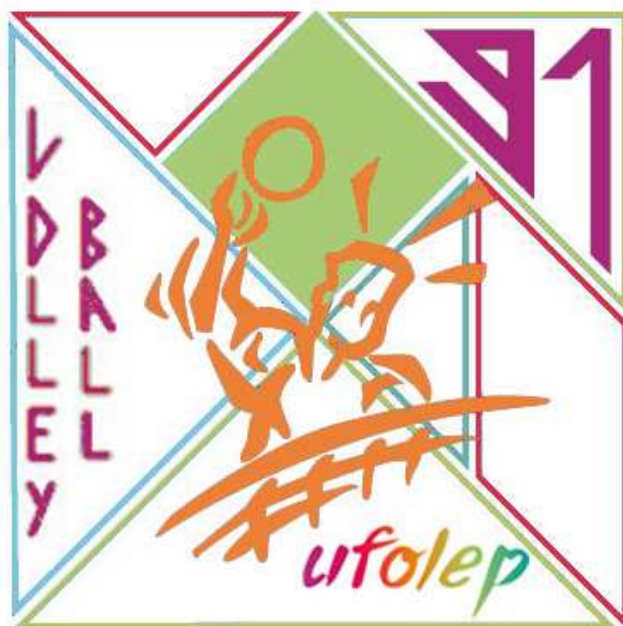


**COMMISSION TECHNIQUE
DÉPARTEMENTALE
DE VOLLEY-BALL**

**REGLEMENT
DES CHAMPIONNATS ET DES
COUPES EN ESSONNE
2015-2016**



SOMMAIRE

I- PREAMBULE	3
II- REGLES DU JEU	4
A- GENERALITES – INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS.....	4
1- Aire de jeu	4
a- Dimensions.....	4
b- Surface de jeu	4
c- Lignes du terrain.....	5
d- Zones & Aires.....	5
e- Température et éclairage	6
2- Filet, mires et poteaux.....	7
a- Filet	7
b- Mires ou Antennes	7
c- Poteaux	7
3- Ballons.....	8
4- Feuille de match	8
B- LES PARTICIPANTS.....	9
1- Les clubs	9
2- Les équipes	9
a- Généralités.....	9
b- Composition des équipes.....	9
c- Déclaration de l'affectation des joueurs	11
d- Forfait général d'une équipe	12
3- Les joueurs.....	13
a- Généralités.....	13
b- Responsables d'équipe	13
c- Joueurs multi-équipes.....	16
d- Joueurs multi-clubs.....	16
e- Joueuses en championnats masculins	16
f- Phases finales de Coupe départementale et barrage.....	17
g- Mutations de club en fin de saison.....	17
h- Mutations de club en cours de saison.....	17
i- Le libéro.....	19
C- DATES ET HEURES DE RENCONTRES – EQUIPES INCOMPLETES.....	21
1- Dispositions communes.....	21
2- Championnats SEMAINE 4x4.....	22
3- Championnats WEEK-END 6x6.....	23
D- REPORTS DE MATCH	24
E- LE MATCH	25
1- Avant match.....	25
a- Tirage au sort	25
b- Séance d'échauffement	26
2- Déroulement d'un match	27
a- Gain d'un point	27

b-	Gain d'un set.....	27
c-	Gain d'un match.....	27
3-	<i>Arbitrage</i>	29
a-	Généralités.....	29
b-	Fautes et Situations de jeu.....	31
c-	Durée des interruptions et retard de jeu.....	38
d-	Sanctions	40
III-	ANNEXES	42
	AIRE DE JEU :.....	42
	POSITIONS :	43
	SANCTIONS :	44
	GESTE DES ARBITRES :	45

I- PREAMBULE

La CTD de Volley Ball de l'UFOLEP Essonne propose, pour la saison 2015-2016, 3 compétitions départementales pour les licenciés adultes :

- **Championnat Week-End 6x6 : Féminin, Masculin, Mixte**
- **Championnat Semaine 4x4 : Féminin, Masculin, Mixte**
- **Coupe départementale 6x6 : Féminin, Masculin, Mixte**

Ce règlement est applicable à ces trois compétitions.

La CTD se réserve le droit de prendre, en cours de saison et sur requête d'une ou plusieurs équipes engagées dans ces compétitions, toute décision pour les cas non prévus par ce règlement.

Ce règlement, ainsi que les autres documents de références, sont disponibles sur le site internet de la CTD : www.ufolep91-volley.org

La saisie des résultats et d'autres fonctionnalités (report, feuilles de matchs, sanctions...) sont progressivement mises en œuvre sur le site internet via un code d'accès personnel.

Les responsables de clubs et d'équipes sont en charge de renseigner les résultats ou les reports de leurs équipes dans le temps imparti détaillé dans ce règlement.

II- REGLES DU JEU

A- Généralités – Installations et équipements

1- Aire de jeu

a- Dimensions

Le terrain de jeu est un rectangle de 18x9m, entouré d'une zone libre d'au moins 3m de large sur tous les côtés.

Si cette zone libre n'est pas respectée, il incombe à l'arbitre de définir les autorisations « acceptables » aux 2 équipes avant le début de la rencontre.

Ex : Recul insuffisant dans la zone de service => autorisation de mordre la ligne sans la dépasser ...

Il en est de même pour la hauteur devant être de 7m au-dessus de l'aire de jeu, et cela sans obstacles.

Si ce n'est pas le cas, l'arbitre précisera les conditions de jeu avant le début de la rencontre.

b- Surface de jeu

La surface de jeu est plate, horizontale et uniforme.

Elle ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs/ses.

Si certains défauts sont constatés par une des deux équipes, elle doit le signaler avant le début de la rencontre sur la feuille de match.

c- Lignes du terrain

La largeur des lignes est de 5cm. Elles doivent être d'une couleur différente de celle du sol.

Les lignes de délimitation (lignes extérieures 18m/9m) sont obligatoires. Elles sont parties intégrantes du terrain.

La ligne centrale et les lignes d'attaques (à 3m de part et d'autre du filet) ne sont pas obligatoirement dessinées sur le terrain mais doivent être représentées par un « T » situé à chaque intersection des lignes de délimitation. Il est tout de même préférable de les faire apparaître (scotch...).

d- Zones & Aires

- [Zone Avant / Remplacement](#)

Il s'agit de la zone allant de la ligne centrale (située sous le filet) à la ligne d'attaque.

- [Zone de Service](#)

Il s'agit de la zone de 9m de large située derrière chaque ligne de fond. Normalement délimitée par 2 traits de 15cm dans le prolongement des lignes de côtés.

Cette zone s'étend jusqu'au fond de la zone libre.

- [Zone de changement de libéro / Arrière](#)

Il s'agit de la zone allant de la ligne d'attaque à la ligne de fond.

- [Aire d'échauffement et de pénalités](#)

Pendant la rencontre et les échanges, la CTD autorise chaque équipe à s'échauffer où elle le désire, à partir du moment où cet endroit n'est pas situé dans l'Aire de jeu (Terrain + zone libre) (ex : derrière le banc des remplaçants ...).

Entre chaque set, les joueurs sont autorisés à réaliser leur échauffement sur le ½ terrain sur lesquels ils joueront le set à venir.

e- Température et éclairage

Pas de restriction particulière imposée par la CTD mis à part l'obligation d'une température minimale de 10°C et d'un éclairage suffisant et validé par les 2 équipes.

Toutes réclamations seront à renseigner sur la feuille de match avant le début de la rencontre.

L'arbitre a le droit d'annuler une rencontre s'il considère que la température ou l'éclairage ne conviennent pas au bon déroulement de celle-ci (risque de blessure...).

En cas d'insécurité, l'arbitre doit donc annuler la rencontre.

2- Filet, mires et poteaux

a- Filet

Le filet doit être installé au-dessus de la ligne centrale.

La hauteur doit être mesurée aux 2 extrémités du filet (au niveau des lignes de côtés) et au centre du terrain. Un écart de 2cm maximum est autorisé.

Les hauteurs pour les 3 compétitions sont :

→ Championnats week-end 6x6

HOMMES : 2m43

MIXTE : 2m43

FEMMES : 2m24

→ Championnats semaine 4x4

HOMMES : 2m43

MIXTE : 2m43

FEMMES : 2m24

→ Coupes départementale 6x6

HOMMES : 2m43

MIXTE : 2m43

FEMMES : 2m24

b- Mires ou Antennes

Elles doivent être posées dans le prolongement des lignes de côté, à l'extérieur de celles-ci.

Elles sont placées en opposition de chaque côté du filet (poste 4) et sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage du ballon.

c- Poteaux

Ils doivent être ronds et fixés au sol.

S'ils ne sont pas ronds, ils doivent être protégés.

3- Ballons

Le ballon doit être d'une couleur uniforme et claire, ou présenter une combinaison de couleurs.

Sa circonférence doit être entre 65 et 67cm et son poids entre 260g et 280g.

La pression doit être de 0.30 à 0.325 kg/cm².

Lors du T (tirage au sort), il incombe aux capitaines et à l'arbitre de choisir un ballon pour la rencontre.

Si ce dernier ne peut être utilisé, pour quelque raison que ce soit, durant la totalité de la rencontre, il devra alors être remplacé par un autre ballon ayant fait l'objet d'une sélection réalisé par les capitaines et l'arbitre.

4- Feuille de match

La feuille de match est disponible sur le site internet de l'Ufolep91 Volley-Ball et dans l'application accessible par les responsables de clubs et/ou d'équipes.

Elle doit être imprimée par l'équipe jouant à domicile.

Les compositions des équipes doivent être renseignées et validées par les deux équipes avant le début de la rencontre.

La signature de validation des équipes par les capitaines prend en considération la vérification des licences de chaque participant à la rencontre.

Une fois la feuille validée, plus aucun recourt sur les compositions d'équipes ne peut être envisagé.

Les scores doivent être renseignés durant la rencontre (à chaque fin de set) et doivent être validés en fin de rencontre par les capitaines.

Si une équipe porte réclamation sur un fait de jeu, elle doit la renseigner sur cette même feuille. La CTD examinera alors cette réclamation.

La feuille de match est à déposer sur l'application par le vainqueur de la rencontre, et les scores doivent être renseignés puis validés par les 2 équipes.

B- Les participants

1- Les clubs

Le club doit être affilié auprès de l'Ufolep91 avant le premier match de la saison.

2- Les équipes

a- Généralités

Une équipe n'est valablement inscrite que si l'association est affiliée à l'UFOLEP et que si les frais inhérents à son inscription sont perçus par la CTD.

La circulaire de début de saison précise les dates limites d'inscription et de règlement des frais.

Un club peut inscrire plusieurs équipes dans un même championnat.

Appartenant à la même poule ou non, chaque équipe se verra attribuer un numéro d'ordre, unique pour le championnat concerné. Il en est de même en Coupe Départementale.

b- Composition des équipes

CHAMPIONNAT WEEK-END 6x6

Pour un match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum (y compris le(les) libéro(s))

Seuls les joueurs enregistrés (12 maximum) sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre.

Après la signature de la feuille de match par le capitaine et le coach, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.

6 joueurs doivent être présents sur le terrain de jeu à chaque engagement.

En Mixte, l'équipe doit être composée de 3 femmes minimum et d'1 homme minimum sur le terrain de jeu durant tout le match.

CHAMPIONNAT SEMAINE 4x4

Pour un match, une équipe peut être composée de 8 joueurs au maximum.

Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre.

Après la signature de la feuille de match par le capitaine et le coach, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.

4 joueurs doivent être présents sur le terrain de jeu à chaque engagement.

En Mixte, l'équipe doit être composée de 2 femmes minimum et d'1 homme minimum sur le terrain de jeu durant tout le match.

COUPE DEPARTEMENTALE 6x6

Pour un match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum.

Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre.

Après la signature de la feuille de match par le capitaine et le coach, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.

6 joueurs doivent être présents sur le terrain de jeu à chaque engagement.

En Mixte, l'équipe doit être composée de 3 femmes minimum et d'1 homme minimum sur le terrain de jeu durant tout le match.

Les équipes inscrites en Championnat doivent, si elles le désirent, s'inscrire en Coupe Départementale. Cette compétition est facultative.

Les équipes évoluant en championnat Semaine 4x4 peuvent s'inscrire en Coupe Départementale, sous réserve de pouvoir aligner au moins 6 joueurs (ses) sur la feuille d'inscription et sur chaque feuille de match.

Il est possible de fusionner 2 équipes 4x4 Championnat pour créer une équipe 6x6 Coupe Départementale.

c- Déclaration de l'affectation des joueurs

Le club ayant engagé une ou plusieurs équipes en championnat, et/ou en coupe départementale, doit fournir à la CTD, avant le 31 Octobre de la saison en cours, la composition de chacune de ses équipes.

Le formulaire est à télécharger sur le site de la CTD et se trouve en annexe à ce règlement.

Tout ajout à cette liste, via une feuille de match sur laquelle apparaît un nouveau (elle) joueur (se), postérieur au 31 Octobre, sera alors étudié par la CTD.

Cette déclaration ne dispense pas des autres formalités.

Précisions :

- Dans un championnat, en cas de rencontre effectuée avant le dépôt de la déclaration de composition d'équipe, c'est la feuille de match qui déterminera l'appartenance d'un joueur à une équipe.
- Un joueur, évoluant dans une équipe d'un championnat, ne peut participer à un match avec une autre équipe (même du club) de la même poule, ou d'une poule d'un niveau inférieur ou égal.

Ex : Equipe A évoluant en D1 ne peut pas prêter un joueur à une équipe B évoluant dans cette même division ou dans une division inférieur.

- Un joueur, évoluant dans une équipe d'un championnat, ne peut jouer qu'1 seul match dans une équipe du même club évoluant à un niveau supérieur à celui de son équipe d'origine, au cours de la saison.

S'il rejoue dans cette équipe, il se verra alors appartenir à celle-ci et ne pourra plus rejouer avec son équipe d'origine évoluant en division inférieure.

Ex : Equipe 2 évoluant en D2 prête un joueur à équipe 1 évoluant en D1.

Ne peut se produire qu'une seule et unique fois.

Si un autre prêt entre ces 2 équipes est renouveler, alors le joueur prêté appartiendra définitivement à équipe 1.

d- Forfait général d'une équipe

En cas de forfait général d'une équipe, volontaire ou suite à sanction :

- Les joueurs de l'équipe dissoute ont la possibilité d'intégrer une autre équipe de leur club avant les phases retour, ou de faire une demande de mutation de club en cours de saison.
- Le club fournira à la CTD, par écrit, la raison du forfait, la liste des joueurs concernés et leurs nouvelles affectations.
- Les joueurs ainsi mutés ne pourront alors plus changer d'équipe durant la saison (or mutation exceptionnelle)
- Les éventuelles demandes, des équipes ainsi renforcées, de surclassement de division pour la saison suivante seront traitées avec une priorité moindre que les autres.

La CTD se réserve alors le droit de refuser cette demande.

3- Les joueurs

a- Généralités

Les joueurs doivent avoir un comportement irréprochable sur le terrain et en dehors.

Ils doivent se référer aux décisions de leurs responsables d'équipe (coach & capitaine).

b- Responsables d'équipe

Le capitaine et le coach sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.

Les libéros ne peuvent pas être désignés capitaine.

Seul le capitaine peut intervenir sur une décision de l'arbitre.

A tout moment, il doit y avoir un responsable d'équipe sur le terrain.

Si le capitaine fait l'objet d'un remplacement le coach doit alors informer l'arbitre du nouveau « capitaine de jeu » sur le terrain. C'est alors lui qui pourra s'adresser au corps arbitral pour toutes demandes de précisions ou contestations.

On appelle Responsables d'équipes :

- Le coach
- Le Capitaine d'équipe
 - Le capitaine de jeu
- La personne en charge des planifications de match (adressier).

Chacune de ces personnes devrait être inscrite sur l'application et avoir un compte afin de pouvoir vérifier, renseigner et valider les résultats des différentes rencontres effectuées.

Le capitaine doit :

- Avant la rencontre,
 - signer la feuille de match pour valider les compositions des équipes.
 - représenter son équipe pour le tirage au sort.
- Pendant la rencontre,
 - faire respecter les décisions arbitrales par son équipe. Il peut demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers.

Si la décision et l'explication de l'arbitre ne lui conviennent pas, il peut alors s'y opposer et porter une réclamation. Il se réserve alors le droit de l'enregistrer sur la feuille de match à la fin de la rencontre.
 - demander l'autorisation de vérifier les positions de ses joueurs ou de l'équipe adverse, de contrôler les équipements (filet, ballon...), de prendre des temps-morts et faire des remplacements.
- A la fin de la rencontre,
 - Saluer les arbitres et les adversaires.
 - Valider les scores en signant la feuille de match.
 - Confirmer et enregistrer la ou les réclamations faites durant la rencontre.
- A 5 jours pour renseigner les scores sur l'application CTD.

Le coach doit :

- Avant la rencontre,
 - Vérifier et compléter l'effectif des équipes et signer la feuille de match pour valider les compositions des équipes.
- Pendant la rencontre,
 - Donner, à chaque début de set, la fiche de position remplie et signée.
 - Effectuer des remplacements et demander des temps-morts
 - faire respecter les décisions arbitrales par son équipe. Il peut demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers.

Si la décision et l'explication de l'arbitre ne lui conviennent pas, il peut alors s'y opposer et porter une réclamation. Il se réserve alors le droit de l'enregistrer sur la feuille de match à la fin de la rencontre.
 - demander l'autorisation de vérifier les positions de ses joueurs ou de l'équipe adverse, de contrôler les équipements (filet, ballon...), de prendre des temps-morts et faire des remplacements.
- A la fin de la rencontre,
 - Saluer les arbitres et les adversaires.
 - Confirmer et enregistrer la ou les réclamations faites durant la rencontre
- A 5 jours pour renseigner les scores sur l'application CTD.

c- Joueurs multi-équipes

Un joueur peut, potentiellement, jouer dans 4 championnats (masc. ou fém. SEMAINE ; mixte SEMAINE ; masc. ou fém. WEEK-END ; mixte WEEK-END) sous les couleurs d'un club.

Un joueur ne peut, au sein d'un même championnat, être membre que d'une seule équipe.

d- Joueurs multi-clubs

La licence UFOLEP est nationale et un licencié peut être adhérent de plusieurs associations, sous réserve de prendre « un carton de licence » au nom de chacun des clubs.

Un joueur ne peut participer à nos championnats et coupes que sous les couleurs d'un seul club, à l'exception près que ce joueur d'un club A engagé dans un championnat X, peut s'il le désire s'inscrire dans un club B engagé dans un championnat Y, si son club A n'engage pas d'équipe dans ce championnat Y.

e- Joueuses en championnats masculins

Pour les clubs ayant engagés au moins une équipe féminine dans l'un de ces championnats, 2 joueuses au maximum peuvent être inscrites sur la feuille de match d'une rencontre masculine afin de compléter l'équipe masculine du même club. (4 joueurs + 2 joueuses).

Si un club ne dispose pas d'équipe féminine, il n'y a pas de limite du nombre de joueuses sur la feuille de match, mais seulement 2 d'entre elles pourront être sur le terrain. (4 joueurs + 2 joueuses).

f- Phases finales de Coupe départementale et barrage

Pour participer à un match de barrage de championnat ou à la phase finale de coupe départementale, les joueurs devront être licenciés avant le 31 Décembre de la saison en cours et devront avoir participé à au moins 2 rencontres de chacune des compétitions avec l'équipe concernée.

Ces restrictions s'imposent également aux joueurs mutés en cours de saison.

g- Mutations de club en fin de saison

Aucune restriction n'est prévue par la CTD à ce sujet.

Tout joueur est libre de choisir le club dans lequel il évoluera.

h- Mutations de club en cours de saison

Toutes demandes de mutation en cours de saison seront examinées par la CTD.

Le joueur demandant la mutation devra remplir le formulaire de mutation, le faire valider par les 2 clubs et l'envoyer à la CTD pour vérification et validation.

La CTD se réserve le droit de refuser ces demandes si elles ne sont pas conformes à la politique du JEU, et n'est pas considérée comme « valable ».

Plusieurs cas sont à notifier :

- Un joueur prend une licence dans un club A, mais le club A n'engage pas d'équipe dans un championnat X que souhaite faire le joueur. Le joueur fait donc une demande de mutation vers un club B engagé dans le championnat X.

Il fait valider cette demande par les 2 clubs et l'envoie signée à la CTD pour analyse.

- Si cette demande est effectuée avant la première rencontre du championnat X, la CTD ne voit aucune raison de refuser cette demande.
- Pour toute autre situation, la CTD analysera au cas par cas chaque demande.

- En cas de forfait d'une équipe d'un club A engagée dans un championnat X, les joueurs devront, si le club A a inscrit une ou plusieurs autres équipes dans ce championnat X, intégrer la ou les équipes du club A.

(Se référer au chapitre II-B-2-d Forfait général d'une équipe)

- Si le club A n'engage pas d'autre équipe dans le championnat X, les joueurs pourront alors choisir un club B afin d'intégrer une équipe inscrite dans ce championnat X.
- Si l'ensemble des joueurs d'une équipe d'un club A décident de rejoindre le même club B, il faudra alors :
 - Disperser les joueurs mutés dans plusieurs équipes existantes du club B.
 - Recréer une équipe dans ce championnat en dernière division de ce championnat.

Ces affectations seront à préciser à la CTD, et devront être réalisées avant les phases retour des différents championnats.

Il s'agit là de demandes de mutation exceptionnelle et elles devront être précédées d'une déclaration de forfait général.

Au même titre que toutes les autres mutations, les joueurs devront remplir le formulaire de demande de mutation en cours de saison.

- En cas de « raison personnelle », le joueur doit détailler sur le formulaire le motif exact de cette demande de mutation (déménagement, temps de jeu faible, niveau incompatible...).

Le formulaire sera visé par les 2 responsables de clubs et sera envoyé à la CTD pour analyse.

Généralités sur les demandes de mutation en cours de saison :

Quel qu'en soit le motif, chaque joueur voulant changer de club en cours de saison doit :

- Le faire avant les phases retour des championnats
- Remplir le formulaire en y détaillant avec précision les raisons de cette demande.
- Faire viser ce formulaire par les responsables des clubs (origine et destination)
- Attendre et respecter les réponses rendues par la CTD.

Toutes demandes de mutation en cours de saison seront traitées par la CTD et feront objet d'une nouvelle demande de licence.

Chaque joueur muté se verra radié des équipes de son club d'origine engagées dans les championnats concernés.

i- Le libéro

Chaque équipe a le droit de désigner 2 joueurs sur la feuille de match comme étant des spécialistes de la défense/réception. Ils sont appelés les libéros.

Il ne peut y avoir qu'1 seul libéro sur le terrain.

Il doit porter un équipement de couleurs différentes que ses coéquipiers afin de l'identifier facilement.

Il peut remplacer n'importe quel joueur faisant partie de la ligne arrière sans que cela ne soit comptabiliser comme un remplacement de joueur.

Il est libre de rentrer à n'importe quel moment entre deux échanges, à partir du moment où il remplace un membre de l'équipe faisant parti de la ligne arrière.

Il ne peut pas servir, attaquer, contrer ou même tenter de contrer.

Un joueur ne peut pas attaquer une balle provenant d'une passe haute en zone avant du libéro.

Il ne peut pas être désigné capitaine.

Il doit effectuer ses entrées et sorties de terrain par la zone arrière uniquement.

Si le libéro doit être remplacé, il le sera uniquement par le second libéro.

S'il n'y a qu'un seul libéro inscrit sur la feuille de match, et que celui-ci se blesse, un joueur peut être désigné libéro à sa place, et devra alors respecter les conditions évoquées ci-dessus.

C- Dates et heures de rencontres – Equipes incomplètes

1- Dispositions communes

L'heure indiquée sur l'adressier est l'heure de « RENDEZ-VOUS ».

L'heure officielle de début de rencontre est fixée 45 minutes après.

Si un club n'a pas donné de précisions sur l'adressier en début de saison, il lui incombe de prévenir les équipes qu'il doit accueillir au moins 10 jours avant chaque rencontre.

Si l'adressier est complété et qu'aucun changement n'est signalé, l'heure indiquée est considérée comme étant validée.

Il n'est donc pas obligatoire aux responsables d'équipes de contacter leurs adversaires.

L'équipe ne pouvant, 45 minutes après l'heure de RDV (soit l'heure de début de rencontre), présenter sur le terrain le nombre de joueurs requis est déclarée incomplète et perd le match par forfait.

Un joueur arrivant après l'heure de début de rencontre ne peut participer à la rencontre même si celui-ci est noté sur la feuille de match. Celle-ci doit alors être modifiée en barrant le nom du joueur retardataire.

Les équipes hors département(91) participant, suite à une dérogation de la CTD, à un championnat du 91, joueront, sauf accord des équipes adverses, tous leurs matchs à l'extérieur.

2- Championnats SEMAINE 4x4

Les matchs ont lieu les soirs de semaine uniquement (du lundi au vendredi).

L'heure de RDV ne peut être imposée avant 20h.

Si le match est interrompu pour cause de plage horaire trop juste :

- L'équipe recevant est déclarée fautive si le match a commencé à l'heure officielle.
- Une équipe est déclarée fautive si elle est à l'origine du décalage de l'heure de début de rencontre.
- Les deux équipes conservent les points des sets joués ((et donc éventuellement la victoire, puisque le troisième set peut ne pas être décisif).

L'équipe fautive conserve les points gagnés lors du set interrompu mais perd celui-ci car l'équipe non-fautive se verra attribuer d'office les points lui permettant de remporter le set en cours.

Ex : Equipe A retarde le début de la rencontre et mène 14-8 au 3^{ème} set.

Le match ne peut aboutir car le gymnase ferme ses portes.

L'équipe B remporte donc le set en cours 14-25.

- Il en est de même pour une équipe devenant incomplète (suite à une blessure par exemple).

3- Championnats WEEK-END 6x6

Les matchs ont lieu le vendredi soir, le samedi après-midi et soir ou le dimanche matin.

L'heure de RDV ne peut être imposée avant 20h le vendredi, avant 13h00 le samedi après-midi, et avant 08h00 le dimanche matin.

Si le match est interrompu pour cause de plage horaire trop juste :

- L'équipe recevant est déclarée fautive si le match a commencé à l'heure officielle.
- Une équipe est déclarée fautive si elle est à l'origine du décalage de l'heure de début de rencontre.
- Les deux équipes conservent les points des sets joués ((et donc éventuellement la victoire, puisque le troisième set peut ne pas être décisif).

L'équipe fautive conserve les points gagnés lors du set interrompu mais perd celui-ci car l'équipe non-fautive se verra attribuer d'office les points lui permettant de remporter le set en cours.

Ex : Equipe A retarde le début de la rencontre et mène 14-8 au 3^{ème} set.

Le match ne peut aboutir car le gymnase ferme ses portes.

L'équipe B remporte donc le set en cours 14-25.

- Il en est de même pour une équipe devenant incomplète (suite à une blessure par exemple).

D- Reports de match

Les reports de matchs ne sont tolérés qu'en cas d'accord des 2 équipes.
Un match ne peut être reporté qu'une seule fois.

Les reports ne peuvent être refusés dans les cas suivants :

- Présence de neige, verglas sur le réseau routier.
- Réquisition du gymnase par la municipalité. Sous réserve de le justifier au club adverse et à la CTD.
- Programmation d'un match de Coupe Nationale (hors report de coupe nationale) (dates indiquées sur le planning de saison joint en annexe)

Aucun report n'est accepté entre 2 équipes de la même association dans la même poule.

C'est l'équipe ayant accordé le report qui définira la date et le lieu où se déroulera le match (dans le respect de l'article « Dates et heures des rencontres »). Un délai de 10 jours doit être accordé entre les 2 matchs si l'équipe demandeuse du report en fait le souhait.

Les conditions de report doivent être arrêtées lors de l'acceptation de celui-ci.

Chaque équipe doit notifier sur l'application de la CTD la date et le lieu du report, et ce avant la date initiale de la rencontre.

E- Le match

1- Avant match

a- Tirage au sort

Avant le match, et après avoir rempli la feuille de match, l'arbitre appelle les capitaines d'équipes pour un tirage au sort.

Le capitaine remportant le tirage au sort peut choisir :

- Le côté du terrain sur lequel il veut démarrer la rencontre
- Le service
- La réception.

Le capitaine ayant perdu le tirage peut alors choisir entre les 2 solutions restantes.

Ex 1 :

Capitaine A remporte le tirage au sort, il choisit le côté du terrain.

Capitaine B peut alors choisir le service ou la réception.

Ex 2 :

Capitaine A remporte le tirage au sort, il choisit le service.

Capitaine B peut alors choisir le côté car la réception lui est imposée.

b- Séance d'échauffement

La durée de la séance d'échauffement s'étend de l'heure de RDV à l'heure officielle de début de rencontre, soit 45 minutes environ (temps dans les vestiaires inclus).

Le temps de chauffe par équipe sur ½ terrain durera environ 30 minutes, car ce temps de chauffe est limité par la chauffe au filet de 15 minutes obligatoires (5 minutes d'attaques au poste 4 ; 5 minutes d'attaques au poste 2 ; 5 minutes de services).

Ex :

RDV 20h00 chez équipe B – Heure de début de rencontre 20h45

Equipe A arrive à 20h00 et met 10 minutes aux vestiaires

Début de chauffe de l'équipe A sur ½ terrain à 20h10.

20h30 passage OBLIGATOIRE au filet pour les 15 minutes de chauffe (attaques et services).

Tirage au sort réalisé pendant l'échauffement aux services ou avant le début de l'échauffement si cela est possible.

Dans cet exemple l'équipe A ne dispose donc que de 20 minutes en échauffement sur ½ terrain.

2- Déroulement d'un match

a- Gain d'un point

Une équipe marque un point :

- Lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse
- Lorsque l'équipe adverse commet une faute
- Lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité

b- Gain d'un set

Un set (à l'exception du 5^{ème} set (décisif en 15 points)) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins 2 points sur l'autre équipe.

En cas d'égalité 24-24, le k=jeu continu jusqu'à ce qu'une des deux équipes prennent 2 points d'avance (26-24 ; 27-27 ; ... ; 32-30 ; ...).

Il en est de même pour le set décisif mais celui-ci se joue sur 15 points et non 25.

c- Gain d'un match

Championnat WEEK END 6x6

Un match est remporté par l'équipe qui gagne 3 sets.

En cas d'égalité de sets 2-2, un set décisif, joué en 15 points avec un écart minimum d'au moins 2 points, sera alors à réaliser pour définir le vainqueur de la rencontre.

COUPE DEPARTEMENTALE

Un match est remporté par l'équipe qui gagne 3 sets.

En cas d'égalité de sets 2-2, un set décisif, joué en 15 points avec un écart minimum d'au moins 2 points, sera alors à réaliser pour définir le vainqueur de la rencontre.

Championnat SEMAINE 4x4

Un match est remporté par l'équipe qui gagne 2 sets.

En cas d'égalité de sets 1-1, un set décisif, joué en 25 points avec un écart minimum d'au moins 2 points, sera alors à réaliser pour définir le vainqueur de la rencontre.

En cas de victoire 2-0, le troisième set est à réaliser car il permettra de réaliser un classement au set average.

Une équipe peut alors gagner un match 3-0.

Tous les sets sont à jouer en 25 points.

Une fois la rencontre effectuée, le **vainqueur** conserve la feuille de match jusqu'au début de la saison suivante (30 Octobre).

Il doit alors déposer une image numérique de cette feuille de match dans la rubrique des résultats sur l'application Web de la CTD.

Les deux responsables d'équipes doivent renseigner, puis valider les résultats sur cette application, et ce dans un délai de **5 jours**.

3- Arbitrage

a- Généralités

Il incombe à l'équipe qui reçoit d'arbitrer, par une personne licenciée dans le club d'appartenance, **sauf accord entre les deux équipes** ou décision de la CTD d'imposer un arbitre neutre.

La feuille de match, comme indiqué précédemment, doit être fournie par le club recevant.

Elle doit être complétée, vérifiée et validée avant le début de la rencontre.

Les licences doivent être présentées **OBLIGATOIREMENT** à l'arbitre et aux adversaires.

Si absence de licence, le joueur doit justifier de son identité par le biais d'un titre possédant une photo d'identité (CNI ; *Pass Navigo* ; *Permis de conduire...*).

Si absence de titre d'identification et de licence, le joueur ne peut pas être inscrit sur la feuille de match et ne peut donc pas participer à la rencontre.

La feuille de match doit être complétée des scores de chaque set joué durant la rencontre et ces scores doivent être validés en signant de nouveau la feuille de match.

Les feuilles de match seront analysées par les membres de la CTD. La CTD se réserve donc le droit de d'appliquer des sanctions si les feuilles de matchs comportent des anomalies (illisibilité ; signatures non présentes ; résultats incohérents...).

L'arbitre est le seul **décisionnaire**.

Il doit :

- Vérifier les licences des 2 équipes.
- Faire respecter les durées d'échauffement.
- Faire le tirage au sort.
- Faire respecter les règles et ses décisions.
 - Il peut être contesté par le biais de réclamations (à renseigner en fin de match sur la feuille de match) mais ne doit en aucun cas subir de pression pour un changement de décision.

- Expliquer aux responsables d'équipes les décisions prises s'ils demandent des précisions.
- Faire objet de neutralité complète (même si c'est son équipe qui est sur le terrain).
- Faire en sorte que la rencontre se déroule dans un bon esprit.
- Saluer les joueurs à la fin de la rencontre.
- Renseigner et faire valider les scores sur la feuille de match.

Il incombe à l'arbitre de signaler les fautes à son bon jugement, afin de faire respecter le jeu et l'équité.

Les gestes des arbitres, tout comme ce règlement, doivent être connus de tous.

b- Fautes et Situations de jeu

Plusieurs fautes peuvent être sifflées par l'arbitre (*voir gestes en ANNEXE*) :

- Faute de position
- Faute de rotation
- Balle « DEHORS »
- Faute de toucher de balle
- Faute de franchissement au filet
- Faute de contact du filet
- Faute de pénétration sous le filet
- Faute au service
- Faute de pénétration au service
- Faute d'attaque
- Faute au contre
- ...

Faute de position :

Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position correcte (suivant la feuille de position et les rotations) au moment où le joueur au service frappe le ballon.

Une fois le service effectué, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou en zone libre.

Attention tout de même aux lignes avant et arrière qu'il faut respecter.

Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :

- L'équipe est sanctionnée ; l'adversaire gagne un point et le service ;
- Les positions des joueurs sont rectifiées.

Faute de rotation :

Une équipe commet une faute de rotation quand le service n'est pas effectué selon l'ordre de rotation, et donc qu'un joueur serve à la place d'un autre.

Il s'agit d'une faute de position particulière.

Une faute de rotation entraîne les conséquences suivantes :

- L'équipe est sanctionnée ; l'adversaire gagne un point et le service ;
- L'ordre de rotation est rectifié.

Attention tous les points marqués à partir de l'erreur, seront alors annulés pour l'équipe en faute mais conservés pour l'équipe adverse.

Si l'arbitre n'est pas en mesure de définir à partir de quel point l'erreur a été commise, aucun point n'est supprimé et il s'applique les sanctions ci-dessus (perte d'un point et du service).

Balle « DEHORS »

Une balle est déclarée « **DEHORS** » (OUT) à partir du moment où :

- La partie de la balle qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation
- Elle touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu.
- Elle touche les mires, câbles, poteaux ou le filet hors des mires.
- Elle franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet.

Toucher de balle

Il existe plusieurs fautes dues à de mauvais toucher de balle.

Chaque équipe a le droit de toucher au maximum 3 fois le ballon.

Si plus de touches sont effectuées, l'équipe commet alors une faute dite de

« QUATRE TOUCHES ».

Cette dernière accepte une exception :

- Au contre, le toucher de balle n'est pas comptabilisé.

Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon. Il commet alors une faute dite de

« DOUBLE TOUCHES ».

Cette dernière accepte quelques exceptions :

- Sur la première touche de l'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

- Au contre, le toucher de balle n'est pas comptabiliser.

Un joueur ne peut bénéficier d'un appui d'un coéquipier ou d'un objet pour toucher le ballon. En revanche, un coéquipier peut retenir un joueur allant commettre une faute.

Un joueur prenant appui sur une structure ou sur un coéquipier pour toucher le ballon commet alors une faute dite de

« TOUCHE ASSISTEE ».

Le ballon doit VIVRE et ne doit jamais être ni tenu ni lancé. Il doit rebondir.

Le joueur qui interrompt le jeu en tenant, portant et/ou lançant le ballon commet alors une faute dite de

« TENU/PORTEE DE BALLE ».

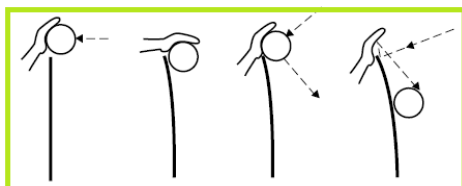
Faute de franchissement au filet

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 sa frappe d'attaque.

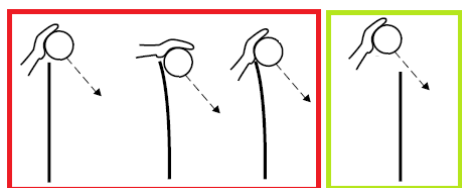
Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.

Pour toutes autres situations de franchissement, l'arbitre signale alors une faute dite de

« FRANCHISSEMENT ».



Toutes ces situations de BLOC (CONTRE) sont correctes



Seule la dernière situation d'ATTAQUE est correcte.

Faute de contact avec le filet

Le contact avec le filet est interdit s'il a lieu entre les mires, et n'est autorisé qu'en dehors des mires que si cela ne dérange pas le jeu.

L'arbitre doit alors siffler une faute dite de

« FAUTE DE FILET ».

Faute de pénétration sous le filet

La faute de pénétration sous le filet doit être sifflée uniquement si une partie du corps dépasse, dans sa totalité, la ligne centrale ou si elle occasionne une gêne à la continuité du jeu.

Le franchissement de la ligne centrale par une partie du corps n'est pas autorisé, l'arbitre doit siffler une faute dite de

« PENETRATION SOUS LE FILET ».

Fautes au service

Le service est un geste relativement simple car la balle est arrêtée et l'action est personnelle. Il est donc associé à certaines règles à ne pas contourner.

L'arbitre sera attentif à la réalisation du service par :

- L'ordre de serveur (cf. : faute de position)

Si un joueur se présente au service et que ce n'est pas son tour, l'arbitre doit alors, si le joueur a effectué le service, siffler une faute dite de **« POSITION »**

- La frappe de balle (la balle doit être frappée et non lancée, elle doit donc être en mouvement lors de la frappe (lâchée ou jetée en l'air))

Si le serveur ne lance ou ne lâche pas sa balle lors de l'exécution de son service, l'arbitre doit alors siffler une faute dite de « **FRAPPE DE BALLE** »

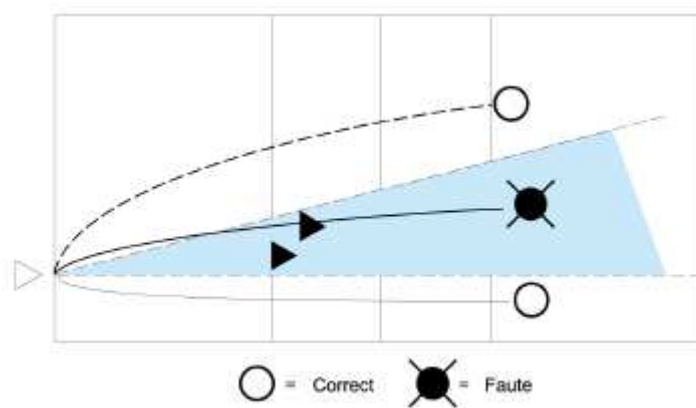
- Le temps imparti pour la réalisation du service est de 8 secondes à partir du coup de sifflet de l'arbitre

Si le serveur n'effectue pas son service dans les 8s, l'arbitre doit alors lui siffler une faute dite de « **TEMPS DE REALISATION** »

- La pénétration au service (il est interdit de toucher la ligne de fond de terrain ou encore de pénétrer à l'intérieur du terrain avant la frappe de balle)

Si un joueur n'effectue pas son service dans la zone impartie, l'arbitre doit alors siffler une faute dite de « **PENETRATION AU SERVICE** »

- La réalisation d'un ECRAN par ses coéquipiers pour gêner l'adversaire. Un ou plusieurs joueurs forment un écran, et/ou se déplacent pour gêner la visibilité du joueur au service et la trajectoire de la balle, l'arbitre doit alors siffler une faute dite d' « **ECRAN** »



Fautes d'attaque

Un joueur doit respecter certaines règles au moment d'attaquer, il doit :

- S'assurer de frapper la balle dans sa partie de terrain,
- Ne pas frapper une balle provenant d'une passe de son libéro si celui-ci se trouve dans la zone avant au moment de sa passe,
- Ne pas mordre la ligne des 3m s'il est arrière,
- Ne pas attaquer une balle provenant du service adverse.

Pour toutes ces situations, l'arbitre doit siffler une faute dite d' « **ATTAQUE** ».

Fautes au contre

Un contre est sanctionné à partir du moment où :

- Un joueur contre le ballon dans la zone adverse avant ou pendant la frappe de balle.
- Un joueur arrière effectue ou participe à un contre EFFECTIF*.

*Un contre est dit EFFECTIF dès l'instant où la balle est touchée par celui-ci

- Un joueur contre le service adverse
- Le libéro participe à un contre
- Un joueur touche le filet (cf. : faute de filet)
- Un joueur pénètre dans la zone de jeu adverse (cf. : faute de pénétration sous le filet)

Un contre peut être individuel ou collectif (bloc).

La touche de balle réalisée par un contre effectif n'est pas comptabilisée.

c- Durée des interruptions et retard de jeu

Une interruption de jeu simple est le temps entre deux échanges.

Un intervalle de **3 minutes** est prévu entre chaque set.

Il existe cependant différentes interruptions de jeu règlementaires :

- Les **temps-morts demandés** (2 temps-morts/set/équipe de 30 secs)
- Les **temps-morts Techniques** (Dès que la première équipe marque son 8ème et son 16^{ème} point (hors 5^{ème} set) – durée de 60sec)
- Les **changements de joueurs** (pouvant aller jusqu'à 6 par set)

Il est en revanche strictement interdit de ralentir le jeu par des retards de jeu :

- Demande d'interruption de jeu non fondée
- Changement de joueur irrégulier
- Reprise tardive d'une interruption de jeu (après un temps mort)
- Ralentissement du jeu non autorisé par l'arbitre par un joueur (ex : lacets, séchage du terrain...)
- ...

Pour tous retards de jeu, l'arbitre fera un **avertissement pour retard** pour le premier d'entre eux et sanctionnera par une **pénalisation pour retard** tous les autres retards de jeu par le biais d'une perte de point et du service.

Un retard de jeu est valable sur la totalité du match et doit être mentionné sur la feuille de match.

Il existe des situations exceptionnelles nécessitant des interruptions dites « exceptionnelles » :

Blessure/maladie

Si un accident se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit interrompre l'échange et permettre au joueur de se faire soigner.

Le joueur a alors 3 minutes de récupération. Si au terme de ces 3 minutes, il ne peut reprendre le jeu il doit être remplacé. Si le joueur ne peut être remplacé, l'équipe est déclarée incomplète.

L'échange est ensuite rejoué.

Incident extérieur

Si un incident extérieur au jeu engendre une gêne et/ou une interruption, l'arbitre doit alors interrompre le jeu et faire rejouer le point une fois cet incident résolu.

Interruption prolongée

Si un évènement imprévu interrompt la rencontre, l'arbitre doit alors décider des mesures à prendre.

Si l'interruption dure moins d'1 heure et que le jeu peut reprendre sur le même terrain et aux mêmes conditions, le jeu reprendra après une phase d'échauffement identique à la phase d'échauffement d'avant-match. Les scores des sets précédents sont alors maintenus et le jeu reprend au score avant évènement.

Si l'interruption dure moins d'1 heure mais que le jeu reprend sur un autre terrain, alors le set en cours est annulé. Les scores des sets précédents sont maintenus. Le jeu reprendra après une séance d'échauffement identique à celle d'avant-match.

Si l'interruption dure plus d'1 heure, la CTD décidera si le match doit être rejouer.

d- Sanctions

L'arbitre peut infliger des sanctions à un ou plusieurs joueurs.

Chacune de ces sanctions doivent être annotées sur la feuille de match par l'arbitre au moment de sa décision.

La CTD examinera alors les raisons de ces sanctions et infligera ou non des pénalités à l'équipe fautive.

Il existe plusieurs niveaux de sanctions possibles :

- **Avertissement verbal** via le capitaine d'équipe.

L'arbitre averti le capitaine de l'équipe qu'un ou plusieurs membres de son équipe ont un comportement incorrect mineur.

- **Le CARTON JAUNE** au membre de l'équipe fautive.

Ce carton a pour but de signaler à l'équipe fautive qu'il s'agit du dernier avertissement avant sanction. Le capitaine et/ou le coach connaisse maintenant l'identité réelle du membre de l'équipe ayant un comportement incorrect sur le terrain.

A eux maintenant de régler le problème en interne, car à partir de maintenant l'arbitre sanctionnera l'équipe et non plus le joueur.

- **Le CARTON ROUGE** pénalise l'équipe d'un point et de la perte du service.

Il est sorti suite à un carton jaune, ou directement pour une conduite grossière.

- **Les CARTONS JAUNES et ROUGES dans la même main** signifient que le joueur est expulsé pour le set en cours.

- **Les CARTONS JAUNES et ROUGES dans les deux mains** signifient que le joueur est disqualifié (match complet – doit sortir du terrain et attendre aux vestiaires).

Résumé :

- Avertissement verbal : Pas de sanction directe / non nominatif
- CARTON JAUNE : Pas de sanction directe / nominatif
- CARTON ROUGE : Pénalisation → Perte d'1 point et du service
- CARTON JAUNE/ROUGE : Expulsion → Le joueur doit rester sur le banc durant le set en cours. Perte d'1 point et du service
- CARTON JAUNE + CARTON ROUGE : Disqualification → Le joueur va aux vestiaires. Perte d'1 point et du service

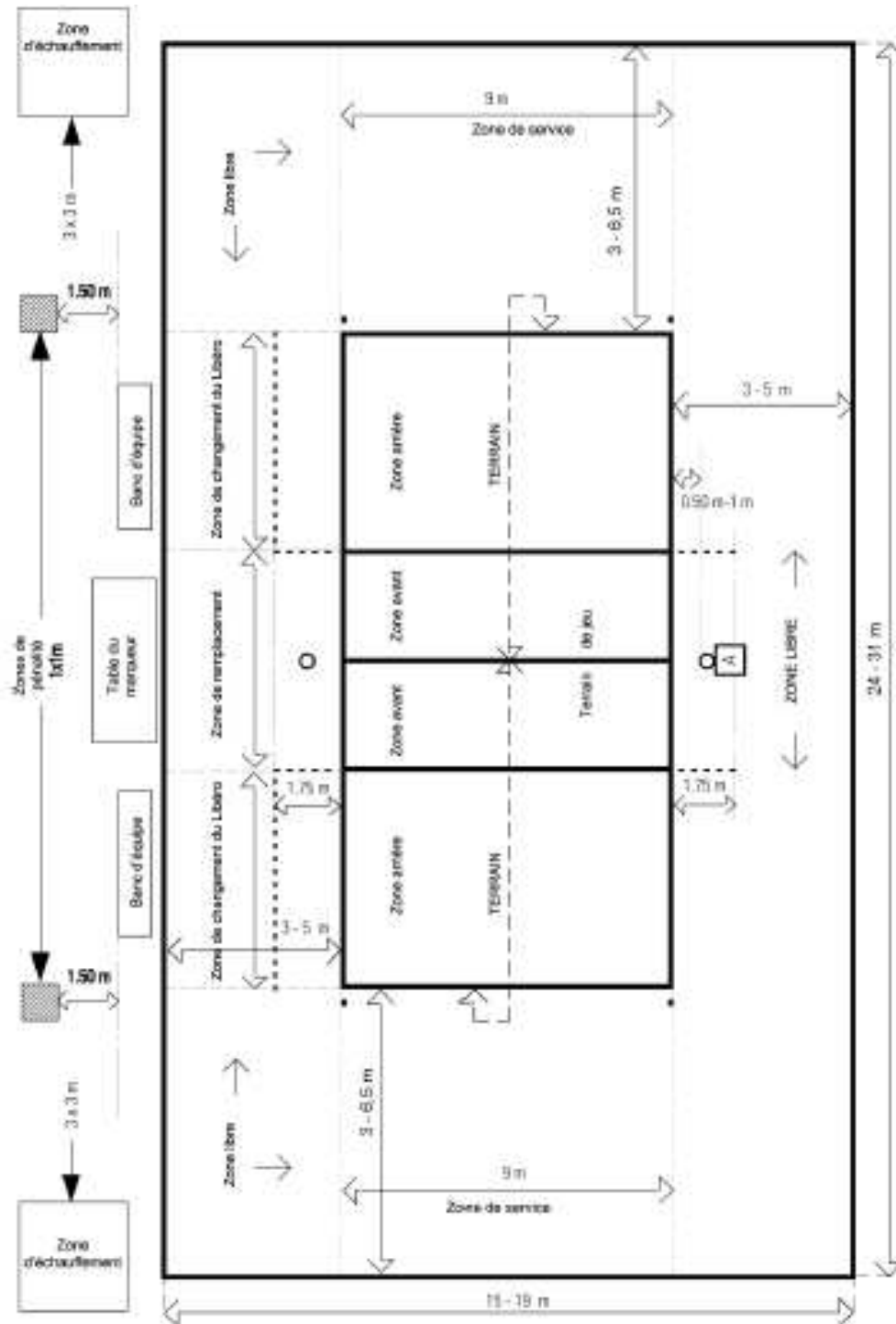
Toutes ces sanctions doivent être annotées sur la feuille de match. La CTD les examinera et se réservera le droit d'affecter d'autres sanctions à l'équipe/au joueur suivant la sanction étudiée (ex :

- avertissement, carton jaune et carton rouge : pas de sanction supplémentaire affectée à l'équipe par la CTD ;
- CARTON JAUNE/ROUGE : Suivant le motif de l'expulsion, la CTD peut retirer 1 point sur le classement général ;
- CARTON JAUNE+ROUGE : 1 point sur le classement général et suspension du joueur fautif – durée à déterminer par la CTD.

Tableau des sanctions en annexe.

III- ANNEXES

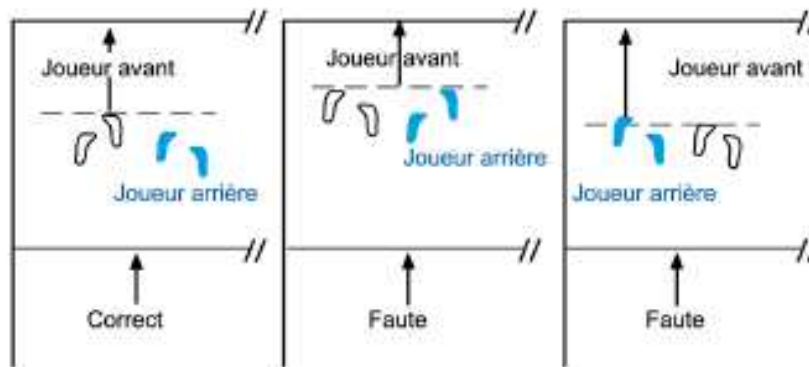
Aire de jeu :



Positions :

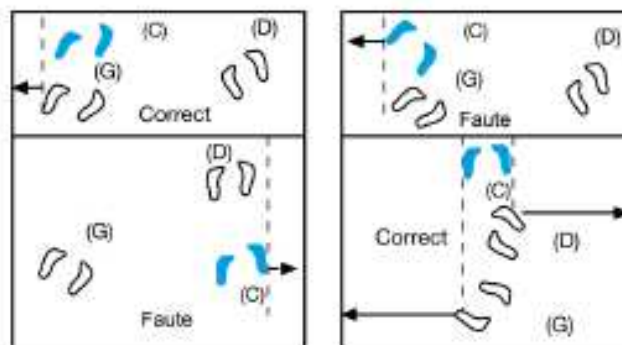
Exemple A :

Détermine la position entre un joueur avant et le joueur-arrière correspondant



Exemple B :

Détermine les positions entre les joueurs d'une même ligne



(C) = Joueur du centre
 (D) = Joueur de droite
 (G) = Joueur de gauche

Sanctions :

Tableau des sanctions :

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

Tableau des sanctions pour retard de jeu :

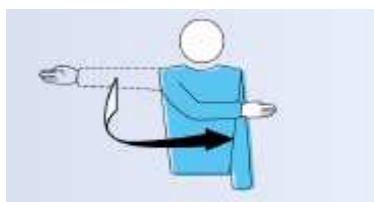
CATEGORIES	REPETITION	FAUTIF	DISUASION ou SANCTION	CARTES	CONSEQUENCE
Retard	1er	N'importe quel membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste 25 avec la carte jaune	Prévention - pas de pénalité
	2nd	N'importe quel membre de l'équipe	Pénalité pour retard	Geste 25 avec la carte rouge	Un point et le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

Geste des arbitres :

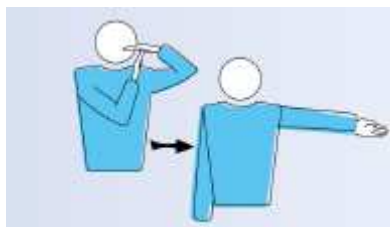
Equipe au service



Autorisation de servir



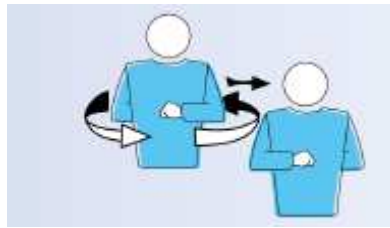
Temps-mort



Fin de set/match



Changement de terrain



Remplacement



Faute au service : Ballon non lancé ou lâché au moment de la frappe



Faute au service : Temps imparti épuisé 8 secondes



Faute de position / Faute de rotation



Ballon dedans (« IN »)



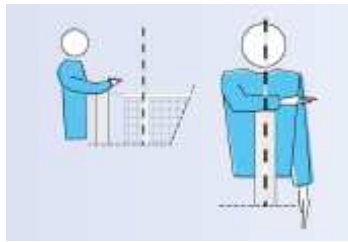
Ballon dehors (« OUT ») :



Faute de contre ou écran



Faute de franchissement de filet



Faute d'attaque



Pénétration sous le filet / Pénétration au service / Franchissement de la balle sous le filet



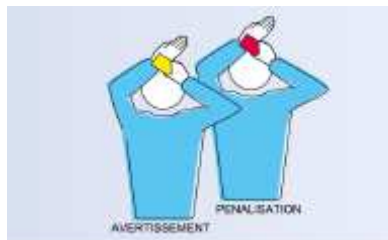
Echange à rejouer



Ballon touché



Avertissement et/ou pénalisation pour retard de jeu



Avertissement pour comportement incorrect



Pénalité pour comportement incorrect



Expulsion



Disqualification

