

# RÈGLEMENT VOLLEY-BALL OUTDOOR



2022-23

# Volley-ball Outdoor - Règlement

## Préambule

Le volley-ball outdoor est un sport pratiqué par deux équipes sur un terrain de sable ou d'herbe divisé par un filet.

Chaque équipe a trois touches (ou contacts) maximum pour renvoyer le ballon dans le camp adverse, **le contre comptant pour une touche de balle.**

Le ballon est moins gonflé et plus lourd que les autres types de volleyball (171 à 221 mbar ou hPa – 260 à 280 grammes) ; le ballon doit être frappé et peut être joué avec toutes les parties du corps.

## a) Installation et équipements

### **Dimensions du terrain**

Pour les benjamins/benjamines et minimes, le terrain de jeu doit avoir une dimension de 8 mètres sur 16 mètres ; la ligne arrière doit être située à 3 mètres du centre du terrain (filet).

Le terrain de jeu doit être constitué de sable nivelé ou d'herbe, doit être aussi plat et uniforme que possible et ne doit présenter aucun danger de coupure ou blessure pour les joueurs et joueuses.

L'ensemble du tournoi doit se dérouler sur un même type de surface (sable nivelé ou herbe).

### **Lignes du terrain**

Le terrain de jeu doit être délimité par deux lignes de côté et deux lignes de fond ; ces lignes doivent être incluses dans les dimensions du terrain de jeu. Il n'y a pas de ligne centrale.

Les lignes de côté et de fond doivent faire entre 5 et 8 centimètres de large et doivent être d'une couleur offrant un vif contraste avec celles du sable nivelé ou de l'herbe.

### **Zone de service**

La zone de service est l'aire située derrière la ligne de fond et entre le prolongement « fictif » des lignes de côté.

En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'à la fin de la zone libre.

### **Conditions météorologiques**

Les conditions météorologiques ne doivent présenter aucun danger de blessure pour les joueurs/joueuses.

### **Filet**

Lorsqu'il est tendu verticalement au-dessus de l'axe central du terrain de jeu, le filet doit mesurer au moins 8,50 mètres de long et 1 mètre de large (+/- 3 centimètres).

**La hauteur réglementaire du filet doit être de 2,10 mètres.** Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 centimètres la hauteur réglementaire. La hauteur du filet est mesurée au centre du terrain de jeu à l'aide d'une toise.

## b) Les équipes

### **Composition**

La parité dans les équipes est obligatoire : une équipe doit être composée :

- De quatre élèves, **obligatoirement** deux filles et deux garçons. Une équipe peut inscrire jusqu'à six élèves sur la feuille de match\* tant que la parité est respectée : **obligatoirement** trois filles et trois garçons ;
- D'un Jeune Officiel (possédant au minimum une certification de niveau académique pour les championnats de France) ;
- D'un Jeune Coach.

\*Seuls les élèves inscrits sur la feuille de match sont autorisés à participer à la rencontre.

Les directives du coach sont autorisées durant la rencontre ; ce dernier doit se situer dans une zone délimitée (tracée par le 2<sup>nd</sup> arbitre) en dehors de la zone libre. Cette zone délimitée doit être à 3 mètres à partir du poteau au minimum et jusqu'à la ligne de fond de terrain.

### Remplacements

Un seul remplacement libre est autorisé par période :

- Un remplacement maximum pour le 2 x 2 filles ;
- Un remplacement maximum pour le 2 x 2 garçons ;
- Un remplacement maximum pour le 4 x 4 mixte.

### Équipements

Les joueurs et joueuses d'une même équipe doivent porter une tenue uniforme (couleur et coupe).

Les maillots doivent avoir des numéros différents pour chaque joueur (exemple : de 1 à 3 pour les filles, de 4 à 6 pour les garçons) afin de ne pas avoir de doublon pour le 4x4.

Les joueurs et joueuses ne sont pas autorisés à jouer en chaussures (sauf sur autorisation du premier arbitre) ; ils/elles restent toutefois autorisé(e)s à jouer en chaussettes.

À la demande d'un joueur ou d'une joueuse, le premier arbitre peut l'autoriser à jouer avec un maillot de corps et/ou pantalon de survêtement.

~~Le joueur arrière doit être identifiable par un brassard en 4 x 4 (afin que les arbitres puissent voir s'il peut attaquer).~~

## c) Le match

### Pour gagner un échange

Chaque fois qu'une équipe commet une faute au service ou dans le jeu ou ne renvoie pas le ballon, l'équipe adverse gagne l'échange ; cela a l'une des conséquences suivantes :

- Si l'équipe ayant gagné l'échange servait, elle marque un point et continue à servir ;
- Si l'équipe ayant gagné l'échange recevait le service, elle marque un point et gagne également le droit de servir.

### Pour gagner un match

Le match est gagné lorsqu'une équipe atteint 45 points. L'organisation, dans les phases de poules, peut modifier les conditions de victoire en fonction du nombre d'équipes, et du temps disponible.

## d) Préparation du match

### Feuille de match : (H - 30')

Les coachs donnent leur feuille de composition d'équipe aux Officiels Table de Marque (OTM).

### Tirage au sort (H - 16')

Avant l'échauffement, le premier arbitre procède au tirage au sort en présence des deux capitaines d'équipe.

Le gagnant du tirage au sort choisit entre :

A. Le droit de servir ou de recevoir le service ;

**ET**

B. Le camp.

Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.

Au deuxième set, le perdant du tirage au sort du premier set peut à son tour choisir entre les propositions A. et B. Avant le set décisif, un nouveau triage au sort est effectué.

## Séance d'échauffement

Après le tirage au sort, les deux équipes prennent possession de leur terrain :

H - 15' : Passage au filet ;

H - 6' : Service et les coachs doivent donner leur feuille de position aux OTM ;

H - 2' : Fin de l'échauffement officiel et début du protocole d'avant match.

## e) Position des joueurs en 4 x 4

Au moment où le ballon est frappé par le joueur ou la joueuse au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp, sauf le joueur ou la joueuse au service.

Les joueurs ou joueuses n'ont pas toute liberté de placement ; il y a des positions déterminées sur le terrain.

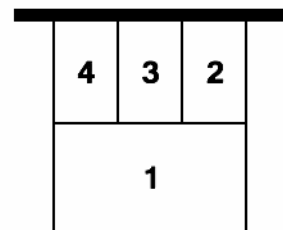
### Position et numérotation des postes des joueurs

Les 3 joueurs placés le long du filet sont les AVANTS et occupent respectivement :

- La position n°4 : joueur avant gauche ;
- La position n°3 : joueur avant centre ;
- La position n°2 : joueur avant droit.

L'autre joueur est ARRIÈRE et occupe :

- La position 1 : joueur arrière.



Le serveur (position n°1) est considéré comme **joueur arrière** ; le joueur arrière :

~~Doit être identifié par un brassard positionné sur l'avant bras ;~~

- **Ne peut attaquer qu'avec au moins un pied au sol ;**
- Ne peut pas contrer ;
- Doit toujours être placé en arrière des joueurs postes 2, 3 et 4 en position de réception de service.

## f) Service

### Définition du service

Le service est la mise en jeu du ballon par le/la bon(ne) serveur/-euse qui, placé(e) dans la zone de service, le frappe avec la main ou le bras.

### Ordre au service

Après le premier service du set, le joueur ou la joueuse au service est désigné(e) comme suit :

- Quand l'équipe au service gagne l'échange de jeu, le joueur ou la joueuse qui a effectué le service précédent sert à nouveau ;
- Quand l'équipe en réception gagne l'échange de jeu, elle obtient le droit de servir et l'équipe doit effectuer sa rotation.

### Rotation au service

La rotation se fait dans l'ordre normal de la position des joueurs sur le terrain (position n°1 puis n°2, puis n°3, puis n°4, puis de nouveau 1, etc.).

Les services « consécutifs » ne sont pas autorisés : un joueur ayant servi (position n°1) ne peut pas remplacer le joueur qui le suit au service (position n°2), afin d'éviter qu'un même joueur serve deux fois consécutivement.

### Autorisation du service

Le premier arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que le bon joueur ou la bonne joueuse au service est en possession du ballon, dans la zone de service et que les équipes sont prêtes à jouer.

### Exécution du service

Les règles suivantes s'appliquent lors de l'exécution d'un service :

- Le joueur ou la joueuse au service peut se déplacer librement à l'intérieur de la zone de service ;
- Au moment de la frappe ou de l'impulsion lors d'un service smashé, le joueur ou la joueuse au service ne doit pas toucher le terrain de jeu (ligne de fond incluse) ou le sol à l'extérieur de la zone de service ; le pied du joueur ou de la joueuse au service ne peut pas non plus être sous la ligne ;
- Après la frappe, le joueur ou la joueuse au service peut marcher ou retomber à l'extérieur de la zone de service ou à l'intérieur du terrain de jeu ;
- Si la ligne de fond bouge à cause du sable poussé par le joueur ou la joueuse au service, ce **N'EST PAS** considéré comme une faute.
- Le joueur ou la joueuse au service doit frapper le ballon dans les cinq secondes suivant le coup de sifflet d'engagement du 1<sup>er</sup> arbitre ;
- Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé ;
- Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché et avant que le ballon ait touché la surface de jeu ;
- Le service est considéré comme effectif si le ballon, après avoir été lancé ou lâché par le joueur ou la joueuse au service, tombe à terre sans avoir été touché ou attrapé par le joueur ou la joueuse au service ;
- Aucune autre tentative de service ne doit être accordée.

## g) Fautes

### Fautes de service

Les fautes suivantes entraînent un changement de service ; le joueur ou la joueuse au service :

- Enfreint l'ordre du service ;
- N'effectue pas son service correctement.

### Fautes de service après la frappe du ballon

Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif si le ballon :

- Touche un joueur ou une joueuse de l'équipe au service, ou ne dépasse pas le plan vertical du filet ;
- Tombe (en-dehors des limites du terrain de jeu).

### Fautes en jouant le ballon

Sont considérées comme des fautes :

- **QUATRE TOUCHES** : Une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer dans le camp adverse ;
- **TOUCHE ASSISTÉE** : Un joueur ou une joueuse prend appui dans l'aire de jeu sur un(e) partenaire ou sur une structure/objet afin d'atteindre le ballon ;
- **BALLON TENU** : Un joueur ou une joueuse ne frappe pas le ballon nettement \* ;
- **DOUBLE TOUCHE** : Un joueur ou une joueuse touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties du corps.

\* **Exception** : Lors d'une action défensive sur un ballon frappé en puissance ou lors de contacts simultanés entre deux adversaires, le contact avec le ballon peut être prolongé momentanément (même en cas de touche haute).

#### **Fautes du joueur ou de la joueuse au filet**

Sont considérées comme des fautes au filet :

- Un joueur ou une joueuse touche le ballon ou un adversaire du côté adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire ;
- Un joueur ou une joueuse pénètre dans du côté adverse, terrain ou zone libre en gênant le jeu de l'adversaire ;
- Un joueur ou une joueuse touche le filet.

### **h) Temps morts et arrêts**

#### **Définition**

Un temps-mort est une interruption réglementaire du jeu, dont la durée est de 30 secondes.

#### **Nombre de temps morts**

Chaque équipe a droit à un maximum d'un temps mort par période :

- Un temps mort maximum pour le 2 x 2 filles ;
- Un temps mort maximum pour le 2 x 2 garçons ;
- Un temps mort maximum pour le 4 x 4 mixte.

Il n'y a pas de temps mort technique.

#### **Changement de camp**

Les équipes changent de camp tous les 5 points.

#### **Arrêts**

L'arrêt entre les sets dure trois minutes.

### **i) Règles du particulières du 2 x 2 Outdoor**

En 2 x 2 Outdoor, l'équipe qui gagne un échange marque un point (**marque continue**) :

- Si l'équipe ayant gagné l'échange servait, elle marque un point et continue à servir ;
- Si l'équipe ayant gagné l'échange recevait le service, elle marque un point et gagne également le droit de servir.

Le volley-ball 2 x 2 outdoor présente des similitudes avec le volley-ball dont il est issu, **mais il présente des caractéristiques et un règlement officiel qui lui sont propres**, notamment :

- L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre ; l'aire de jeu doit être rectangulaire et symétrique ;
- La surface de jeu est un terrain de sable nivelé ou d'herbe de dimension **8 mètres x 16 mètres** et divisé par un filet ;
- La hauteur du filet est de **2,10 mètres**. La hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu avec une toise ;
- Une équipe doit être composée de 2 ou 3 joueurs ou joueuses (2 joueurs ou joueuses sur le terrain et un(e) remplaçant(e)).
- **Les équipes disposent de 3 contacts maximums pour renvoyer le ballon dans le camp adverse, contre inclus (le contre compte comme une touche de balle) ;**
- Un match se joue en 1 set de 15 points, des formules plus adaptées peuvent toutefois être utilisées lors des tournois ;

- Les équipes doivent changer de côté tous les 5 points ;
- Le ballon peut être joué avec toutes les parties du corps ;
- Touche de balle : idem 4x4 ;
- Le renvoi doit se faire par une balle frappée (feinte interdite avec le bout des doigts) ou par une passe dans l'axe des épaules ;
- Pénétration dans l'espace adverse : les joueurs ou joueuses sont autorisés à aller de l'autre côté du filet sans gêner l'adversaire ;
- Le serveur doit frapper le ballon dans les 5 secondes après le coup de sifflet d'engagement du 1<sup>er</sup> arbitre ;
- Chaque équipe a le droit de demander au maximum un temps-mort par set.

## Echelle des sanctions pour comportement incorrect et conséquences :

CATEGORIE	OCCURRENCE	FAUTIF	SANCTION	CARTONS	CONSEQUENCE
Comportement incorrect mineur	Etape 1	Tout membre	Non considéré comme une sanction	Aucun	Uniquement préventif
	Etape 2			Jaune	
	Toute répétition		Considéré comme une conduite grossière	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
Conduite grossière (même set)	Première	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Deux points et le service pour l'adversaire
	Seconde	Même membre	Pénalisation	Rouge	Deux points et le service pour l'adversaire
	Troisième	Même membre	Expulsion	Jaune et rouge ensemble	Equipe déclarée incomplète pour le set
Conduite grossière (nouveau set)	Première	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Deux points et le service pour l'adversaire
Conduite injurieuse	Première	Tout membre	Expulsion	Jaune et rouge ensemble	Equipe déclarée incomplète pour le set
	Seconde	Même membre	Disqualification	Jaune et rouge séparément	Equipe déclarée incomplète pour le set
Agression	Première	Tout membre	Disqualification	Jaune et rouge séparément	Equipe déclarée incomplète pour le match