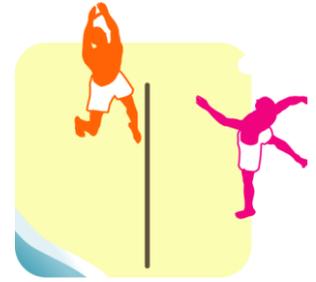




Règlement Volley-ball 4x4 Mixte de plage



1/ L'AIRE DE JEU

L'aire de jeu comprend le terrain et la zone libre.

1.1 DIMENSIONS

Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 16 x 8 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m et disposant d'un espace libre de tout obstacle sur une hauteur de 7 m au moins à partir du sol.

1.2 SURFACE DE JEU

1.2.1 Le terrain doit être composé de sable nivelé, aussi plat et uniforme que possible.

1.2.2 La surface de jeu ne doit présenter aucun danger de coupure ou blessure pour les joueurs/joueuses.

1.3 LIGNES DU TERRAIN

1.3.1 Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Les lignes de côté et de fond sont incluses dans les dimensions du terrain de jeu.

1.3.2 Il n'y a PAS de ligne centrale.

1.3.3 Dans la mesure du possible les lignes ont 5 à 8 cm de large.

1.3.4 Les lignes doivent être d'une couleur offrant un vif contraste avec celle du sable.

1.4 ZONE DE SERVICE

La zone de service est l'aire située derrière la ligne de fond et entre l'extension des lignes de côté. En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'à la fin de la zone libre.

1.5 CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES

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

2/ FILET ET POTEAUX

2.1 FILET

Le filet mesure au moins 8,5 m de long et 1 m de large (+/- 3 cm), lorsqu'il est tendu verticalement au-dessus de l'axe central du terrain.

Il est fait de mailles carrées de 10 cm de côté. Deux bandes horizontales de 5 à 8 cm de large sont placées à ses parties supérieure et inférieure. Elles sont faites en toile, de préférence de couleur bleue ou claire, et sont rabattues et cousues sur toute la longueur du filet. Chaque extrémité de la bande supérieure est trouée afin de passer un cordon pour l'attacher aux poteaux et maintenir le haut du filet tendu.

À l'intérieur des bandes, il y a un câble flexible à la partie supérieure et un cordon à l'intérieur pour attacher le filet aux poteaux et maintenir ainsi le haut et le bas tendus.

2.2 BANDES DE CÔTÉ

Deux bandes de couleur de 5 cm de large et d'un mètre de hauteur, sont attachées au filet verticalement au-dessus de chaque ligne de côté. Elles sont considérées comme faisant partie du filet.

2.3 ANTENNES

L'antenne est une tige flexible de 1,8 m de long et de 10 mm de diamètre. Elle est en fibre de verre ou d'un matériau similaire. Deux antennes sont attachées sur le bord extérieur de chaque bande de côté et placées en opposition de chaque côté du filet.

La partie supérieure de l'antenne dépasse le filet de 80 cm, elle est peinte de bandes contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches.

Elles sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage Règle 14.1.1).

2.4 HAUTEUR DU FILET

La hauteur du filet est de 2,24 m pour la catégorie collèges et de 2,35 m pour la catégorie lycées.

Elle est mesurée au centre du terrain de jeu à l'aide d'une toise. 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 cm la hauteur réglementaire.

2.5 POTEAUX

Les poteaux supportant le filet doivent être arrondis et lisses, d'une hauteur de 2,55 m et être de préférence réglables. Ils doivent être fixés au sol à une égale distance de 0,7 m à 1 mètre de chaque ligne de côté. Tout aménagement présentant un danger ou une gêne doit être éliminé.

3/ BALLON

3.1 CARACTÉRISTIQUES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe souple, faite d'un matériau (cuir, cuir synthétique ou similaire) qui n'absorbera pas l'humidité, c'est-à-dire mieux adapté aux conditions de plein air du fait que les matches peuvent être joués sous la pluie.

Couleur : coloré (couleurs vives ou claires – uni ou en combinaison)

Circonférence : 66 à 68 cm

Modèle : voir modèle Molten homologué UNSS

Poids : 260 à 280 g

Pression : 171 à 221 mbar ou hPa (0.175 à 0.225 Kg/cm²)

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

Tous les ballons utilisés lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, poids, pression, modèle, etc.

3.3 SYSTÈME

Prévoir deux ballons de match par terrain

4/ ÉQUIPES

4.1 COMPOSITION

4.1.1 Une équipe est composée exclusivement de quatre joueurs minimum sur le terrain : obligatoirement 2 Filles + 2 Garçons en permanence.

Jusqu'à six joueurs sur la feuille de match : obligatoirement 3 Filles + 3 Garçons. + Un Jeune Officiel, de Niveau académique minimum pour les Championnats de France. Il ne peut pas être joueur mais peut être d'une autre association sportive. En cas d'absence en Championnat de France, l'association sportive concernée ne pourra participer au Championnat.

4.1.2 Seuls les joueurs/joueuses inscrits sur la feuille de match peuvent participer à la rencontre.

4.1.3 Deux personnes maximum sur le banc. Les directives du coach sont autorisées durant la rencontre. Ce dernier doit se situer en dehors de la zone libre dans une zone délimitée : au minimum à 3 m à partir du poteau et jusqu'à la ligne de fond de terrain. Cette zone est à tracer sur le sable par le second arbitre.

4.2 CAPITAINE

Le capitaine d'équipe doit être indiqué sur la feuille de match.

5/ ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

5.1 ÉQUIPEMENT

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

5.1.2 Les joueurs/joueuses doivent jouer pieds nus sauf sur autorisation du premier arbitre. Ils/Elles restent autorisés à jouer en chaussettes. À la demande d'un joueur/d'une joueuse, le premier arbitre peut donner l'autorisation de jouer avec un maillot de corps et pantalon de survêtement.

5.1.3 Les maillots des joueurs/joueuses doivent être numérotés devant et derrière, d'une hauteur d'au moins 10 cm et d'une couleur contrastée.

5.1.4 Si les deux équipes se présentent avec des maillots de même couleur, un tirage au sort devra être effectué afin de déterminer quelle équipe doit changer de maillots.

5.1.5 **Le joueur arrière doit obligatoirement être identifiable par un brassard.**

5.1.6 Il est interdit de porter tout objet risquant de provoquer des blessures aux joueurs/joueuses, tels que bijoux, bracelets, plâtre, épinglettes, etc.

5.1.7 Les joueurs/joueuses peuvent porter des lunettes à leurs risques.

6/ DROITS ET DEVOIRS DES PARTICIPANTS

6.1 LES JOUEURS/JOUEUSES

6.1.1 Les participants doivent connaître les règles officielles U.N.S.S du Volleyball de plage et les appliquer strictement.

6.1.2 Les participants doivent accepter respectueusement les décisions des arbitres sans les discuter. En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés, uniquement par les capitaines des équipes.

6.1.3 Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de *FAIR-PLAY*, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, des adversaires, des partenaires et des spectateurs.

6.1.4 Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou à couvrir les fautes commises par leur équipe.

6.1.5 Les participants doivent s'abstenir de toute action visant à retarder le jeu.

6.1.6 La communication entre les membres de l'équipe est autorisée pendant le match.

6.1.7 Pendant le match, le capitaine est autorisé (e) à parler aux arbitres quand le ballon est hors-jeu (Règle 6.1.2) dans les trois cas suivants :

a) Pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles.

b) Pour demander l'autorisation :

- de changer de tenue ou d'équipement,
- de vérifier le numéro du joueur au service,
- de vérifier le filet, le ballon, la surface du sol, etc.,
- de réaligner une ligne du terrain,
- de vérifier la marque au sol d'un ballon.

c) Pour demander des temps-morts (Règle 21.3).

Note: un joueur/une joueuse doit avoir l'autorisation de l'arbitre pour quitter l'aire de jeu.

6.1.8 À la fin du match :

a) Les joueurs/joueuses remercient les arbitres et leurs adversaires.

b) Si un joueur/une joueuse a exprimé préalablement au premier arbitre son intention de porter réclamation, il/elle peut la confirmer de façon officielle en l'inscrivant sur la feuille de match.

6.2 CAPITAINE

6.2.1 Avant le match, le capitaine d'équipe :

a) Signe la feuille de match.

b) Représente son équipe au tirage au sort.

6.2.2 À la fin du match, le capitaine d'équipe vérifie les résultats en signant la feuille de match.

6.3 PLACE DES PARTICIPANTS

Le banc des joueurs/joueuses doivent être placés sur le côté du terrain en dehors de la zone libre à 5 m des lignes de côté et au moins à 3 m de la table de marque.

7/ SYSTEME DE POINTAGE

7.1 POUR GAGNER UN ÉCHANGE

Chaque fois qu'une équipe fait une faute de service, ne renvoie pas le ballon ou commet une autre faute, l'équipe adverse gagne l'échange de jeu avec l'une des conséquences suivantes :

- si l'équipe adverse servait, elle marque un point et continue à servir.
- si l'équipe adverse recevait le service, elle gagne le droit de servir et marque également un point.

7.2 POUR GAGNER UN SET

7.2.1 Un set (sauf le 3^{ème} set décisif) est gagné par l'équipe, qui la première, marque 15 points sec.

7.2.2 Le set décisif est joué selon la règle 7.3.2.

7.3 GAIN D'UN MATCH

7.3.1 Le match est gagné lorsqu'une équipe gagne deux sets.

7.3.2 En cas d'égalité de set 1-1, le set décisif (3ème) est joué en 11 points secs.

7.3.3 L'organisation, dans les phases de poules, peut, en fonction du nombre d'équipes, du temps disponible ainsi que des conditions météo, adapter la formule de jeu.

7.4 POINTS ATTRIBUES ET GESTION DES EGALITES

Les points attribués en formule « poule » pour le résultat d'un match sont :

Match gagné	2 points
Match perdu	1 point
Forfait	0 point

En cas d'égalité sur un match de poule, Utiliser successivement les critères ci-après :

1. Prise en compte du quotient général entre les sets marqués et ceux concédés.
2. Si une égalité persiste, prise en compte du quotient général entre les points marqués et ceux concédés.
3. Si une égalité persiste donner la victoire à l'équipe qui, sur l'ensemble des matches de la poule, a reçu le moins de points de pénalité.
4. Si une égalité persiste, prendre le quotient particulier entre les sets marqués et ceux concédés, puis prise en compte du quotient particulier entre les points marqués et ceux concédés.
5. Si une égalité persiste, la victoire sera donnée à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus faible (joueurs inscrits sur la feuille de composition d'équipe).

7.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE

- Une équipe qui ne se présente pas à l'heure sur le terrain est déclarée forfait. Match perdu 0 set à 2 chaque set à 0-15, 0-15.
- Une équipe qui est déclarée INCOMPLÈTE pour nombre de joueurs insuffisant sur le terrain après exclusion ou blessure pour le set ou pour le match perd le set ou le match (que ce soit en cours ou en début de match). On attribue à l'équipe adverse les points et sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis s'il y en a.

8/ PRÉPARATION DU MATCH

8.1 FEUILLE DE MATCH – H -30'

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

8.2 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 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 triage au sort sera effectué.

8.2 SÉANCE D'ÉCHAUFFEMENT

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

H-15' : passage au filet

H- 6' : service – Les coachs doivent donner leur feuille de position aux OTM.

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

9/ FORMATION DES ÉQUIPES

9.1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Les quatre membres de chaque équipe (Règle 4.1.1) doivent toujours être en jeu.

9.2 REMPLACEMENTS

9.2.1 Le nombre de remplacements est de 4 par set, ces remplacements sont libres **mais sexués**. Sauf pour le joueur de la position 1 qui ne pourra remplacer le joueur de la position 2.

9.2.2 Un joueur remplacé et sorti de l'aire de jeu ne pourra rentrer à nouveau sur le terrain qu'après au moins un échange de jeu.

9.3 Remplacements exceptionnels [cf. règlement indoor mais sexué]

10/ POSITIONS DES JOUEURS

10.1 POSITIONS

10.1.1 Au moment où le ballon est frappé par le joueur/la joueuse au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur/la joueuse au service).

10.1.2 Les joueurs/joueuses n'ont pas toute liberté de placement. Il y a des positions déterminées sur le terrain.

10.1.3 Position et numérotation des postes des joueurs :

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

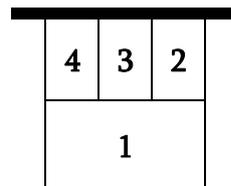
- ✓ La position 4 Joueur Avant Gauche
- ✓ La position 3 Joueur Avant Centre
- ✓ La position 2 Joueur Avant Droit

L'autre joueur est ARRIÈRE. Il occupe :

- ✓ La position 1 Joueur Arrière

Le serveur (position 1) est considéré comme **joueur arrière** :

- Il doit être **identifié par un brassard** positionné sur l'avant bras
- **Il ne peut attaquer qu'avec au moins un pied au sol**
- Il ne peut pas contrer
- En position de réception de service, il doit toujours être placé en arrière des joueurs postes 2, 3 et 4



10.2 ORDRE DU SERVICE

10.2.1 Rotation au service, la rotation se fera dans l'ordre normal de la position des joueurs sur le terrain (1 puis 2, puis 3, puis 4, puis de nouveau 1, ...),

10.2.3 Services consécutifs ; un joueur ayant servi (position 1) ne pourra pas remplacer le joueur qui le suivra au service (position 2) afin d'éviter qu'un même joueur serve deux fois consécutivement.

10.3 FAUTE D'ORDRE DU SERVICE

10.3.1 Une faute de service est commise lorsque le service n'est pas effectué suivant l'ordre de service.

10.3.2 Le marqueur doit indiquer clairement l'ordre de service et corriger tout mauvais serveur.

10.3.3 Une faute de service est pénalisée par la perte de l'échange (Règle 12.2.1).

11/ SITUATIONS DE JEU

11.1 BALLON EN JEU

L'échange de jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre. Cependant, le ballon n'est en jeu qu'au moment de la frappe de service.

11.2 BALLON HORS JEU

L'échange de jeu se termine au coup de sifflet de l'arbitre. Toutefois, si le coup de sifflet est dû à une faute faite au cours du jeu, le ballon devient hors jeu au moment où la faute est commise (Règle 12.2.2)

11.3 BALLON "DEDANS"

Le ballon est "dedans" quand il touche le sol du terrain de jeu, incluant les lignes de délimitation (Règle 1.3).

11.4 BALLON "DEHORS"

Le ballon est "dehors" quand :

a) il tombe au sol entièrement en dehors des lignes de délimitation (sans les toucher);

b) il touche un objet hors du terrain ou une personne hors jeu;

c) il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des antennes/bandes de côté;

d) il franchit entièrement le plan vertical du filet, totalement ou même partiellement en dehors de l'espace de passage, au service (Règle 14.1.3, Diagramme 1) ou lors de la troisième touche d'équipe.

12/ FAUTES DE JEU

12.1 DÉFINITION

12.1.1 Toute action contraire aux règles est une faute de jeu.

12.1.2 Les arbitres jugent les fautes et déterminent les sanctions conformément aux présentes règles.

12.2 CONSÉQUENCES D'UNE FAUTE

12.2.1 Une faute est toujours sanctionnée : l'adversaire de l'équipe ayant commis la faute gagne l'échange de jeu conformément à la Règle 7.1.

12.2.2 Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est sanctionnée.

12.2.3 Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les deux équipes, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

13/ JOUER LE BALLON

13.1 TOUCHES D'ÉQUIPE

13.1.1 Chaque équipe a le droit à un maximum de trois touches pour retourner le ballon par-dessus le filet.

13.1.2 Ces touches d'équipe comprennent non seulement les contacts intentionnels par les joueurs/joueuses mais aussi ceux qui sont accidentels.

13.1.3 Un joueur/une joueuse ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (exceptions, voir Règles: 13.4.3 a), b) et 18.2).

Règlement Volley-ball de Plage U.N.S.S. 2016/2020- MAJ au 21/09/2016

13.2 TOUCHES SIMULTANÉES

13.2.1 Deux joueurs/joueuses peuvent toucher le ballon en même temps.

13.2.2 Lorsque deux coéquipiers (ères) touchent le ballon simultanément, il est compté deux touches (excepté au contre, Règle 18.4.2).

Si le ballon n'est touché que par un joueur/une joueuse lorsque deux coéquipiers (ères) le jouent, il n'est compté qu'une touche.

Une collision entre joueurs/joueuses ne constitue pas une faute.

13.2.3 Lorsque deux touches simultanées ont lieu entre deux adversaires au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches. Si le ballon tombe "dehors", la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.

Si des contacts simultanés entre deux adversaires au-dessus du filet provoquent un "ballon tenu", celui-ci N'EST PAS considéré comme une faute.

13.3 TOUCHE ASSISTÉE

Un joueur/une joueuse n'est pas autorisé(e) dans l'aire de jeu à prendre appui sur un(e) partenaire ou sur toute autre structure/objet afin d'atteindre le ballon. Toutefois, le joueur/la joueuse qui est sur le point de commettre une faute (toucher le filet ou gêner un adversaire, etc.) peut être arrêté(e) ou retenu(e) par son partenaire.

13.4 CARACTÉRISTIQUES D'UNE TOUCHE

13.4.1 Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.

13.4.2 Le ballon doit être frappé nettement et proprement, il ne doit pas être tenu, ni porté, ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

Exceptions :

a) Lors d'une action défensive (mais pas sur un service) 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.

b) Lorsque des contacts simultanés au-dessus du filet entraînent un "ballon tenu".

13.4.3 Le ballon peut toucher diverses parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.

Exceptions :

a) Au contre, des contacts consécutifs (Règle 18.4.2) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

b) À la première touche de l'équipe, à moins que le ballon n'ait été joué en touche haute avec les doigts (exception de la Règle 13.4.2 a), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

13.5 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

13.5.1 **QUATRE TOUCHES** : Une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer (Règle 13.1.1).

13.5.2 **TOUCHE ASSISTÉE** : Un joueur/une joueuse prend appui dans l'aire de jeu sur un(e) partenaire ou sur une structure/objet afin d'atteindre le ballon (Règle 13.3).

13.5.3 **BALLON TENU** : Un joueur/une joueuse ne frappe pas le ballon nettement (Règle 13.4.2 ci-dessus) sauf lors d'une action défensive sur un ballon attaqué en puissance (Règle 13.4.2 a) ou lors de contacts simultanés entre deux adversaires entraînant un "ballon tenu" (Règle 13.4.2. b).

13.5.4 **DOUBLE TOUCHE** : Un joueur/une joueuse touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties du corps (Règles 13.1.3, 13.4.3). Ou règle relative au 17.2.5.

14/ BALLON AU FILET

14.1 PASSAGE DU BALLON AU-DESSUS DU FILET

14.1.1 Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage (Diagramme 1). L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée :

a) en-dessous, par la partie supérieure du filet,

b) sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire,

c) au-dessus, par le plafond (s'il y en a un).

14.1.2 Le ballon qui traverse le plan vertical du filet vers la zone libre adverse (Règle 15) totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage, peut être ramené, dans la limite des touches d'équipe, à condition que : lors du Règlement Volley-ball de Plage U.N.S.S. 2016/2020- MAJ au 21/09/2016

retour du ballon, celui-ci traverse le plan vertical du filet à nouveau à l'extérieur, ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage, du même côté du terrain. L'équipe adverse ne doit pas faire obstacle à une telle action.

14.1.3 Le ballon est "dehors" quand il franchit entièrement l'espace inférieur sous le filet (Diagramme 1).

14.1.4 Un joueur/une joueuse peut cependant pénétrer dans le terrain adverse pour jouer le ballon avant que celui-ci n'ait entièrement franchi l'espace inférieur sous le filet, ou ne soit passé à l'extérieur de l'espace de passage (Règle 15.2).

14.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

Lors de son franchissement, le ballon peut toucher le filet (Règle 14.1.1 ci-dessus).

14.3 BALLON DANS LE FILET

14.3.1 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches d'équipe.

14.3.2 Si le ballon déchire les mailles du filet ou l'arrache, l'échange de jeu est annulé et rejoué.

15/ JOUEUR AU FILET

Chaque équipe doit jouer dans son propre camp et espace de jeu. Le ballon peut cependant être retourné d'au delà de la zone libre.

15.1 FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET

15.1.1 Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet, à condition que le joueur/la joueuse ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque (Règle 18.3).

15.1.2 Après la frappe d'attaque, le joueur/la joueuse est autorisé(e) 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.

15.2 PÉNÉTRATION DANS L'ESPACE ADVERSE, LE TERRAIN ET/OU LA ZONE LIBRE

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

15.3 CONTACT AVEC LE FILET

15.3.1 Il est interdit de toucher le filet ou les antennes.

15.3.2 Après avoir frappé le ballon, le joueur/la joueuse peut toucher les poteaux, câbles ou tout autre objet situé en dehors de la longueur du filet, à condition que cette action n'ait pas d'incidence sur le jeu.

15.3.3 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet occasionne le contact avec un joueur/une joueuse adverse.

15.4 FAUTES DU JOUEUR/DE LA JOUEUSE AU FILET

15.4.1 Un joueur/une joueuse touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse, avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 15.1.1).

15.4.2 Un joueur/une joueuse pénètre dans l'espace adverse, terrain et/ou zone libre en gênant le jeu de l'adversaire (Règle 15.2).

15.4.3 Un joueur/une joueuse touche le filet (Règle 15.3.1).

16/ SERVICE

16.1 DÉFINITION

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

16.2 PREMIER SERVICE DU SET

Le premier service d'un set est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort (Règle 8.2).

16.3 ORDRE AU SERVICE

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

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

16.4 AUTORISATION DU SERVICE

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

16.5 EXÉCUTION DU SERVICE

16.5.1 Le joueur/la joueuse au service peut se déplacer librement à l'intérieur de la zone de service. Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion lors d'un service smashé, le joueur/la joueuse au service ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol à l'extérieur de la zone. Son pied ne peut pas être sous la ligne. Après la frappe, il/elle peut marcher ou retomber à l'extérieur de la zone ou à l'intérieur du terrain.

16.5.2 Si la ligne bouge à cause du sable poussé par le joueur/la joueuse au service, ce N'est PAS considéré comme une faute.

16.5.3 Le joueur/la joueuse au service doit frapper le ballon dans les cinq secondes après que l'arbitre ait sifflé la mise en jeu.

16.5.4 Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.

16.5.5 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 qu'il ait touché la surface de jeu.

16.5.6 Le service est considéré comme effectif, si le ballon après avoir été lancé ou lâché par le joueur/la joueuse au service, tombe à terre sans avoir été touché ou attrapé par le joueur/la joueuse au service.

16.5.7 Aucune autre tentative de service ne sera accordée.

16.6 ÉCRAN

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

16.7 FAUTES DE SERVICE

Les fautes suivantes entraînent un changement de service. Le joueur/la joueuse au service :

- a) enfreint l'ordre du service (Règle 16.3),
- b) n'effectue pas son service correctement (Règle 16.5).

16.8 FAUTES DE SERVICE APRÈS LA FRAPPE DU BALLON

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

- a) touche un joueur/une joueuse de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet,
- b) tombe "dehors" (Règle 11.4).

17/ FRAPPE D'ATTAQUE

17.1 DÉFINITION

17.1.1 Toute action envoyant le ballon chez l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée comme une frappe d'attaque.

17.1.2 La frappe est effective lorsque le ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou est touché par le joueur/la joueuse au contre.

17.1.3 Tout joueur/toute joueuse peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact avec le ballon se produise dans son propre espace de jeu (à l'exception des règles 10.1.3 (joueur en position 1 qui est arrière) et 17.2.4 ci dessous).

17.2 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

17.2.1 Un joueur/une joueuse frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse (Règle 15.1.2).

17.2.2 Un joueur/une joueuse envoie le ballon "dehors" (Règle 11.4).

17.2.4 Un joueur/une joueuse effectue une attaque sur le service adverse lorsque le ballon est entièrement au-dessus du filet.

17.2.5 UNIQUEMENT POUR LES LYCEENS :

Les joueurs (Garçons) effectuent une frappe d'attaque en utilisant une passe en touche haute lors de la deuxième ou la troisième touche de balle (autorisée pour la première touche de balle) et ce, même s'ils effectuent une passe à un de ses partenaires.

Les joueurs (Garçons) effectuent une frappe d'attaque en dirigeant le ballon du "bout des doigts, main ouverte" pour une feinte ou un ballon placé.

18/ CONTRE

18.1 DÉFINITION

Le contre est l'action des joueurs/joueuses placé(e)s près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse, en dépassant le haut du filet

18.2 TOUCHES DU CONTREUR

La première touche après le contre peut être effectuée par n'importe lequel/laquelle des joueurs/joueuses, y compris celui/celle qui a touché le ballon au contre.

18.3 CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

En contrant, le joueur/la joueuse peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque.

18.4 CONTACT DU CONTRE

18.4.1 Un contact de contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. L'équipe qui a contré disposera encore de ses trois touches après le contact du contre.

18.4.2 Des contacts consécutifs (rapides et continus) peuvent être réalisés par un/une ou plusieurs joueurs/joueuses au contre à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action. Ils ne comptent pas non plus pour une touche d'équipe (Règle 18.4.1 ci-dessus).

18.4.3 Ces contacts peuvent avoir lieu avec toutes les parties du corps.

18.5 FAUTES DU CONTRE

18.5.1 Le joueur/la joueuse au contre touche le ballon dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 18.3 ci-dessus).

18.5.2 Le joueur/la joueuse contre le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur de l'antenne.

18.5.3 Le joueur/la joueuse contre le service adverse.

18.5.4 Le joueur/la joueuse envoie le ballon "dehors".

19/ LA RECEPTION

19.1 Elle est libre.

19.1.2 Le renvoi direct est autorisé. Dans ce cas, cette touche de balle est soumise à la règle 17 sur la frappe d'attaque.

20/ LA DEFENSE

20.1 C'est l'action d'empêcher l'équipe adverse de faire un point suite à son attaque.

21/ TEMPS-MORTS

21.1 DÉFINITION

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

Règlement Volley-ball de Plage U.N.S.S. 2016/2020- MAJ au 21/09/2016

21.2 NOMBRE DE TEMPS-MORTS

21.2.1 Chaque équipe a droit à un maximum deux temps-morts par set. Pas de temps-mort technique.

21.2.2 Un seul temps mort possible par équipe durant le set décisif.

21.3 DEMANDE DE TEMPS-MORTS

Les temps-morts ne peuvent être demandés par les capitaines ou les entraîneurs que lorsque le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu, en faisant le geste officiel correspondant. Chaque équipe peut demander successivement un temps-mort, sans qu'il soit nécessaire de reprendre le jeu. Les joueurs/joueuses doivent obtenir l'autorisation de l'arbitre afin de pouvoir quitter l'aire de jeu.

21.4 DEMANDES NON FONDÉES

Entre autres, il n'est pas fondé de demander un temps-mort :

a) au cours d'un échange de jeu, au moment de la mise en jeu, ou après le coup de sifflet de mise en jeu (Règle 21.3 ci-dessus),

b) après avoir épuisé le temps-mort autorisé (Règle 21.2 ci-dessus). Toute demande non fondée, qui n'a ni incidence sur le jeu, ni n'occasionne de retard de jeu, sera rejetée sans aucune sanction, à moins qu'elle ne soit répétée au cours du même set (Règle 22.1 b).

22/ RETARDS DE JEU

22.1 TYPES DE RETARD

Toute action irrégulière par une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard de jeu, entre autres :

a) prolonger les temps-morts après avoir reçu le signal de reprendre le jeu,

b) répéter une demande non fondée dans le même set (Règle 21.4),

c) retarder le jeu (*12 secondes doit être le délai maximum, de la fin d'un échange au coup de sifflet pour service, dans des conditions normales de jeu*).

22.2 SANCTIONS POUR RETARDS

22.2.1 Le premier retard par une équipe dans un set est sanctionné par un **AVERTISSEMENT POUR RETARD**.

22.2.2 Le second retard et les suivants, de n'importe quel type, dû à la même équipe dans le même set, constituent une faute et sont pénalisés d'une **SANCTION POUR RETARD** : perte de l'échange de jeu.

23/ INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

23.1 BLESSURE

23.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement arrêter le match. L'échange est ensuite rejoué.

23.1.2 Si un joueur / une joueuse blessé(e)/malade ne peut pas être remplacé(e) régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes de récupération seront accordées au joueur/à la joueuse, mais pas plus d'une fois durant le match pour le/la même joueur/joueuse. Si le joueur/la joueuse ne se rétablit son équipe est déclarée incomplète (Règles 7.4, 9.1).

Note : La période de récupération commence au moment où elle a été autorisée par l'arbitre.

23.2 INCIDENT EXTÉRIEUR AU JEU

S'il se produit un incident extérieur au jeu durant le match, le jeu doit être interrompu et l'échange rejoué.

23.3 INTERRUPTIONS PROLONGÉES

Lorsque des circonstances imprévues interrompent un match, les organisateurs, décident des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.

23.3.1 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à quatre heures, le match est repris avec les scores acquis au moment de l'interruption, qu'il continue sur le même terrain ou sur un autre. Les résultats des sets joués resteront acquis.

23.3.2 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale excède quatre heures, le match sera rejoué.

Règlement Volley-ball de Plage U.N.S.S. 2016/2020- MAJ au 21/09/2016

24/ CHANGEMENTS DE CAMP ET ARRÊTS ENTRE LES SETS

24.1 CHANGEMENTS DE CAMP

24.1.1 Les équipes changent de camp tous les 5 points, tous les 3 points lors du set décisif.

24.2 ARRÊTS

24.2.1 L'arrêt entre les sets dure trois minutes.

Pendant l'arrêt avant un set décisif, le premier arbitre procède à un tirage au sort conformément à la règle 8.2.

24.2.2 Pendant les changements de camp (Règle 24.1 ci-dessus), les équipes doivent immédiatement se replacer sans retard.

24.2.3 Si le changement de camp n'est pas fait au bon moment, il sera effectué dès la prise de connaissance de l'erreur.

Les points marqués au moment du changement de camp restent acquis.

25/ POINTS DE PENALITE

1 carton rouge (pénalisation)	= 2 points
Cartons jaune et rouge ensemble (expulsion)	= 3 points
Cartons jaune et rouge séparés (disqualification du match)	= 5 points

Les points de pénalité sont indépendants des points marqués.

Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur, mais s'additionnent par équipe.

Les points de pénalité sont également applicables aux accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match.

26/ CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

26.1 COMPOSITION

Le corps arbitral pour un match est composé des officiels suivants :

- le premier arbitre,
- le second arbitre,
- le marqueur,

26.2 PROCÉDURES

26.2.1 Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match :

a) Le premier arbitre siffle pour ordonner le service qui commence un échange de jeu.

b) Le premier et le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute ait été commise et qu'ils en connaissent la nature.

26.2.2 Ils peuvent siffler pendant un arrêt de jeu pour indiquer qu'ils autorisent ou repoussent la demande d'une équipe.

26.2.3 Immédiatement après avoir sifflé la fin de l'échange, le premier doit indiquer à l'aide du geste officiel :

- a) l'équipe qui va servir,
- b) la nature de la faute (si nécessaire),
- c) le joueur fautif/la joueuse fautive (si nécessaire).

Le second se place du côté de l'équipe qui va recevoir le service.

27/ PREMIER ARBITRE

27.1 EMBLACEMENT

Le premier arbitre remplit ses fonctions assis ou debout sur une plate-forme située à l'une des extrémités du filet. Sa vue doit si possible se situer approximativement à 50 cm au-dessus du filet

27.2 AUTORITÉ

27.2.1 Le premier arbitre dirige le match du début à la fin. Il/elle a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes.

Pendant le match, ses décisions sont souveraines. Il/elle est autorisé(e) à annuler les décisions des autres officiels s'il/elle juge qu'elles sont erronées.

Il/elle peut faire remplacer un officiel qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

27.2.2 Il/elle contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons.

27.2.3 Il/elle a le pouvoir de décider sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les règles.

27.2.4 Il/elle ne doit pas permettre de discuter ses décisions. Cependant, à la demande d'un(e) capitaine, il/elle donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des règles sur lesquelles il/elle a fondé sa décision. Possibilité d'aller constater une marque au sol à la demande du capitaine d'équipe.

Si le joueur n'est pas d'accord avec l'explication et proteste correctement, le 1er arbitre doit autoriser le commencement d'une procédure de réclamation.

27.2.5 Il/elle a la responsabilité de décider, avant et pendant le match, si le terrain et les conditions sont propres ou non au jeu.

27.3 RESPONSABILITÉS

27.3.1 Avant le match, le premier arbitre :

- a) inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements,
- b) effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe,
- c) contrôle l'échauffement des équipes.

27.3.2 Pendant le match, le premier arbitre est autorisé à :

- a) sanctionner les conduites et les retards,
- b) décider :
 - des fautes du joueur/de la joueuse au service,
 - de l'écran de l'équipe au service,
 - des fautes de touche du ballon,
 - les fautes de jeu du joueur arrière,
 - des fautes au-dessus du filet et sur sa partie supérieure.

Toute frappe d'attaque non conforme au règlement 17 sera sifflée comme un doublé.

27.3.3 A la fin du match, il/elle vérifie la feuille de match et la signe.

28/ DEUXIÈME ARBITRE

28.1 EMPLACEMENT

Le second arbitre remplit ses fonctions debout, près du poteau et hors du terrain de jeu, du côté opposé et en face du premier arbitre.

28.2 AUTORITÉ

28.2.1 Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais il/elle a aussi son propre champ de compétence (Règle 28.3 ci-dessous). Il/elle peut remplacer le premier arbitre si celui-ci/celle-ci devient incapable d'assurer sa tâche.

28.2.2 Il/elle peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il/elle ne doit pas insister auprès du premier arbitre.

28.2.3 Le second arbitre supervise le travail du marqueur.

28.2.4 Il/elle autorise les temps-morts et les changements de côté, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.

28.2.5 Il/elle contrôle les temps-morts de chaque équipe et signale au premier arbitre et aux joueurs/joueuses concerné(e)s le temps-mort utilisé.

28.2.6 En cas de blessure d'un joueur/d'une joueuse, il/elle autorise le temps de récupération (Règle 23.1.2).

28.2.7 Il/elle vérifie aussi pendant le match si les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.

28.3 RESPONSABILITÉS

28.3.1 Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale :

- a) les éventuelles fautes de position de l'équipe qui est en réception de service,
- b) les fautes de jeu du joueur arrière,
- c) le contact par le joueur/la joueuse de l'antenne située de son côté,
- d) l'interférence due à la pénétration dans le terrain et l'espace adverse sous le filet (Règle 15.2),
- e) le ballon qui franchit le filet en dehors de l'espace de passage, ou qui touche l'antenne située de son côté du terrain (Règle 11.4),
- f) le contact du ballon avec un objet extérieur (Règle 11.4),
- g) fait remettre les lignes du terrain en place à l'occasion des différents temps-morts,
- h) les fautes de filet.

29/ MARQUEUR – Feuille de match spécifique VB de plage

29.1 EMPLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé, face au premier arbitre

29.2 RESPONSABILITÉS

Il/elle tient la feuille de match conformément aux règles en coopération avec le second arbitre.

29.2.1 Avant le match et le set, le marqueur inscrit les données du match et des équipes selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs.

29.2.2 Pendant le match, le marqueur:

- a) enregistre les points marqués et en surveille la concordance avec le tableau d'affichage,
- b) contrôle l'ordre du service pour chaque joueur/joueuse et signale immédiatement toute erreur aux arbitres,
- d) enregistre les temps-morts, en contrôle le nombre et en informe le second arbitre,
- e) signale aux arbitres une demande de temps-mort qui ne serait pas fondée,
- f) annonce aux arbitres les fins de set et les changements de camp.

29.2.3 À la fin du match, le marqueur :

- a) inscrit le résultat final,
- b) signe la feuille de match, recueille les signatures des capitaines, puis celles des arbitres,
- c) en cas de réclamation (Règle 6.1.7.a), écrit ou permet à la personne concernée d'écrire ses remarques sur la feuille de match, en relation avec l'incident contesté.

30/ GESTES OFFICIELS

30.1 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Le premier arbitre et les juges de ligne doivent indiquer avec les gestes officiels, la nature de l'interruption du jeu, de la manière suivante :

30.1.1 L'arbitre indique l'équipe qui doit effectuer le prochain service.

30.1.2 Si nécessaire, l'arbitre indique la nature de la faute sifflée ou de l'interruption autorisée. Le geste est maintenu pendant un instant et, s'il est fait d'une seule main, cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou demanderesse.

30.1.3 Si nécessaire, l'arbitre indique finalement le joueur ayant commis la faute, ou l'équipe demanderesse.