



VOLLEYBALL

FICHE SPORT

2025 / 2026

SOMMAIRE

LES RÈGLE DU JEU

1- RÈGLES DE JEU PAR CATÉGORIES

2- LES SANCTIONS

3- LES CHANGEMENT DE JOUEUR

4- RAPPEL DES RÈGLES

LES JEUNES OFFICIELS

5- LE JO S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

6. LE JO DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DU VOLLEY BALL

7- QUELQUES DÉFINITIONS

8- LE JO CONNAÎT LES TÂCHES ET LES RÔLES DE L'ARBITRE

LES RÈGLES DU JEU

I- RÈGLES DE JEU PAR CATÉGORIES

CAT.	Terrain	Jeu	Points de sets	Hauteur Filet en m	Effectif min. /max.
Benj. G.	7x14	4x4	2 sets de 21 pts	2,10	4 à 8
Benj. F.	7x14	4x4	2 sets de 21 pts	2,10	4 à 8
Min. G.	8x16	4x4	2 sets de 25 pts	2,24	4 à 8
Min. F.	8x16	4x4	2 sets de 25 pts	2,15	4 à 8
Cad. G.	9x18	6x6	2 sets de 25 pts*	2,35	6 à 12
Cad F.	9x18	6x6	2 sets de 25 pts*	2,24	6 à 12
Jun. G.	9x18	6x6	2 sets de 25 pts*	2,43	6 à 12
Jun. F.	9x18	6x6	2 sets de 25 pts*	2,24	6 à 12

* Avec possibilité de jouer la finale en 3 sets gagnants. ** Pour toute les catégories : 15 points au tie-break, changement de terrain à 8 pts.

2- LES SANCTIONS

- 1re faute anti-jeu (insulte un adversaire, shoote dans le ballon, tire le filet...): avertissement verbal.
- 2ème faute: carton jaune + avertissement écrit et notifié sur la feuille de match.
- 3ème faute: carton rouge + exclusion du set avec remplacement immédiat du joueur + 1 point et possession donnés à l'équipe adverse.
- Toute communication à l'arbitre revendication ou agressivité : carton jaune ou rouge (excepté si elle est faite correctement par le capitaine d'équipe).
- Si l'effectif de l'équipe devient insuffisant suite à une exclusion : elle est déclarée forfait.

3- LES CHANGEMENTS DE JOUEUR

- BENJ : Remplacement illimité mais uniquement sur le joueur qui va servir. Ce dernier n'aura le droit de ressortir qu'après avoir réalisé une rotation complète, sauf en cas de blessure ou urgence majeure.
- MIN : aucune limite dans le nombre de changements. Si A remplace B, B ne pourra rentrer qu'à la place de A.

EXEMPLE :

1er cas : 2 sort, X le remplace, 2 ne peut rentrer à nouveau qu'à la place de X.

2e cas : Lorsque X a fini son 1er remplacement (il est sur la touche), il peut à nouveau remplacer le joueur ou un autre et ce, autant de fois qu'il le désire.

- CADETS/JUNIORS : règlement fédéral : un seul changement autorisé par joueur/set.

4- RAPPEL DES RÈGLES

FAUTE AU FILET

Tout contact du joueur vers le filet est une faute.

PÉNÉTRATION

Il y a pénétration si le pied, ou toute autre partie du corps, est posé au-delà de la ligne médiane dans le cours du jeu.

Il n'y a pas pénétration si:

- Une partie du pied qui touche le terrain adverse est également en contact avec la ligne médiane.
- Une jambe levée ou un bras dépasse le plan vertical du filet, à condition qu'elle ou il ne touche ou ne gêne pas l'adversaire.
- En poste 2 ou 4, on passe de l'autre côté du filet, et à l'extérieur du terrain adverse sans toucher le filet, sans gêner l'adversaire, et sans toucher la surface adverse. Ceci n'est valable qu'en présence de mires.
- Le joueur A va chercher une balle envoyée en 1ère touche par son équipe dans la zone C, pour la ramener à nouveau dans son terrain, afin que son équipe la renvoie dans la zone B (bien sûr, si le joueur A respecte les conditions décrites ci-dessus).
- Le joueur qui a smashé, déséquilibré, pénètre dans la surface adverse après que le ballon ait touché le sol adv.

CONTRE

- Le joueur a le droit de passer les mains (les bras) par-dessus le filet si cette action ne gêne pas celle de l'adversaire.
- Le joueur n'a pas le droit de toucher le ballon tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque.

PERMUTATION

A partir du moment où le serveur adverse frappe la balle, tout changement de position est autorisé.

ZONE DES 3 METRES

Le joueur AR qui va en zone avant, n'a toujours pas le droit de frapper la balle (pour la renvoyer chez l'adversaire), au-dessus de la bande blanche. Par contre, la passe en suspension faite par un AR (même au-dessus du niveau de la bande blanche) est autorisée.

BENJ et MIN : Il n'y a pas de joueurs arrière.

POSITION DES JOUEURS

Dans les catégories Benjamins/Minimes, la rotation des joueurs n'est pas obligatoire, sauf pour le service.

Afin de contrôler la rotation au service, présenter une feuille de position des joueurs à la table de marque à chaque début de set.

Application des règles internationales pour le 6 X 6 :

Avant que le service soit frappé : Un arrière doit toujours être en arrière de son avant RESPECTIF (ainsi, le 1 doit être en AR du 2, le 6 du 3, et le 5 du 4 ; le 3 qui est en AR du 6 peut, en même temps, être en avant du 2 ou du 4). Le 3 doit se trouver entre le 2 et le 4, et le 6 entre le 1 et le 5.

TOUCHE DE BALLE - FRAPPE DE BALLE

- Tout contact prolongé avec le ballon est interdit surtout dans les mouvements sur la balle, de bas en haut ou de haut en bas. Le ballon doit être frappé nettement (ni soulevé, ni poussé, porté ou lancé). Donc aucun « collé » même en réception.
- Surface de frappe : Toutes les surfaces du corps sont autorisées.
- Frappe d'attaque : le(s) joueur(s) avant peut (vent) attaquer à n'importe quelle hauteur, si le contact avec le ballon a lieu dans son (leur) propre espace de jeu.

TEMPS MORT

- Benjamins et minimes = 45 secondes. Cadets et juniors = 30 secondes.
- 2 temps mort par set pour toutes les catégories.

LIBERO

- Possibilité d'en avoir un, à l'exception des benjamins et minimes. Il doit être signalé sur la feuille de match, porter un maillot différent de ses partenaires et ne peut être capitaine. Le libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière.
- Il ne peut jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit si, au moment du contact, le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du filet. Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.
- Un ballon provenant d'une passe en touche haute effectuée par un libéro dans sa zone avant(ou son prolongement) ne peut être attaqué plus haut que le bord supérieur du filet. Si le libéro effectue la même action en dehors de sa zone avant ou son prolongement, le ballon peut être attaqué librement.
- Le changement d'un joueur par un libéro n'est pas comptabilisé comme un remplacement régulier. Le nombre de changement n'est pas limité mais il doit y avoir au moins un échange de jeu entre chaque changement de joueur impliquant un libéro. Le libéro ne peut être changé que par le joueur qu'il a lui-même remplacé.

LES JEUNES OFFICIELS

5- LE JO S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

Connaître le règlement de l'activité.

Être sensible à l'esprit du jeu.

Être objectif et impartial.

Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSSF, carte de jeune officiel, règlement de l'activité,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

6. LE JO DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DU VOLLEY BALL

DIMENSIONS DES TERRAINS ET CATÉGORIES D'ÂGE

	BENJAMINS	MINIMES
SURCLASSEMENT		Exclusivement benjamin deuxième année
JEUNES OFFICIELS	Un par équipe qualifiée (le JO peut être joueur)	
TYPE DE JEU	4	4
BALLONS	Circonférence de 65 à 67 cm Poids de 260 à 280 g	
NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM SUR LE TERRAIN	4	4
NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH	8	8
NOMBRE DE JOUEURS POUR UN TOURNOI	8	8
NOMBRE DE SETS POUR UN MATCH	2 sets gagnants	2 sets gagnants
SURFACE DE JEU	7m x 14m	8m x 16m
HAUTEUR DU FILET	2M10	F : 2M15 G : 2M24
MIXITÉ	Autorisé chez les garçons	

7- QUELQUES DÉFINITIONS

L'ÉCHANGE DE JEU:

C'est la série d'actions se succédant depuis le moment de la frappe de service jusqu'au moment où la balle est hors-jeu.

LA BALLE EN JEU :

La balle est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par le 1er arbitre.

LA BALLE EN HORS-JEU:

La balle est en hors-jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par le coup de sifflet de l'un des arbitres, ou en l'absence de fautes, au moment du coup de sifflet.

LA BALLE « IN »:

La balle est « In » (dedans)

Lorsqu'elle touche le sol du terrain de jeu, en incluant les lignes.

LA BALLE « OUT » :

La balle est « Out » (dehors)

Lorsqu'elle touche le sol entièrement en dehors des limites de la surface de jeu.

Lorsqu'elle touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu.

Lorsqu'elle touche une antenne, un câble, un poteau ou le filet à l'extérieur des bandes latérales.

Lorsqu'elle traverse le plan vertical du filet totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage.

Lorsqu'elle franchit entièrement l'espace inférieur du filet.

LA FAUTE :

Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux règles ou en violant la règle de quelque manière que ce soit.

La faute est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu.

L'ÉQUIPE :

Elle est constituée par 6 joueurs (En 6 x 6) et 4 joueurs (En 4 x 4) auxquels s'additionnent 6 joueurs remplaçants maximum (En 6 x 6) ou 4 joueurs remplaçants maximum (En 4 x 4).

Selon le type de jeu, il doit toujours y avoir 6 (ou 4) joueurs sur le terrain.

LA FICHE DE POSITION :

Elle indique l'ordre de rotation des joueurs pour le service. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.

LA ROTATION :

L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe indiquée sur la fiche de position.

L'ordre de rotation est contrôlé au travers de l'ordre au service tout au long du set.

LE TIRAGE AU SORT :

Il est effectué avant le match par le 1er arbitre. Il est effectué à nouveau avant le début du set décisif s'il y a lieu.

Le gagnant du tirage au sort choisit :

- de servir ou de recevoir le service ou
- le coté du terrain ou son équipe joue le 1er set ou le set décisif.

Le perdant du tirage au sort obtient le terme restant de l'alternative.

GAGNER LE POINT

Le point conclut l'échange de jeu. Une équipe marque 1 point :

- Lorsqu'elle envoie la balle toucher le sol dans les limites du camp adverse.
- Lorsque l'équipe adverse commet une faute.
- Lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

La conséquence :

Lorsque l'équipe au service gagne l'échange de jeu, elle marque le point et continue de servir.

Lorsque l'équipe en réception de service gagne l'échange de jeu, elle marque le point et effectue le service suivant. L'équipe effectue une rotation d'un poste dans le sens des aiguilles de la montre. (Le poste 1 prend le poste 6, le poste 5 prend le poste 4 ...).

GAGNER LE SET

À l'exception du set décisif (3ème ou 5ème set selon le mode de jeu) le set est gagné par l'équipe qui

Atteint la première la marque de 25 points (21 pour les benjamins) avec une avance d'au moins 2 points sur son adversaire.

En cas d'égalité à 24 – 24(20-20 benjamin), le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit atteint au profit de l'une des 2 équipes; il n'y a aucune limite fixée au nombre de points pouvant être joués.

Le set décisif est joué et remporté par l'équipe qui atteint la première la marque de 15 points avec

Une avance d'au moins 2 points sur son adversaire.

En cas d'égalité à 14 – 14, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit atteint au profit de

L'une des 2 équipes; il n'y a aucune limite fixée au nombre de points pouvant être joués.

GAGNER LE MATCH

À l'exception des rencontres faisant l'objet d'un règlement particulier (Tournois ...) la victoire est donnée à l'équipe qui remporte 2 sets, si la rencontre est jouée en 3 sets maximum.

En cas d'égalité à 1 set partout si la rencontre se joue en 3 sets maximum le set décisif est joué et remporté par l'équipe qui atteint la première la marque de 15 points avec une avance d'au moins 2 points sur son adversaire.

En cas d'égalité à 14 – 14, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de 2 points soit atteint au profit de l'une des 2 équipes ; il n'y a aucune limite fixée au nombre de points pouvant être joués.

LE SERVICE

Le service est la mise en jeu de la balle par le joueur Arrière Droit (Joueur au poste n° 1), placé dans la zone de service.

La balle est frappée avec une seule main ou n'importe quelle partie du bras, après avoir été lancée ou lâchée. Le joueur au service ne dispose que d'un seul lancer pour effectuer sa mise en jeu.

Le premier service du premier set, ainsi que le premier service du set décisif, est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort.

Les autres sets sont commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première dans le set précédent.

L'autorisation de servir est donnée par le 1er arbitre après qu'il ait vérifié que les équipes sont prêtes à jouer.

TOUCHES D'ÉQUIPE

Chaque équipe a droit à 3 touches de balle, en plus du contre. Tous les contacts entre les joueurs et la balle sont comptabilisés, qu'ils soient intentionnels ou accidentels.

Un joueur ne peut pas toucher la balle 2 fois consécutivement à l'exception du contre.

A 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.

Un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire ou sur une structure ou sur un objet afin d'atteindre la balle.

TOUCHES DE BALLE

La balle peut toucher n'importe quelle partie du corps. Elle doit être frappée, elle ne doit être ni tenue ni lancée.

LA BALLE ET LE FILET

La balle envoyée dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage défini latéralement par les antennes et leur prolongement imaginaire. La balle peut toucher le filet au moment où elle le franchit.

La balle envoyée dans le filet peut être jouée, dans la limite de la règle des 3 touches de balle maximum par équipe.

La balle qui franchit le plan du filet vers la zone libre, au travers de l'espace extérieur aux antennes, peut être ramenée dans son propre terrain par l'équipe dans la limite de la règle des 3 touches de balle maximum par équipe. La balle doit revenir dans le terrain de l'équipe en franchissant à nouveau le plan du filet, du même côté du terrain.

LA FRAPPE D'ATTAQUE

Toutes les actions envoyant la balle en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, sont considérées comme des frappes d'attaque.

La frappe d'attaque est effective dès que la balle traverse entièrement le plan vertical du filet, ou qu'elle est touchée par un adversaire.

La frappe d'attaque peut être placée, si la balle est nettement frappée, et non tenue ni lancée.

Un joueur peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, si le contact avec la balle a lieu dans son propre espace de jeu.

LE CONTRE

C'est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter la balle provenant du camp adverse en dépassant le haut du filet.

La tentative de contre est l'action de contrer sans toucher la balle.

Le contre est effectif à chaque fois que la balle est touchée par un joueur.

Le contre est collectif lorsqu'il est réalisé par 2 ou 3 joueurs proches les uns des autres.

Touches de contre : Des contacts successifs (rapides et continus) peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

Contres dans l'espace adverse : Lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est pas permis de toucher la balle dans le camp adverse tant que l'adversaire n'a pas exécuté de frappe d'attaque.

Contres et touches d'équipe : Le contact de la balle par le contre n'est pas comptabilisé comme une touche d'équipe. Par conséquent, l'équipe dispose de 3 touches de balle après une touche de contre.

La 1ère touche d'équipe après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris par celui qui a effectué la touche de contre.

8- LE JO CONNAÎT LES TÂCHES ET LES RÔLES DE L'ARBITRE

JE SUIS UN JEUNE ARBITRE :

1. **J'AI UNE TENUE OFFICIELLE.**
2. **J'AI UN SIFFLET AUTOUR DU COU.**
3. **J'AI UNE PIÈCE POUR LE TIRAGE AU SORT.**
4. **J'AI UN CARTON JAUNE ET UN CARTON ROUGE DANS LA POCHE.**
5. **JE SIFFLE.**
6. **JE CONNAIS LES LOIS DU JEU.**
7. **JE CONNAIS LES GESTES DE L'ARBITRAGE.**
8. **J'APPLIQUE LES SANCTIONS.**
9. **JE RESTE CALME, COURTOIS, IMPARTIAL, SÈREIN ET SUR DE MOI EN TOUTES CIRCONSTANCES.**
10. **JE NE M'ADRESSE QU'AUX CAPITAINES.**
11. **JE COMMUNIQUE AVEC LE SECOND ET AVEC LE MARQUEUR.**
12. **JE CONNAIS MON RÔLE D'ARBITRE, AVANT, PENDANT ET APRÈS LA RENCONTRE.**