

Formation J.O. Volley-Ball « très résumée »

But du jeu : gagner le match en atteignant avant l'équipe adverse un score limite.

Gagner un point : l'équipe qui vient de gagner l'échange marque 1 point. Une équipe gagne l'échange :

- lorsqu'elle envoie la balle toucher le sol dans le camp adverse
- lorsque l'équipe adverse commet une faute

Gagner le set : le set est gagné par l'équipe qui atteint en premier le score de 25 points avec une avance d'au moins 2 points sur l'équipe adverse. En cas d'égalité à 24-24 le set continue jusqu'à ce qu'il y ait 2 points d'écart pour l'une des équipes.

Gagner le match : le match est gagné par l'équipe qui remporte avant l'autre 2 sets (pour les matches en 3 sets maximum) ou 3 sets (pour les matches en 5 sets maximum). En cas d'égalité, le dernier set est particulier. Il se joue en 15 points (avec 2 points d'écart). On l'appelle le set décisif.

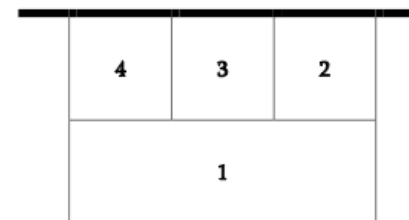
Le terrain et les catégories d'âges :

Volley-ball collège	Benjamins (ines)	Minimes
Nombre de joueur sur le terrain	4	4
Nombre de sets pour 1 match par jour	5	5
Nombre de sets pour 2 matches par jour	3	3
Dimensions du terrain	7x7m	7x7m
Hauteur du filet	Fille : 2,10m Garçon : 2,10m	Fille : 2,10m Garçon : 2,24m
Placement de la zone arrière	A 3m du filet	A 3m du filet

La position des joueurs :

La position des joueurs sur le terrain n'est pas aléatoire. Au moment du service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp selon l'ordre de la rotation (sauf pour le serveur). Lors d'une partie à 4vs4 les positions sont les suivantes :

- Les 3 joueurs placés le long du filet sont les AVANTS
 - o Position 4 : joueur avant-gauche
 - o Position 3 : joueur avant-centre
 - o Position 2 : joueur avant-droit
- l'autre joueur est en ARRIERE
 - o Position 1 : Joueur arrière



Remarques :

Sur le terrain la position des joueurs est déterminée par la position de ses pieds. Ainsi et par exemple, le joueur en position 2 (avant-droit) doit avoir une partie de pied plus proche de la ligne droite que le joueur en position 3 (avant-centre)... (on suivra la même logique pour différencier le placement des joueurs avant et du joueur arrière).

Après la frappe du service, le placement des joueurs est libre.

Précisions et déroulement du jeu :

L'échange débute par un service.

1) Le service : c'est la première frappe de l'échange, elle est effectuée par le joueur arrière, derrière la ligne de fond. La balle doit être **frappée** avec une **seule main** ou avec le bras sur un **ballon lancé ou lâché**. **Le serveur ne dispose que d'une seule tentative**. Le tirage au sort d'avant match détermine l'équipe qui commence à servir au premier set.

C'est à chaque fois l'équipe qui a débuté le set en réception qui commencera à servir le set suivant.

Le serveur dispose de **8s** à partir de l'ordre de l'arbitre pour servir.

2) La touche de balle : elle correspond à un **contact intentionnel ou accidentel entre le joueur et la balle**. La balle peut être touchée avec **n'importe quelle partie du corps**. Elle doit être **frappée** et ne peut être **ni tenue, ni lancée**.

3) Les touches d'équipes : chaque équipe dispose de **3 touches en plus du contre** pour renvoyer la balle. Tous les contacts sont comptabilisés. Un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un objet ou sur un partenaire pour jouer la balle.

4) le filet : Pour être valable, la balle envoyée dans le camp adverse **doit franchir entièrement le filet entre les 2 antennes**. Elle peut **franchir le filet en le touchant**. Si au service, la balle touche le filet, l'échange continue.

Une balle restant dans le filet pour être jouée dans la limite des 3 touches d'équipe.

5) la frappe d'attaque : C'est l'action **d'envoyer la balle en direction de l'adversaire** (elle est effective lorsque la balle franchit entièrement le filet ou lorsqu'elle est touchée par l'adversaire. La balle peut être placée à partir du moment où elle est frappée.

- un joueur attaquant (au poste 4, 3,2) peut effectuer une attaque **de n'importe où et de n'importe quelle hauteur** (pieds au sol ou après une impulsion) à partir du moment où il joue le ballon dans son terrain.
- Un joueur arrière peut effectuer **une attaque à n'importe quelle hauteur** depuis la zone arrière **si à l'impulsion ses pieds ne touchent pas ou ne franchissent pas la ligne d'attaque** (ligne des 3m).
- Un joueur arrière peut effectuer une attaque **depuis la zone avant** à condition que la touche de balle soit effectuée **sur une balle entièrement en dessous le bord supérieur du filet** (bande blanche).

6) le contre : C'est l'action **des joueurs avant** pour **intercepter** la balle **venant du camp adverse en dépassant le haut du filet**. Seuls les joueurs avant peuvent contrer. Lors du contre les joueurs peuvent passer **les mains et les bras par-dessus le filet à condition de ne pas gêner l'adversaire**.

Le ballon **ne peut être touché qu'à condition que l'adversaire ait joué sa frappe d'attaque**.

Des contacts (multiples ou continus) peuvent être réalisés à partir du moment où ils ont lieu dans la même action.

La touche de balle lors du contre ne compte pas... **L'équipe dispose donc de 3 touches de balle après le contre pour renvoyer la balle**.

Un contre peut être réalisé à **plusieurs**.

Un service ne peut pas être contré.

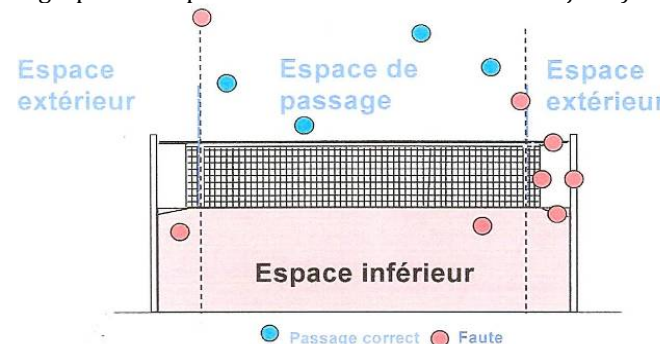
7) Les remplacements : 4 remplacements sont autorisés par set (au maximum) pour chaque équipe. Pendant une même interruption, plusieurs joueurs peuvent être changés. **Les remplacements sont libres et indépendants** des postes. Cependant un joueur venant de servir (poste 1) ne pourra remplacer un joueur qui servira à la récupération de service suivante (pour éviter que le même joueur serve plusieurs fois consécutivement).

8) les temps morts : ils durent 30s. Le coach de l'équipe (ou le capitaine si le coach est absent) peut en demander 2 par set. Ces temps morts ne sont pas obligatoirement pris. La demande s'effectue lorsque le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu.

2 temps morts sont en revanche **imposés** lorsque l'équipe qui mène, marque **le 8^{ème} et le 16^{ème} point**.

Le jeu et le filet :

1) Le ballon : le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer par dessus le file entre les 2 antennes. Un ballon passant par l'espace extérieur ou inférieur n'est pas valable. (Voir paragraphe sur « précisions sur le déroulement du jeu »)



- Le ballon peut toucher le filet lors du franchissement.
- Un ballon stoppé par le filet peut être repris dans le cadre des 3 touches de balles d'équipes.

2) Le joueur : Le contact avec le filet n'est pas une faute à partir du moment où cela n gêne pas l'adversaire.

Il y a faute de filet, quand, durant son action :

- le joueur touche la bande blanche supérieure du filet en faisant une attaque ou un contre
- le joueur prend appui sur le filet en même temps qu'il joue le ballon.

Après avoir joué le ballon, les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et autre objet en dehors des antennes, y compris le filet sur toute sa longueur, à condition que cette action ne gêne pas le jeu.

Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.

Les temps morts :

2 types de temps mort existent.

- **les temps morts techniques :** ils ont lieu quand l'équipe qui mène attend le score de 8 ou de 16. Ils durent 1' et sont automatiques.
- **Les temps morts :** Ils ont lieu à la fin d'un point et avant le début du point suivant. Ils sont demandés par le coach ou lorsqu'il est absent par le capitaine. Ils durent 30s et 2 temps mort peuvent être demandés dans chaque set.

Les pénétrations :

- 1) **franchissement au dessus du filet** : il est possible :
 - au contre : de passer les mains chez l'adversaire après l'attaque
 - en attaque : de passer les mains chez l'adversaire
- 2) **franchissement au dessus du filet** : il est interdit :
 - au contre : de toucher le ballon avant l'attaquant
 - en attaque : d'attaquer chez l'adversaire
- 3) **franchissement sous le filet** : Il est interdit de dépasser complètement la ligne sous le filet., de toucher les mires ou la bande blanche, de gêner.

Les rotations des joueurs :

Lorsque l'équipe qui reçoit le service a gagné le droit de servir, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur en position 2 va à la position 1...

Exemple :

Voici la position des joueurs avant la rotation

		JD
JB	JC	
JA		



Voici la position des joueurs après la rotation

JA		JC
	JB	
JD		

Une feuille de Match :



FEUILLE DE MATCH VOLLEY 4 X 4

POULE : _____

Match n°: _____

DATE ____ / ____ / 200__

LIEU _____

Equipe A :

Accompagnateur : _____

N° Nom et Prénom des joueurs N° Lic :

Nom du capitaine :

Signature :

Signature du Professeur:

Equipe B :

Accompagnateur : _____

N° Nom et Prénom des joueurs N° Lic :

Nom du capitaine :

Signature :

Signature du professeur:

1^{er} arbitre : _____

N° de licence : _____

2^{ème} arbitre : _____

N° de licence : _____

Marqueur : _____

N° de licence : _____

VAINQUEUR : _____ 2 :

Arbitre :

Signature

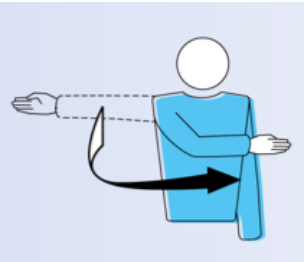
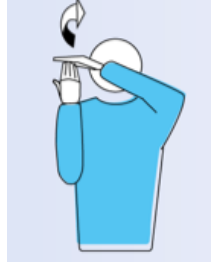
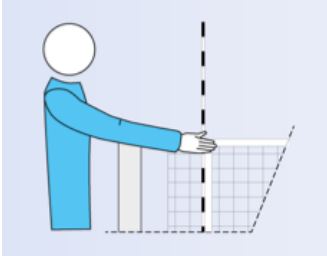
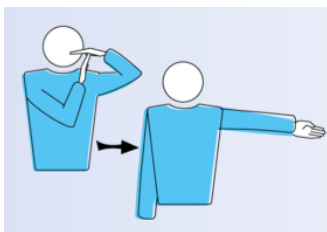
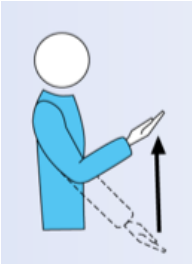
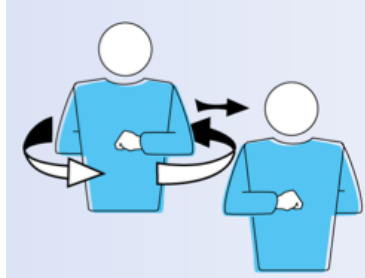
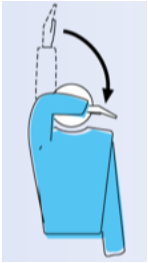
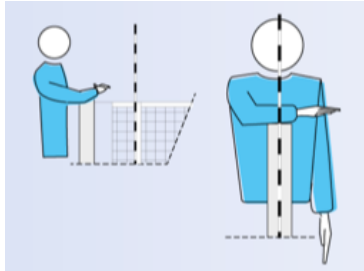
RESULTATS

	Temps	Equipe A Score atteint	Equipe B Score atteint
Set n°1	mn		
Set n° 2	mn		
Set n° 3	mn		
Total des Sets	mn		
		Signature du capitaine :	Signature du capitaine :

REMARQUES

PC 25 Novembre 2006

Les gestes de l'arbitre

 SERVICE	 BALLON « IN »	 BALLON « OUT »	 BALLON TOUCHE
 4 TOUCHES	 FAUTE DE FILET	 PENETRATION AU SERVICE PENETRATION À L'ECCHANGE	 TEMPS MORT
 BALLON À REMETTRE	 BALLON TENUE	 CHANGEMENT DE TERRAIN	 DOUBLE TOUCHES
 FAUTE D'ATTAQUE DE L'ARRIERE	 FRANCHISSEMENT	 REPLACEMENT	 FAUTE DE ROTATION DES JOUEURS