

Les règles du Volley ball

BUT DU JEU

Faire tomber la balle dans le camp adverse en 3 touches maximum (réception-passe-attaque) sans pour autant qu'elle ne revienne (Le contre ne compte pas comme une touche).
L'équipe qui remporte l'échange marque un point et le service suivant.

GAGNER LE SET

Un set est gagné par l'équipe qui marque 25 points, avec un écart de 2 points.
En cas d'égalité à 24, le jeu continue jusqu'à 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 à 2 sets partout, le 5ème set (tie-break) est joué en 15 points avec 2 points d'écart.

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.

Les fautes :

- **le collé (ou porté)** : la balle est poussée et non frappée, ou la passe est en dessous des épaules du joueur (les frappes doivent être franches)

Tout contact (prolongé ou pas) paume ouverte du bas vers le haut sera sanctionné sauf si le ballon est frappé uniquement avec la paume de la main

- **le doublé (ou double touche)** : le même joueur touche 2 fois de suite le ballon,
exception : en défense ou en réception, sur la première touche d'équipe si ces deux touches sont involontaires et immédiatement consécutives.

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, et doit être derrière la ligne sans marcher dessus avant ou pendant la frappe.

Le service peut toucher le filet.

AU FILET

La faute de fil : Le joueur touche le filet avec les mains ou n'importe quelle autre partie du corps ou avec ses vêtements.

Pénétration : le joueur met son pied entièrement dans le camp adverse (si le pied touche la ligne médiane pas de fautes ATTENTION aux blessures) ou pénétrer dans l'espace adverse sans pour autant gêner le jeu.

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 et si l'équipe adverse a effectué 3 touches.**

Le plan du filet est délimité par des mires. Toutes balles passant à l'extérieur de celles-ci ou les touchant, sont fautes.

BALLE IN OU OUT

Les limites du terrain sont définies par des lignes au sol. La ligne fait partie intégrante du terrain (si une partie du ballon touche la ligne même l'extrémité extérieure du terrain) la balle est IN (ou bonne)

Si aucune partie du ballon ne touche la ligne et est à du terrain alors elle est OUT (ou dehors)

LES POSITIONS

Les joueurs tournent au service (changent de place) 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.

Sur service, un mauvais placement ou une permutation trop rapide seront sanctionnés.

Dans la zone avant : Les arrières ne peuvent pas effectuer un contre (les 2 pieds doivent toucher le sol) ni une frappe d'attaque (à 1 ou 2 mains) si la balle est au-dessus du filet.

LES TEMPS-MORTS

Pour les sets 1 à 4 :

- il y aura 2 temps-morts techniques automatiques de 60 secondes par set dès que la première des deux équipes atteint 8 puis 16 points.

- il y aura 2 temps-morts de 30 secondes possibles, choisis par le coach de chaque équipe.

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

3 minutes de pause entre chaque set.

Chaque entraîneur peut procéder à 6 remplacements maximum par set.

LE LIBERO

Chaque équipe peut éventuellement utiliser un joueur défensif spécifique : le LIBERO qui est désigné pour le match et ne peut pas changer de poste au cours du jeu.

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.

Il peut remplacer n'importe quel joueur arrière et ces changements se font entre les échanges sans être signalés à l'arbitre.