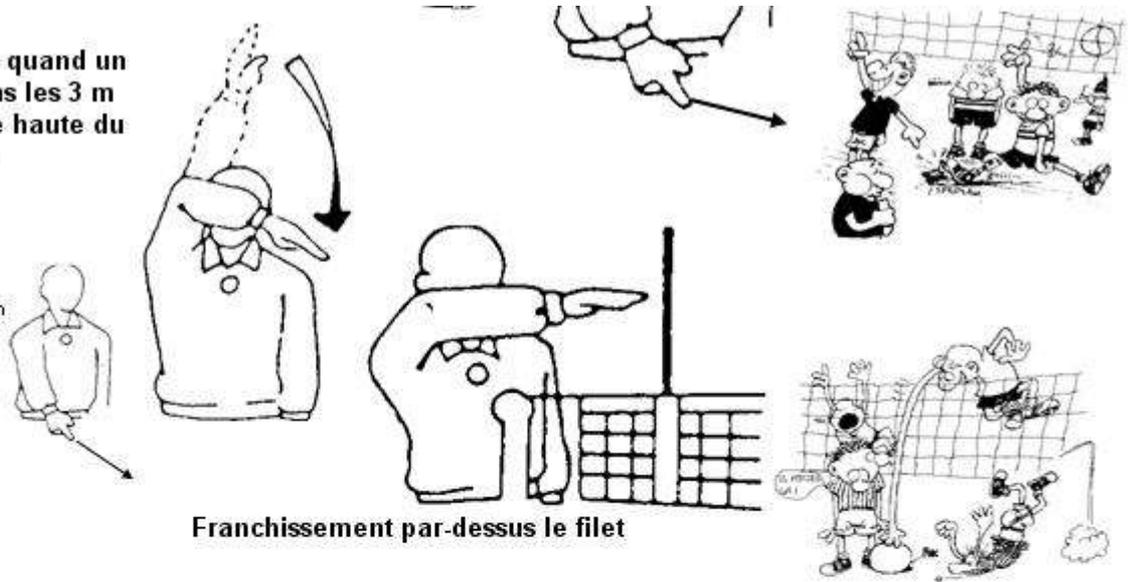


**Ballon collé**



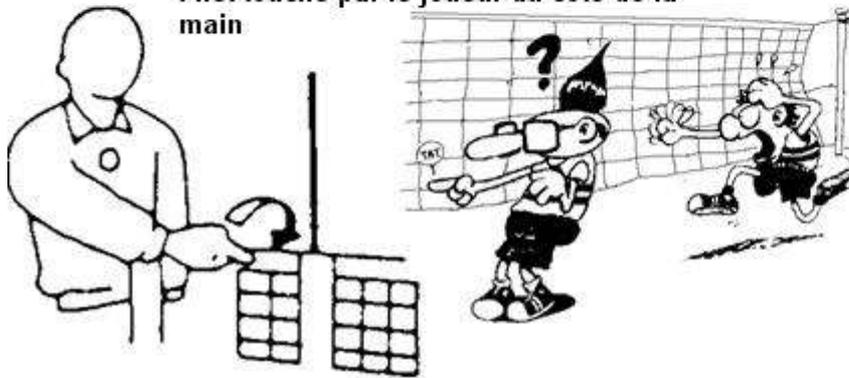
Faute de d'attaque quand un arriere attaque dans les 3 m ou passe en touche haute du libero dans les 3 m

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

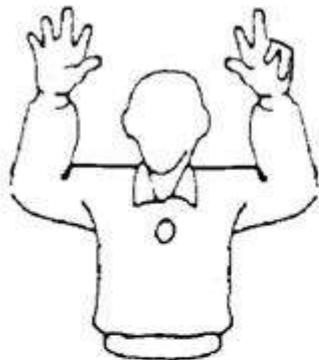


Franchissement par-dessus le filet

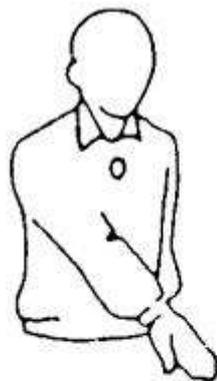
Filet touché par le joueur du côté de la main



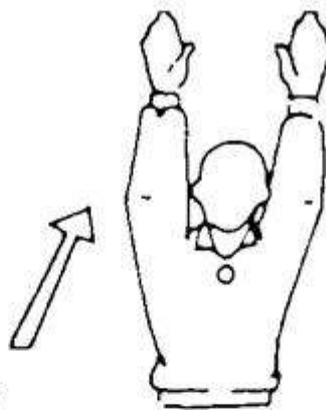
Faute de position ou de rotation



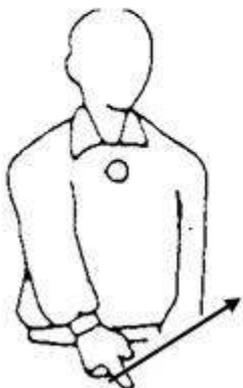
Retard de service



Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service

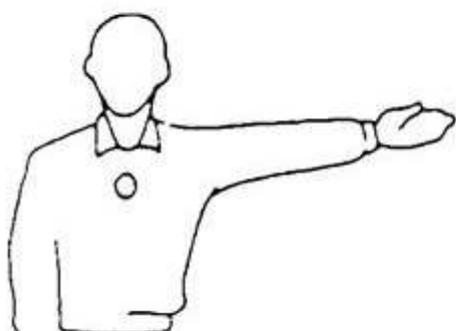


Faute de bloc

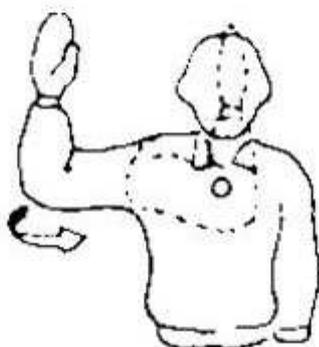


Le joueur a servi en mettant un pied dans le terrain ou sur la ligne. L'arbitre montre la ligne du fond avec le doigt.

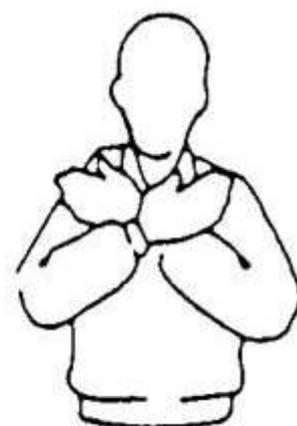
# Déroulement du jeu



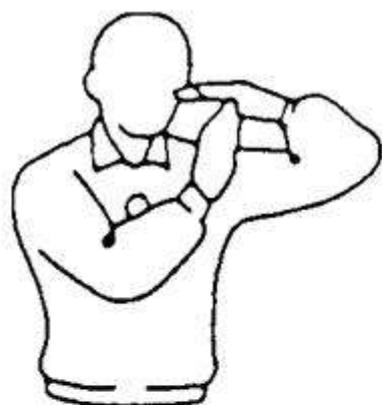
Equipe au service, qui a gagné le point



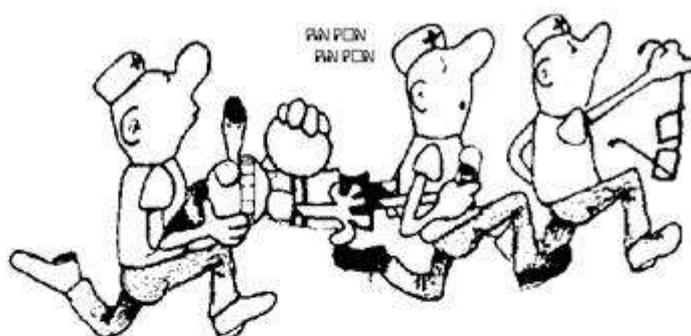
Autorisation de servir



Fin du set ou du match



Temps mort



Changement de joueur

Changement de terrain

