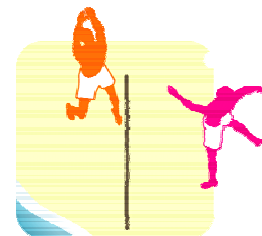


Beach-Volley



Le Beach-Volley autorise 3 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, (0,175/0,225kg.cm²), il doit être frappé et peut être joué avec toutes les parties du corps.

	ÉQUIPES COLLÈGES MI, MII, CI	ÉQUIPES LYCÉES (CADETS & JUNIORS)
SURCLASSEMENT	B III nés en 1994 sans limitation de nombre avec certificat médical	Néant
CONDITIONS DE PARTICIPATION	Exclusion Sections Sportives Scolaires, Pôles Espoir, Pôles France Volley et Beach-Volley et liste fournie par la FFVB	
JEUNES OFFICIELS	Un par équipe qualifiée (le JA est non joueur)	
TYPE DE JEU	2	2
MIXITÉ	Pas de Mixité	
NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM SUR LE TERRAIN	2	2
NOMBRE DE JOUEURS PAR MATCH	2 ¹ + 1 J Off	2 + 1 J Off
NOMBRE DE JOUEURS POUR UN TOURNOI	3 + 1 J Off	3 + 1 J Off
SURFACE DE JEU	8 m x 8 m	8 m x 8 m
HAUTEUR DU FILET	G : 2,24 F : 2,10	G : 2,35 F : 2,24

¹ Sauf blessure d'un des joueurs. Cf. Paragraphe Équipes

Déroulement d'un match

Les matches de la première phase se dérouleront en 1 set de 30 points secs avec changement de terrain à 15 points.

Les finales se dérouleront en 2 sets gagnants de 21 points, avec 2 points d'écart, changement de terrain tous les 7 points. En cas d'égalité, set décisif en 15 points avec 2 points d'écart, changement de terrain tous les 5 points.

Marque en continue, RPS, c'est-à-dire qu'un point est accordé à chaque échange.

L'arrêt entre les sets dure 1 minute. Une équipe qui ne se présente pas à l'heure sur le terrain sera déclarée forfait

La formule de la compétition peut être adaptée par l'organisateur.

Installations

L'aire de jeu : le terrain de Beach-Volley, en sable, mesure 16 x 8 m, et doit être entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large. Un espace d'au moins 7 m de haut, au-dessus de la surface de jeu, doit être libre de tout obstacle.

Lignes : l'aire de jeu est délimitée par deux lignes latérales et deux lignes de fond. Les lignes (5 à 8 cm de large) appartiennent à l'aire de jeu. Il n'y a pas de ligne centrale.

Zone de service : la zone de service est l'aire située derrière la ligne de fond, sur toute sa largeur.

Le filet : 8,5 m de long et 1 m de large (+3 cm). Il est fixé verticalement, au-dessus de l'axe médian de l'aire de jeu.

Antennes : à l'extérieur des bandes.

Préparation du match

Tirage au sort : 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 soit :

- a) le droit de servir ou de recevoir le service
- b) le camp

Le perdant obtient le terme restant de l'alternative.

Au second set, le perdant du tirage au sort du premier set pourra choisir a) ou b).

Avant le set décisif, un nouveau tirage au sort sera effectué.

Échauffement : 4 mn sur le terrain en même temps pour les 2 équipes ou 2mn séparément.

Équipes

Une équipe de Beach-Volley se compose de deux joueurs choisis parmi les trois membres du collectif, dont un capitaine. Il n'y a donc pas de changement de joueur.

À chaque rencontre la composition d'équipe peut être modifiée.

Un joueur blessé peut bénéficier d'un temps de récupération de 5 minutes maximum une fois durant le match.

Un joueur blessé pourra être remplacé par le joueur de son collectif non désigné initialement pour la rencontre (dans ce cas, le joueur remplaçant devra porter le n° de culotte et ou de maillot du joueur qu'il remplace).

Le joueur blessé ne pourra plus reprendre la compétition.

Pendant le match, les deux joueurs sont autorisés à parler aux arbitres quand le ballon est hors-jeu.

Capitaine : avant le match, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe au tirage au sort. À la fin du match, il vérifie les résultats en signant la feuille de match.

La tenue consiste en un débardeur et un short, voire une brassière pour les filles. La tenue doit être identique pour les 2 joueurs. Pas de torse nu. Les joueurs peuvent porter casquette, visière, lunettes, genouillère, montre.

Les joueurs doivent être numérotés 1 et 2. Le numéro doit être placé sur le haut de la tenue, devant et derrière.

Les joueurs doivent jouer pieds nus. Les chaussures et ou chaussettes peuvent être autorisées par l'arbitre.

Position des joueurs

À l'instant où le joueur au service frappe le ballon, chaque équipe (sauf le joueur au service) doit se trouver dans sa propre moitié de l'aire de jeu. Les joueurs peuvent prendre la position qui leur convient. Il n'existe aucune position fixée sur l'aire de jeu.

L'ordre du service doit être maintenu pendant tout le set.

Joueur au filet

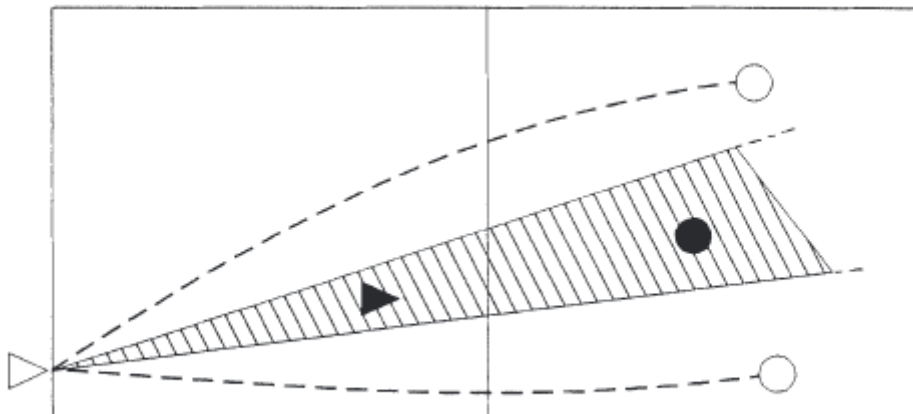
Un joueur peut pénétrer dans l'espace adverse, terrain et/ou zone libre, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

Service

Le partenaire du joueur au service ne peut pas, par un écran, empêcher l'un des adversaires de voir le joueur au service ou la trajectoire du ballon. Il doit s'écarter à la demande de l'adversaire.

● Écran

○ Correct



1 seule tentative de service, effectué 5 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre.

Pied sous ou sur la ligne = faute.

Jouer le ballon

Touches d'équipe : chaque équipe a droit à trois touches maximum pour renvoyer le ballon par-dessus le filet, contre inclus.

Un joueur ne peut toucher la balle 2 fois de suite.

Exception :

Contre + 1 touche autorisée, et si à la 1^{ère} touche d'équipe si le ballon est joué à 2 mains, le ballon peut toucher plusieurs parties du corps consécutivement, à condition qu'ils aient lieu dans la même action.

Caractéristiques d'une touche : le ballon peut être touché avec toute partie du corps.

Le ballon doit être frappé nettement, il ne doit pas être tenu, ni porté.

Exceptions :

- lors d'une action défensive sur un ballon frappé en puissance. Dans ce cas, le ballon peut être tenu, pendant un très court instant, en touche haute avec les doigts.
- lorsque des contacts simultanés au-dessus du filet entraînent un « ballon tenu ».

Si des contacts simultanés entre deux adversaires au-dessus du filet provoquent un « ballon tenu », celui-ci **N'EST PAS** considéré comme une faute. L'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches.

Frappe d'attaque

Diriger le ballon dans le camp adverse avec les doigts, main (s) ouverte (s) pour une feinte ou un ballon placé, est une faute.

Il est possible de le frapper avec les articulations des doigts.

La frappe d'attaque en passe mains hautes à 2 mains, ne peut être autorisée que si elle est effectuée avec une trajectoire perpendiculaire à la ligne des épaules au départ de l'action.

La passe à son partenaire qui va dans le camp adverse n'est pas une faute.

Contre

Un contre est compté comme une touche de l'équipe. Le ballon peut tout de même être repris par le joueur ayant contré.

Au contre, un joueur peut mettre ses mains de l'autre côté du filet, à condition que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.

Il est interdit de contrer un service.

Temps morts

1 temps mort de 30 secondes par set et par équipe.

Aux sets 1 et 2, un temps mort technique de 30 secondes est automatiquement appliqué quand la somme des points marqués par les 2 équipes fait 21 points.

Devoirs des participants

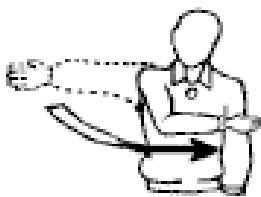
Les participants doivent accepter les décisions des arbitres sans les discuter, et se conduiront respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l'égard des arbitres, mais aussi auprès des autres officiels, des adversaires, des partenaires, des spectateurs.

À la fin du match les 2 joueurs (euses) remercient les arbitres et leurs adversaires.

Il demandé de garder le tee-shirt de la compétition pendant les matches, et de laisser les sites propres, en respectant l'environnement.

Les Gestes Officiels des Arbitres

Autorisation de servir



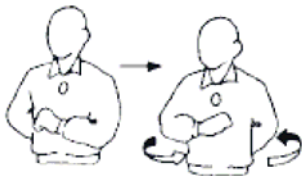
Déplacer la main pour indiquer la direction du service

Équipe au service



Étendre le bras du côté de l'équipe qui devra servir

Changement de terrain



Lever les avant-bras en avant et en arrière et les tourner autour du corps

Temps mort



Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre tenue verticalement (forme du T)

Avertissement pour retard de jeu Pénalisation pour retard de jeu



Pointer le poignet avec le Carton Jaune (avertissement), ou avec le Carton Rouge (Pénalisation)

Conduite incorrecte, Avertissement ou Pénalisation



Montrer un Carton Jaune pour l'Avertissement ou un Carton Rouge pour la Pénalisation

Expulsion



Montrer les deux Cartons ensemble pour l'Expulsion

Disqualification



Montrer les deux Cartons séparément pour la Disqualification

Fin du Set ou du Match



Croiser les avant-bras devant la poitrine, mains ouvertes

Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service



Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut

Retard dans le service



Lever cinq doigts écartés

Écran



Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant

Ballon touché



Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale

Balle « dedans » (« In »)



Étendre le bras et le doigt vers le sol

Balle « dehors » (« Out »)



Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi

Ballon tenu



Lever lentement l'avant-bras, la paume de main vers le haut

Double touche



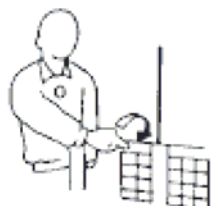
Lever deux doigts écartés

Quatre touches



Lever quatre doigts écartés

Filet touché par un joueur



Montrer le côté correspondant du filet

Franchissement par-dessus le filet



Placer une main au-dessus du filet, paume vers le bas

Faute d'attaque ou sur le service adverse



Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte

Interférence par pénétration dans le camp adverse ou ballon qui franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet



Montrer du doigt la ligne centrale

Double faute et échange à rejouer



Lever verticalement les deux pouces

Les Gestes Officiels des Juges de Ligne

Balle « dedans » (« In »)



Abaissier le fanion

Balle « dehors » (« Out »)



Lever le fanion

Ballon touché



Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre

Ballon hors-jeu, ou faute de pied d'un joueur au service



Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne concernée

Jugement impossible



Lever et croiser les deux avant-bras et mains devant la poitrine