

Préambule – L’ambition de l’UFOLEP

- S’intéresser non pas au sportif, mais à l’être qui fait du sport.
- Offrir tous les sports pour tous, de la saine détente à la compétition amicale et formatrice.
- Favoriser une vie associative et fédérative pour un apprentissage de la vie démocratique.
- Proposer une porte ouverte sur la société lieu de solidarité, de fraternité de communication, de respect des règles et des autres : facteurs de lien social. Jouer avec les autres et non contre les autres.
- Faire découvrir une sensation de plaisir et de bien être par l’expression physique, le maintien de la forme, la fête sportive.
- Faire du sport un élément de culture qui contribue à l’épanouissement intellectuel en élargissant les connaissances et en favorisant la réflexion.

Article 1 – Participants

Le championnat est ouvert à toute personne licenciée UFOLEP pour la saison en cours. La participation aux rencontres est soumise à la possession d’un certificat médical à jour ou d’une attestation sur l’honneur d’avoir répondu négativement aux questions du questionnaire de santé.

Article 2 – Catégories

Le championnat est décliné en plusieurs catégories. La catégorie mixte tout d’abord, et si le calendrier et le nombre d’équipes engagées le permettent, les catégories féminine et masculine.

Article 3 – Championnat

Pour chaque catégorie, le championnat est organisé en une ou plusieurs phases avec un nombre d’équipes par poule décidé en commission de rentrée chaque année en fonction du nombre d’équipes engagées.

Le principe de montées et de descentes est appliqué à l’issue de chaque phase : les 2 premiers de chaque niveau montent, les 2 derniers de chaque niveau descendent.

Le classement général final d’une phase, après application des montées et descentes, est utilisé pour la répartition des équipes dans les poules de la phase ou de la saison suivante.

Article 4 – Engagement d’équipes

Une association peut engager dans chaque catégorie autant d’équipes qu’elle le souhaite avant le début de la saison (septembre).

Pour la catégorie mixte, une liste nominative comportant au minimum 6 joueurs dont 2 de chaque sexe devra être fournie pour pouvoir engager une équipe. Il est possible de compléter l’équipe avec d’autres joueurs après son engagement.

Une association peut engager de nouvelles équipes entre 2 phases d’une même saison, sous réserve de places disponibles selon la formule de championnat définie en début de saison. En cas de places disponibles insuffisantes, les critères de sélection sont d’abord le rang d’équipe supplémentaire puis l’ancienneté de la demande. Par exemple s’il ne reste que 2 places disponibles et qu’une association A souhaite ajouter 2 équipes (A.1 et A.2) et qu’une association B souhaite ajouter 1 équipe (B.1), la demande de l’association B arrivant après celle de l’association A, alors seront retenues dans l’ordre les équipes A.1 et B.1.

Une nouvelle équipe débute au sein de la dernière poule.

Une association peut dissoudre une ou des équipes entre 2 phases d’une même saison.

Article 5 – Correspondants d'équipe

Chaque équipe est représentée par 1 ou 2 correspondants d'équipe (qui ne sont pas forcément des joueurs) chargés des échanges avec l'UFOLEP et les équipes adverses (envoi des feuilles de matchs, demande de report ou de renfort).

Il est fortement conseillé de désigner 2 correspondants pour chaque équipe pour palier une éventuelle absence du correspondant d'équipe principal.

La liste nominative et les coordonnées des correspondants d'équipes devront être fournies à la commission technique de volleyball de l'UFOLEP 44 lors de l'inscription des équipes.

Les correspondants d'équipe peuvent être modifiés entre 2 phases de championnat, mais pour une bonne organisation, il est préférable qu'il n'y ait pas, sauf cas de force majeure, de modification de correspondant d'équipe au cours d'une phase de championnat.

Les correspondants d'équipes se portent garants que tous les joueurs de l'équipe possèdent une licence valide pour l'année en cours.

Les correspondants d'équipes veillent durant la rencontre au bon déroulement de celle-ci.

Le respect des règles et de l'équipe adverse est un point fondamental : la compétition doit toujours être juste et loyale.

Article 6 – Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 6 joueurs sur le terrain.

La composition des équipes est du ressort des responsables des associations. Il est demandé aux associations d'engager suffisamment de joueurs dans les équipes afin de respecter le calendrier des matchs et éviter au maximum les reports. Une saison est longue, anticipez les blessures, contraintes personnelles et professionnelles...

Pour les rencontres de la catégorie mixte, la présence d'au moins 1 joueur de chaque sexe sur le terrain lors de chaque échange de jeu est obligatoire. La présence d'au moins 2 joueurs de chaque sexe sur le terrain lors de chaque échange de jeu est fortement encouragée. À partir de la saison 2029-2030, la présence d'au moins 2 joueurs de chaque sexe sur le terrain lors de chaque échange de jeu deviendra obligatoire.

Dans chaque catégorie, un joueur sera compté comme membre de la première équipe avec laquelle il joue sans avoir été déclaré comme renfort. Il ne pourra jouer dans aucune autre équipe de cette catégorie lors de la même phase de championnat, sauf en étant déclaré comme renfort.

Une joueuse peut être engagée dans 1 équipe mixte et 1 équipe féminine lors de la même saison et un joueur peut être engagé dans 1 équipe mixte et 1 équipe masculine lors de la même saison.

Entre 2 phases de championnat d'une catégorie, la composition des équipes peut varier en veillant à garder une homogénéité de niveau par rapport aux équipes de début de saison : à chaque début de phase d'une catégorie, la liste des joueurs de chaque équipe est réinitialisée.

Article 7 – Renforts

Si une équipe est en difficulté pour présenter une équipe, elle peut, à titre exceptionnel, emprunter des joueurs d'une autre équipe de la même catégorie selon les conditions cumulatives suivantes :

- Proposer à l'équipe adverse, en amont de la rencontre, chaque renfort envisagé en précisant sa poule et son équipe d'origine.
- Obtenir l'accord de l'équipe adverse pour chaque renfort proposé. L'équipe adverse est libre d'accepter ou de refuser chaque renfort proposé.
- Ne pas dépasser 2 renforts maximum.
- Ne pas dépasser 7 joueurs au total en comptant les renforts.

Pour la catégorie mixte, aucune condition concernant un nombre minimum de joueurs de chaque sexe n'a été retenue.

Ainsi, par exemple :

- Une équipe de 3 joueurs ou moins ne peut pas composer une équipe à l'aide de renforts ; dans ce cas il faut envisager une demande de report de la rencontre.
- Une équipe de 4 joueurs ne peut faire appel qu'à 2 renforts pour présenter une équipe complète.

- Une équipe de 5 joueurs peut faire appel à 1 ou 2 renforts.
- Une équipe de 6 joueurs ne peut faire appel au plus qu'à 1 seul renfort.
- Une équipe de 7 joueurs ou plus ne peut faire appel à aucun renfort. Dans la catégorie mixte, si l'équipe n'est pas mixte avec 7 joueurs ou plus, il faut envisager une demande de report de la rencontre ; il n'est pas possible à titre exceptionnel de faire appel à un renfort du sexe non représenté et menant à une composition d'équipe de 8 joueurs ou plus.

Chaque renfort sera indiqué sur la feuille de match, dans la zone dédiée aux renforts, séparée de la liste des joueurs de l'équipe, en indiquant ses prénom, nom, poule et numéro d'équipe d'origine. La signature d'avant-match de l'équipe adverse vaut pour accord du renfort.

Si l'équipe adverse refuse un renfort et que l'équipe est incomplète, il reste la possibilité d'envisager une demande de report de la rencontre.

Article 8 – Calendrier et résultats

Le calendrier et les résultats sont consultables sur le site de l'UFOLEP 44 : [calendrier / resultats](#).

Article 9 – Lieu et horaire des matchs

Les rencontres se déroulent sur le créneau de match défini pour l'équipe qui reçoit, en soirée du lundi au vendredi. Il n'y a pas de matchs les samedis et dimanches.

Les horaires de matchs doivent être respectés par les deux équipes.

L'heure indiquée sur le calendrier correspond à l'heure où les 2 équipes doivent être en tenue sur le terrain et où le montage du terrain par l'équipe hôte doit débiter.

Article 10 – Reports

Toute demande de report impacte la vie personnelle et professionnelle de vos joueurs et de vos adversaires. Par respect pour l'organisation de tous, le report d'une rencontre doit donc rester un événement exceptionnel, uniquement en cas d'impossibilité totale d'aligner une équipe de complète de 6 joueurs à la date prévue par le calendrier officiel.

Par respect pour l'organisation de tous, il est donc demandé de suivre au maximum le calendrier initial, éventuellement avec l'appel à 1 voire 2 renforts dans le cadre défini à l'article 7.

En cas de nécessité de report, pour ne pas impacter l'ensemble des calendriers des différentes catégories, il est demandé d'envisager en priorité un décalage la même semaine de championnat – créneau de secours de l'équipe à domicile ou délocalisation de la rencontre chez l'adversaire – éventuellement en faisant également appel à 1 voire 2 renforts dans le cadre défini à l'article 7.

Si ces hypothèses ne sont pas réalisables, tout match reporté doit être joué au plus tard 1 mois après la date initiale de la rencontre sans toutefois dépasser la date de fin de la phase de championnat définie en commission de rentrée et communiquée à chaque début de phase de championnat. À défaut, l'équipe ayant demandé le report (le dernier report en cas de demandes successives) sera pénalisée par un forfait.

Toute demande de report doit être transmise par l'équipe jouant à domicile (responsable de la feuille de match) à l'adresse volleyball.ufolep44@gmail.com en indiquant l'équipe demandeuse et la raison de la demande sans quoi le report ne sera pas validé. Il est demandé de fournir également la date et le lieu du report dès que ceux-ci sont définis.

Une demande de report ne doit pas entraîner en cascade la demande de report d'une autre rencontre, toutes catégories confondues ; si c'était le cas, le report ne serait pas validé. Le calendrier initial prime sur les reports en toutes circonstances.

Le nombre de reports à l'initiative d'une équipe est limité à 2 par phase de championnat.

Article 11 – Formule de match

Dans chaque catégorie, les matchs se déroulent en 3 sets gagnants de 25 points avec 2 points d'écart. En cas de 5^e set, celui-ci est en 15 points avec 2 points d'écart.

Article 12 – Classement

Le barème d'attribution des points à l'issue de chaque rencontre est le suivant :

Victoire 3-0 ou 3-1	Victoire 3-2	Défaite 2-3	Défaite 1-3 ou 0-3	Forfait
4 points	3 points	2 points	1 point	0 point (score 0-25 / 0-25 / 0-25)

Lorsque les équipes sont à égalité de points de classement, elles se départagent dans l'ordre grâce :

1. Au nombre de victoires.
2. Au ratio de sets (sets gagnés / sets perdus).
3. Au ratio de points (points gagnés / points perdus).
4. Si besoin aux résultats particuliers entre les équipes concernées (en reprenant les mêmes critères).

Article 13 – Feuille de match

La feuille de match est à compléter correctement par les 2 équipes en 2 temps.

Avant le match :

- L'identification de la rencontre doit être complète : saison, catégorie, phase, poule, journée, date, heure, lieu, nom des 2 équipes tel qu'affiché sur le calendrier officiel.
- La liste des joueurs est obligatoire : prénom, nom et numéro de licence.
- Les éventuels renforts, appelés dans le cadre de l'article 7, doivent être inscrit séparément, dans la section prévue, en indiquant prénom, nom, numéro de licence, ainsi que poule et numéro d'équipe d'origine.
- La signature d'avant-match des 2 équipes fige la composition des équipes, aucun joueur non inscrit ne peut ensuite prendre part à la rencontre.

Après le match :

- Les éventuelles observations.
- Le score final.
- La signature d'après-match valide l'ensemble de la feuille de match, aucune modification ne peut ensuite être faite sur la feuille de match.

La feuille de match complète est à envoyer par l'équipe qui reçoit à volleyball.ufolep44@gmail.com au plus tard 48 h après le match sinon celle-ci sera déclarée forfait.

Article 14 – Arbitrage

L'arbitrage de la rencontre incombe à l'équipe qui reçoit.

En cas de litige, il convient de se rappeler que les participants ne sont pas tous des arbitres chevronnés et que l'erreur est humaine. Le respect de tous doit prévaloir en toutes circonstances.

N'hésitez pas à inscrire vos observations sur la feuille de match sur ce qui a pu bien ou mal se passer : cela pourra conduire à un échange avec les 2 équipes concernées et nourrir les débats en commission technique UFOLEP afin d'éventuellement amender le présent règlement.

Article 15 – Règles applicables

Par défaut les règles officielles de la Fédération Internationale de Volley-Ball (FIVB) en vigueur s'appliquent.

En cas de discordance entre la version originale anglaise avec la version française, la version originale prime : des erreurs de traduction et des oublis de modifications de texte et de schémas explicatifs ont notamment été relevées entre les 2 versions.

Ces règles sont toutefois amendées par le présent règlement fédéral UFOLEP du championnat de volley-ball.

Article 16 – Filet

Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à :

- 2,24 m en catégorie féminine
- 2,40 m en catégorie mixte
- 2,43 m en catégorie masculine

Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.

Il y a faute dès qu'un joueur touche le filet pendant l'échange.

Article 17 – Service

Il y a possibilité de procéder à un deuxième service quand le serveur n'a pas touché la balle au premier lancer.

Par respect d'équité, cette règle doit être appliquée quel que soit le niveau réel ou supposé du serveur.

Article 18 – Temps morts

Chaque équipe dispose de 2 temps morts par set.

Article 19 – Match interrompu avant terme

Si un match est interrompu avant son terme, quelle que soit la raison, indiquez sur la feuille de match le score incomplet au moment de l'arrêt de la rencontre.

Précisez dans les observations les circonstances de l'interruption : coupure de lumière, inondation, équipe incomplète suite à blessure, départ d'un joueur pour nécessité impérieuse... Donnez le maximum de précisions : seuls les commentaires objectifs inscrits sur la feuille de match seront pris en compte.

La feuille de match doit refléter le score et les circonstances réelles et non pas un éventuel arrangement entre les 2 équipes concernées. Afin d'harmoniser les décisions, l'UFOLEP décidera de la suite à donner, selon les circonstances. Si la responsabilité d'aucune équipe n'est engagée, les décisions suivantes s'appliqueraient :

- Si le match est interrompu avant le 5^e set, alors le match est à rejouer.
- Si le match est interrompu pendant le 5^e set et qu'une équipe est en tête dans le 5^e set, alors le match est déclaré gagné par l'équipe en tête dans le 5^e set. Le score des 2 équipes serait complété pour que le résultat final soit valide. Par exemple, un score de 12-9 serait complété à 15-12, et un score de 15-14 serait complété à 16-14.
- Si le match est interrompu pendant le 5^e set et que les équipes sont à égalité dans le 5^e set, alors le match est déclaré gagné par l'équipe ayant marqué le plus de points sur l'ensemble des 5 sets. Le score des 2 équipes serait complété pour que le résultat final soit valide. Par exemple, un score de 8-8 serait complété à 15-13 et un score de 15-15 serait complété à 17-15.

Cependant, si les observations de la feuille de match semblent engager la responsabilité d'une équipe (équipe devenue incomplète suite à blessure ou un retard conséquent par rapport à l'heure prévue de la rencontre, par exemple), alors l'UFOLEP prendrait une décision pour la suite à donner à cette rencontre en fonction du contexte.

La règle normalement appliquée en cas d'équipe incomplète en cours de match est la suivante : les points marqués restent acquis à l'équipe devenue incomplète en cours de match et l'équipe adverse marque tous les points restants jusqu'à la victoire. Cependant si les capitaines des deux équipes donnent leur accord, librement consenti, ils peuvent choisir de déroger à cette règle en continuant par exemple le match en 6 contre 5 ou 5 contre 5 (le préciser dans les observations de la feuille de match).

Un capitaine peut refuser de déroger à la règle sans avoir à se justifier.

Article 20 – Respect du règlement

La participation à ce championnat implique avoir connaissance et respecter ce règlement.

Article 21 – Adaptation du règlement

Seule la commission technique de volleyball est habilitée, en cas de litige et à titre exceptionnel, pour adapter le présent règlement.

Seule la commission technique peut amender ce règlement.

ANNEXE 1

Consignes en cas de report de match

Préambule

Il est demandé de respecter au mieux le calendrier – qui prend en compte toutes les contraintes qui ont été transmises par les clubs dans les feuilles d’engagement d’équipes – tout report éventuel devant se faire dans le respect du règlement.

Pensez notamment que les joueurs de l’équipe adverse ont également des contraintes calendaires (professionnelles, familiales, personnelles, etc.). Certains font des arrangements avec ces autres contraintes dès la publication du calendrier du championnat qui ne peuvent ensuite plus être modifiés et ne sont peut-être pas en mesure ensuite de répondre favorablement à une demande de report.

Il est donc demandé en toute première option, en cas d’équipe incomplète, d’envisager l’appel à 1 ou 2 renforts, dans le cadre de l’article 7.

Si un report était inéluctable, pour ne pas impacter l’ensemble du calendrier, il faudra si possible jouer le match la même semaine que la date initialement prévue. Il convient donc d’étudier en priorité le créneau de secours de l’équipe hôte ou l’inversion du match, l’équipe prévue initialement à domicile se déplaçant chez l’adversaire (si le créneau de l’adversaire n’est pas le même jour de la semaine, ce décalage est peut-être possible, sous réserve bien entendu qu’un terrain soit disponible).

Pensez également qu’un match peut être avancé si vous avez connaissance d’un empêchement longtemps à l’avance. Cela peut éviter des blocages par la suite. N’attendez pas la dernière minute pour vérifier la disponibilité de votre équipe !

Attention, demander un report ne garantit pas qu’il sera possible de fixer une autre date dans les limites fixées par le règlement : l’équipe adverse, ou même la vôtre, peut ne pas être disponible dans les délais prévus (voir ci-dessous). S’il était malheureusement impossible de fixer une date de report dans les délais prévus, l’équipe ayant demandé le report (le dernier report en cas de plusieurs reports successifs) serait pénalisée par un forfait.

La seule façon certaine de ne pas s’exposer à un forfait est donc de respecter la date prévue par le calendrier du championnat.

Délai maximum de report

Dans tous les cas, tout match reporté doit être joué au plus tard 1 mois après la date initiale de la rencontre sans toutefois dépasser la date de fin de la phase du championnat.

Si une date de report est validée par les 2 capitaines dans les délais prévus, et que cette date n’entre pas en collision avec un autre match du championnat quelle que soit la catégorie, alors cette date devient la nouvelle date officielle, tout nouveau report de la même rencontre devant faire l’objet d’une nouvelle demande de report, toujours dans la limite de 1 mois à partir de la date initiale de la rencontre sans toutefois dépasser la date de fin de la phase de championnat.

Procédure de demande de report

L’équipe à domicile, responsable de la feuille de match, doit, au plus tôt, informer de toute demande de report de match, **même si c’est l’équipe adverse qui le demande**, en envoyant un courriel à volleyball.ufolep44@gmail.com, en mettant en copie le correspondant d’équipe adverse.

Comme pour tout échange concernant un match, **l’objet du courriel** (pas uniquement son contenu) doit indiquer *a minima* la catégorie, la poule, la phase, la journée de championnat et le nom des équipes (celle recevant en premier) sans oublier le numéro des équipes (certains clubs ayant plusieurs équipes dans la même poule, un oubli du numéro pourrait conduire à des erreurs). Exemple : « Mixte / Phase 1 / Poule C / J5 / Basse-Indre 1 vs Clisson 3 ».

Indiquez l’équipe demandant le report et la raison du report, même si la date et/ou le lieu de report n’ont pas encore été fixés, sans quoi le report ne sera pas validé. Les dates et lieu de report devront également être communiqués dès qu’ils seront fixés.

Sans information de demande de report, ni feuille de match envoyée 48 h après la date prévue, un forfait sera appliqué à l’équipe à domicile (qui a donc tout intérêt à envoyer la demande de report dans les temps).

ANNEXE 2

Consignes en cas d'équipe incomplète en cours de match

Définition d'une équipe incomplète

Une équipe est déclarée incomplète si elle ne peut présenter 6 joueurs sur le terrain.

Pour la catégorie mixte, un équipe est déclarée incomplète si elle ne peut présenter 6 joueurs sur le terrain dont au moins 1 joueur de chaque sexe (à partir de la saison 2029-2030, il faudrait au moins 2 joueurs de chaque sexe). Cette obligation est valable pour chaque point du match.

Conséquence

Si en cours de match une équipe est déclarée incomplète, le match s'arrête et, selon les circonstances, la décision sera prise par l'UFOLEP pour la suite à donner. Sauf circonstances exceptionnelles, tous les points manquants pour gagner sont attribués à l'équipe adverse. Par exemple si l'équipe A mène 25-18 / 25-17 / 24-16 au moment où elle est déclarée incomplète, alors l'équipe B gagne le match 25-18 / 25-17 / 24-26 / 0-25 / 0-15.

Dérogation

Vous pouvez cependant déroger à l'arrêt de la rencontre et continuer le match si et seulement si :

- Les deux capitaines sont d'accord.
- Pour la catégorie mixte l'équipe incomplète conserve la représentativité minimum de chaque sexe (1 joueur actuellement, 2 joueurs à partir de la saison 2029-2030). Sans ce critère, le match ne pourrait pas continuer, même si les 2 capitaines étaient d'accord.

Toute équipe peut refuser de déroger à l'arrêt de sa rencontre sans avoir à se justifier : dans certains cas une équipe jouant à 5 peut être avantagée (son meilleur attaquant attaque plus souvent, ...).

Comment remplir la feuille de match

Reportez-vous à l'article 19 du règlement fédéral de volley-ball de l'UFOLEP 44 : « Match interrompu avant terme ».

En cas d'arrêt de la rencontre, indiquez dans le score final le score incomplet au moment de l'arrêt de la rencontre (ne le complétez pas pour obtenir un score valide vous-même) et précisez dans les observations les circonstances de l'arrêt de la rencontre (blessure, départ pour urgence personnelle, ...).

En cas de dérogation à l'arrêt de la rencontre, indiquez dans les observations le score au moment où une équipe est déclarée incomplète, et précisez les circonstances et la solution qui a été choisie : continuer à 5 contre 6 ou 5 contre 5, ...

ANNEXE 3

Temps morts et remplacements

Extraits des règles officielles de la FIVB (en bleu)

15.1 Chaque équipe a le droit de demander au maximum 2 temps-morts et 6 remplacements par set.

Note : l'article 18 du règlement fédéral du championnat de volley-ball UFOLEP 44 confirme le nombre de 2 temps-morts disponible pour chaque équipe à chaque set.

15.6.1 Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.

15.6.2 Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.

15.7 REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL

Un joueur (à l'exception du Libéro) qui ne peut pas continuer à jouer en raison d'une blessure/maladie ou d'une expulsion/disqualification doit être remplacé régulièrement. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la règle 15.6.

Un remplacement exceptionnel permet à tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la blessure, de la maladie, de l'expulsion ou de la disqualification – à l'exception du Libero, du deuxième Libero ou de leur remplaçant habituel – d'entrer en jeu pour remplacer le joueur concerné.

Le joueur blessé, malade ou expulsé, remplacé via un remplacement exceptionnel, ne peut pas réintégrer le match. Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier, mais doit être enregistré sur la feuille de match et être repris dans le total des remplacements du set et du match.

19.3.2.1 Les changements impliquant le Libéro ne sont pas comptabilisés comme remplacements.

Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du Libéro (sauf si une pénalité engendre une rotation amenant le Libéro en position 4, ou si le Libéro actif devient incapable de jouer rendant l'échange de jeu non-terminé).

Ainsi :

- Il n'est pas permis de profiter de remplacements pour modifier la place des joueurs dans l'ordre de rotation initial du set.
- Si un joueur malade/blessé ou expulsé/disqualifié ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, alors l'équipe est déclarée incomplète.

ANNEXE 4

La faute d'écran

Extraits des règles officielles de la FIVB (en bleu)

12.5 ÉCRAN

12.5.1 Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas empêcher leur adversaire, par un écran individuel ou collectif, de voir la frappe du service et la trajectoire du ballon.

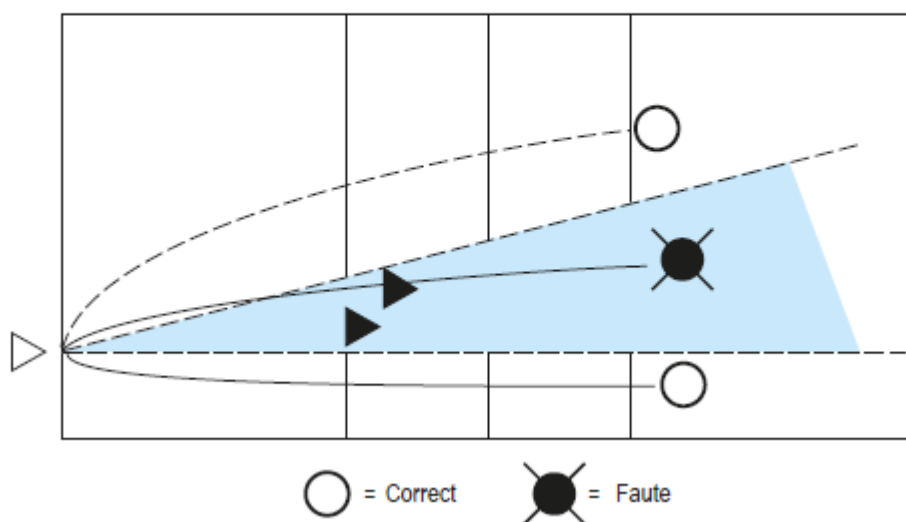
12.5.2 Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service fait un écran en agitant les bras, en sautant ou en se déplaçant latéralement pendant l'exécution du service, ou en se tenant groupés, afin que la frappe du service et la trajectoire du ballon soient cachées jusqu'à ce que le ballon atteigne le plan vertical du filet. Si l'un ou l'autre est visible pour l'équipe qui reçoit, il ne s'agit pas d'un écran.

12.5.3 Tout joueur de l'équipe au service n'est pas autorisé à lever les mains au-dessus de la tête pendant le service, jusqu'à ce que le ballon ait franchi le filet.

Le premier arbitre est autorisé à avertir une équipe par l'intermédiaire du capitaine de jeu, s'il/elle soupçonne qu'il y a un écran délibéré.

FIGURE 6: ÉCRAN COLLECTIF

Règles concernées: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



Ainsi :

- Les joueurs de la ligne avant de l'équipe au service ne peuvent pas se coller les uns aux autres pour former un écran au-dessus duquel passera le ballon.
- Les joueurs de la ligne arrière de l'équipe au service ne peuvent pas se positionner pour combler visuellement les espaces laissés entre les joueurs de la ligne avant pour former un écran au-dessus duquel passera le ballon.

ANNEXE 5

La faute de position

Extraits des règles officielles de la FIVB (en bleu)

7.4 POSITIONS

Au moment où la balle est frappée par le serveur, chaque équipe doit être positionnée dans son propre camp (à l'exception du serveur). Les joueurs de l'équipe en réception doivent être dans l'ordre de rotation au moment de la frappe du service.

Cependant, les joueurs de l'équipe au service sont libres d'occuper n'importe quelle position au moment de la frappe du service.

7.4.1 Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :

7.4.1.1 Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant central), 2 (avant droit).

7.4.1.2 Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière central), 1 (arrière droit).

7.4.2 Positions relatives des joueurs entre eux :

7.4.2.1 Chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin de la ligne centrale que son avant correspondant.

7.4.2.2 Les joueurs avants et arrières, respectivement, doivent être positionnés latéralement conformément à la Règle 7.4.1.

7.4.3 Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées en fonction des positions de leurs pieds en contact avec le sol (le dernier contact avec le sol fixe la position du joueur) comme suit :

7.4.3.1 Chaque joueur de la ligne arrière doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus éloignée de la ligne centrale que le pied avant du joueur de la ligne avant correspondant.

7.4.3.2 Chaque joueur du côté droit (gauche) doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne du côté droit (gauche) que les pieds les plus éloignés de la ligne du côté droit (gauche) des autres joueurs de cette rangée.

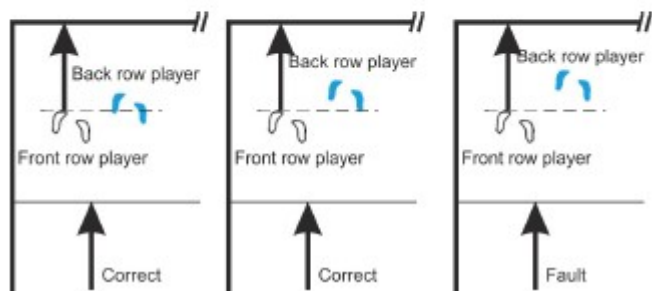
7.4.4 Après la frappe du service, les joueurs des deux équipes peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur camp et dans la zone libre.

DIAGRAM 4: POSITION OF PLAYERS

Relevant Rules: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

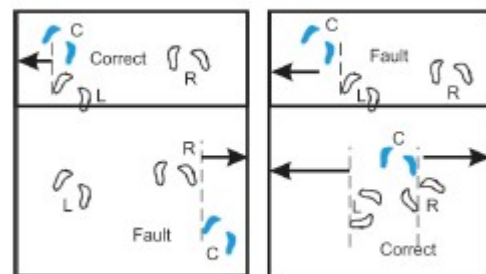
Example A:

Determination of the positions between a front-row player and the corresponding back-row player



Example B:

Determination of the positions between players of the same row



C (C) = Centre player
R (R) = Right player
L (L) = Left player

Note : les schémas sont extraits de la version – originelle – anglaise des règles officielles de la FIVB, car la version française contient un schéma erroné, non conforme aux articles de la section 7.4 (ils font références à l'ancienne version de la règle, obsolète depuis 2021).

ANNEXE 6

Les 3 touches d'équipe et le contre

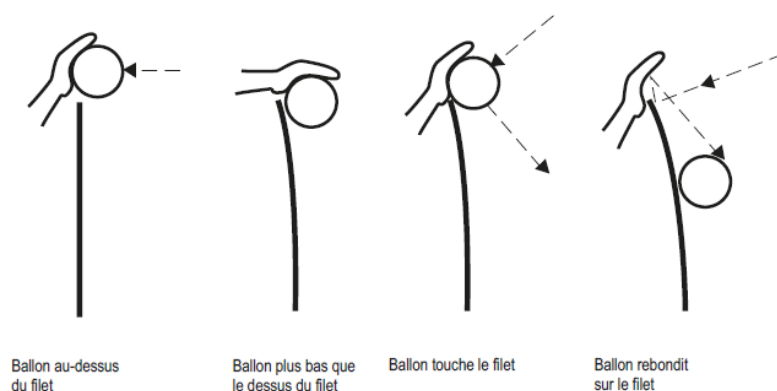
Spoiler alert : la faute « ballon non franchi » n'existe pas !

Extraits des règles officielles de la FIVB (en bleu)

- 9.1 [...] Une équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre, Règle 14.4.1) pour renvoyer le ballon. [...]
- 9.2.3 Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.
- Exceptions :
- 9.2.3.1 au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.
- 9.2.3.2 à la première touche de l'équipe (excepté 9.2.4), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu
- 10.3.1 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe au cours de la même action.
- 14.1.3 Contre effectif
- Un contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur.
- 14.2 Des touches consécutives (rapides et continues) avec le ballon peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action.
- 14.3 En contrant, le joueur peut placer ses mains et ses bras au-delà du filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Ainsi, il n'est pas permis de toucher le ballon au-delà du filet avant que l'adversaire n'ait exécuté une frappe d'attaque.
- 14.4.1 Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon.
- 14.4.2 La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon au contre.
- 14.5 Contrer le service adverse est interdit.

FIGURE 7: CONTRE EFFECTIF

Règle concernée: 14.1.3



Ainsi la faute « filet non franchi » n'existe pas ; il ne faut donc pas arrêter l'échange quand le ballon touche le filet :

- En effet, si le ballon envoyé dans le filet n'est pas touché par un contreur, alors l'échange se poursuit [10.3.1] jusqu'à la première faute commise par l'une des deux équipes : ballon tombé au sol (« in » / « out »), faute de filet, pénétration, 4 touches d'équipe, double touche, ... La faute sera probablement contre l'équipe qui a envoyé le ballon dans le filet, mais pas forcément !
- Si au contraire le ballon envoyé dans le filet est touché par un contreur (image de droite « Ballon rebondit sur le filet » ci-dessus), peu importe que le ballon ait franchi le filet ou non [14.1.3 et 14.3], l'équipe recevant le ballon a droit à 3 nouvelles touches.