UNSS
Union Nationale du Sport Scolaire

RÈGLEMENT 23|24

REGLEMENT SIMPLIFIE VOLLEY 6x6 / VOLLEY 4x4

TERRAIN : Aire de jeu : elle comprend le terrain de jeu et la zone libre.
Dimensions : terrain de jeu suivant catégories entouré d'une zone libre d'au moins 3m sur les côtés.
La hauteur : elle est d'au moins 7 m à partir de la surface de jeu.
Zone avant : Dans chaque camp la zone avant est délimitée par la ligne centrale et la ligne d'attaque tracée à 3m à l'intérieur et se prolongeant sur les côtés par des pointillés sur 1,50m.
Zone de service : largeur du terrain et elle se prolonge jusqu'au fond de la zone libre.

HAUTEURS DE FILET ET DIMENSIONS DU TERRAIN :

	Juniors garçons	Cadets	Juniors filles	Minimes Garçons	Cadettes	Minimes filles	Benjamins Benjamines
	2.43m	2.35m	2.24m	2.24m	2.24m	2.10m	2.10m
établissement	16mx8m	16 mx8m	16mx8m	14mx7m	16mx8m	14mx7m	14mx7m
excellence	18mx9m						14mx7m

La hauteur du filet se mesure au centre du terrain et ne doit pas dépasser de plus de 2 cm sur les côtés.
Le filet mesure 9,50 m de long sur 1m de large. Les antennes ou mires délimitent l'espace de passage du ballon elles sont placées à en fonction de la largeur du terrain et elles mesurent 1,80m de long.

EQUIPE : Une équipe peut être composée d'un nombre de joueurs maximum qui diffère selon la catégorie (Cf. tableau ci dessous) y compris le libero, un entraîneur, un adjoint, un soigneur et un médecin. Les joueurs qui ne jouent pas doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans l'aire d'échauffement ou ils peuvent s'échauffer sans ballons. Seul le manager est autorisé à se lever ou à marcher dans la zone libre de la ligne des 3m jusqu'à la zone d'échauffement sans perturber le jeu.
Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser des ballons dans la zone libre.
L'équipement, maillots et shorts doivent être de couleurs identiques et uniformes, les maillots sont numérotés de 1 à 20, au dos et au centre de la poitrine, le libero portant un maillot d'une couleur différente.
Le capitaine et le manager sont responsables de la conduite et de la discipline de leur équipe.

	Juniors et Seniors garçons	Juniors et Seniors filles	Cadets Garçons	Minimes Garçons	Cadettes	Minimes filles	Benjamins Benjamines
Excellence	Jeu 6*6 (+6 remplaçants maxi)						Jeu 4*4 (+4Remplaçants maxi)
Etablissement	Jeu 6*6 (+6 remplaçants maxi)		Jeu 4*4 (+4Remplaçants maxi)				
Développement	Cf. circulaire pôle développement						

En 6*6, l'équipe a la possibilité de jouer avec un libéro (voir plus bas)

LE JEU : Le jeu débute et s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre. La rencontre se déroule en 3 sets gagnants, les 4 premiers de 25 points, le 5e éventuel en 15 points ; pour chaque set 2 points d'écarts sont nécessaires. En tournoi, la rencontre se déroule en 2 sets gagnants.
Une équipe qui ne se présente pas est déclarée forfait (3/0 ou 2/0 selon le cas et 25/0 pour chaque set)
Si pour une raison quelconque elle ne peut terminer à 6, elle est déclarée incomplète pour un set ou pour le match, les scores et les points des sets joués restent acquis.

TIRAGE AU SORT (Toss) : Le gagnant du tirage au sort choisit le droit de servir ou de recevoir ou le côté du terrain.
Si les équipes s'échauffent ensemble l'échauffement peut durer de 6 à 10 mn dans le cas d'échauffement consécutif, l'équipe qui gagne le service dispose du filet en premier ; 5 mn par équipe.
Il doit toujours y avoir le nombre réglementaire de joueurs sur le terrain (cf. Tableau), avant de commencer un set l'entraîneur remet sa fiche de position au 2nd arbitre, à partir de ce moment aucun changement de formation n'est autorisé sans effectuer un remplacement normal (excepté le libero).

POSITION DES JOUEURS :
En 6*6 : Les joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent les places 4 (à gauche), 3 (au centre), 2 (à droite), les 3 autres sont les arrières et occupent les places 5 (à G), 6 (au C) ,1 (à D).
Chaque joueur de la ligne arrière doit être plus loin du filet que son avant respectif, le 3 et le 6 devant être entre leurs ailiers respectifs, la position étant déterminée par la position des pieds au sol…
En 4*4 : Seul le serveur est arrière (position 1 sur le terrain)

Après la frappe de service les joueurs peuvent se déplacer librement.
Une équipe commet une faute si un joueur n'occupe pas sa position au moment
Où le serveur frappe la balle. Une faute de position entraînant les conséquences suivantes :

- L'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu et les positions sont rectifiées.

REMPLACEMENT : Selon la formule de jeu, 6 ou 4 remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set.
Le joueur doit se présenter dans la zone de remplacement (zone libre avant « 3m ») et l'arbitre ou le marqueur enregistre le remplacement.
En 4*4 : Les changements sont libres et au nombre de 4. Au moins un échange doit être joué après le changement. Le joueur en poste 1 (arrière) ne peut pas servir 2 fois consécutivement après un changement (à vérifier avec la CMN)
En 6*6 : Un joueur de la formation initiale ne peut sortir du jeu et ne rentrer qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait dans la formation de départ.
Un joueur blessé qui ne peut continuer à jouer devra être remplacé réglementairement en cas d'impossibilité l'équipe a le droit de bénéficier d'un remplacement exceptionnel.

Un joueur expulsé ou disqualifié doit être remplacé réglementairement faute de quoi l'équipe est déclarée incomplète.

<u>Le libero</u> : il peut remplacer n'importe quel joueur arrière (avant que le ballon soit en jeu) mais ne peut pas servir, pas effectuer une tentative de bloc, ni une attaque et s'il effectue une touche haute dans la zone avant la 3° touche ne pourra être prise que sous le bord supérieur du filet, si la passe s'effectue dans la zone arrière la balle peut être attaquée librement. Le libero ne compte pas comme un remplacement. Il peut être capitaine. Il doit avoir un échange de jeu minimum avant qu'il puisse remplacer.

TOUCHE D'EQUIPE : Chaque équipe à droit à trois touches en plus du contre pour renvoyer le ballon. Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps, il doit être frappé, il peut toucher plusieurs partie du corps à condition que les contacts aient lieu simultanément.

➔ **Fautes de touches :** 4 touches, touche assistée, tenue et double touche.

➔ **Fautes du joueur au filet :**
- Un joueur touche le ballon dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque, un joueur gène le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet, les pieds d'un joueur pénètrent complètement dans le camp adverse, un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire :
- En touchant le filet ou les 80 cm de l'antenne ou
- En prenant appui sur le filet en même temps qu'il joue le ballon ou
- En se créant un avantage sur l'adversaire ou
- En réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon.

SERVICE : Le 1° arbitre autorise l'exécution du service quand le serveur et les équipes sont prêts à jouer.
A partir du coup de sifflet de l'arbitre on **a 8 s** pour servir **et une** seule tentative. Quand une équipe récupère le service, l'équipe effectue une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.
Au moment de la frappe ou de l'impulsion, le serveur ne doit pas toucher le terrain ou la ligne de fond.
Le ballon doit être frappé avec 1 main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé ou lâché

FRAPPE D'ATTAQUE : Toute action envoyant le ballon chez l'adversaire à l'exception du service et du contre est considéré être une frappe d'attaque.
On n'a pas le droit d'attaquer sur le service adverse, un arrière ne peut attaquer dans la zone avant sauf si au moment du contact une partie du ballon est situé en dessous du bord supérieur du filet. Pas le droit d'attaquer le ballon dans le camp adverse.

CONTRE : Le contre c'est l'action d'intercepter le ballon provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet.
Tentative de contre : action de contrer sans toucher le ballon.
Contre effectif : c'est à chaque fois que le ballon est touché par au moins un joueur.
Au contre on peut passer ces mains dans l'autre camp à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire➔tant que l'adversaire n'a pas attaqué.
Après un contre l'équipe a droit à 3 touches de balles.
Faute de contre : Contrer un service est interdit.

INTERRUPTION DE JEU : Chaque équipe a droit à 2 temps mort de 30’’ , il n’y a plus de temps mort technique. . On n’a pas le droit de demander des remplacements consécutifs pendant la même interruption de jeu. Pendant les temps morts les joueurs doivent aller dans la zone libre près du banc.
L’action de retarder les remplacements, de prolonger les temps morts, d’effectuer un remplacement irrégulier constitue un retard de jeu et est sanctionné par un avertissement pour retard de jeu, il est attribué à l’équipe.
Interruption de jeu inférieur à 4h et reprise sur le même terrain on conserve les résultats des sets joués et en cours.
Si le jeu est repris sur un autre terrain on conserve le résultat des sets joués, le set interrompu est annulé et est repris avec les mêmes joueurs.
Si l’interruption est supérieure à 4 h le match est rejoué.
Entre chaque set l’arrêt a une durée de 3mn.

ECHELLE DES SANCTIONS : 1° avertissement : carton jaune
Pénalisation : carton rouge Conduite grossière.
Expulsion : (carton rouge et jaune dans la même main) Conduite injurieuse, répétition d’une conduite grossière.
Disqualification : (jaune et rouge dans chaque main). Agression, répétition d’une conduite injurieuse.

PROTOCOLE DE JEU : 16 mn avant le début les arbitres vérifient la hauteur, la tension du filet ainsi que la position des antennes et des bandes de côtés.
15 mn : tirage au sort, les capitaines et entraîneurs signent la feuille de match.
14mn : le 1° arbitre siffle pour signaler le début de l’échauffement officiel. Les arbitres vérifient les plaquettes, ballons, serpillières, tableau de marque…
4mn : Fin de l’échauffement, vérification de la tension du filet et fiches de position…Puis présentation.

ROLE DU 1° ARBITRE : il dirige le match du début à la fin, il a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes, ses décisions sont souveraines, il effectue le tirage au sort en présence des capitaines et contrôle l’échauffement des équipes.

ROLE DU 2° ARBITRE : vérifie la position des joueurs, <u>siffle</u> et signale les fautes de position de l’équipe en réception, les fautes de filets, les attaques des arrières, ballon en dehors de l’espace de passage de son côté, la pénétration dans le camp adverse.

ATTITUDE DES ARBITRES : **Le 1°arbitre :** Siffle le début de l’échange.
Siffle la faute
Donne le camp qui va servir.
Indique la nature de la faute.
Le 2° arbitre : Siffle la faute
Indique la nature de la faute.
Donne le camp qui va servir.

UNSS

Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org

Et sur nos réseaux sociaux :

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

AGENCE NATIONALE DU SPORT

MAIF