

RÈGLES DE
VOLLEY-BALL

conformes aux règles édictées par la
Fédération Française de Volley-Ball

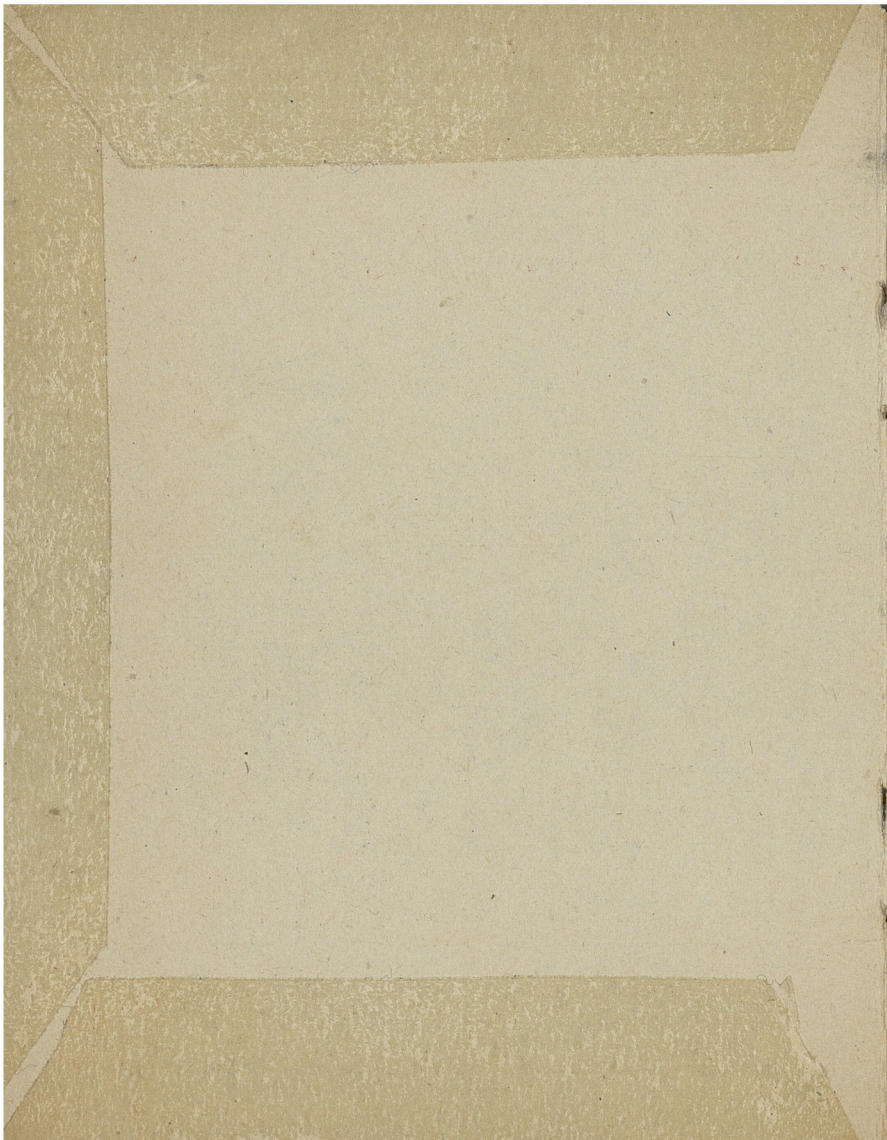
AS G8 FFV

Université Lille2 Bib.de la FSSEP



3 2227 30 005 501 0





LES RÈGLES DU VOLLEY - BALL

conformes aux règles
officielles édictées par la

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE VOLLEY-BALL

SIÈGE DE LA FÉDÉRATION
FRANÇAISE
DE VOLLEY-BALL

66, Boulevard de Strasbourg
— PARIS (10^e) —

FACULTÉ DES SCIENCES DU SPORT
ET DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE
LILLE 2
DOCUMENTATION

EDITIONS S. E. I. P. — 42, Boul. Richard-Lenoir
Tél. : Roquette 47-57 — PARIS (XI^e) —
C. C. Postaux : Paris 2214-97

TABLE DES MATIÈRES

	Pages
Le terrain de jeu	3
Plan du terrain	4
Le matériel	5
Le terrain vu de face	6
Les équipes	7
Position des joueurs au début d'une partie	8
Les règles du jeu	10
Positions successives des joueurs au cours d'une partie	12
Graphiques de phases de jeu	14-15
Fautes de jeu	17
Définition des termes.	26

LE TERRAIN DE JEU

Dimensions et démarcation

Le Volley-Ball se joue sur un terrain de jeu de forme rectangulaire, horizontal et plat.

Ce terrain aura les dimensions suivantes : 18 mètres de longueur sur 9 mètres de largeur. C'est sur un terrain de ces dimensions qu'auront lieu tous les matches officiels entre équipes seniors, juniors ou féminines.

Ces dimensions sont réduites respectivement à 15 mètres et à 7 m. 50 pour les équipes de minimes ou jeunes cadets (moins de 15 ans).

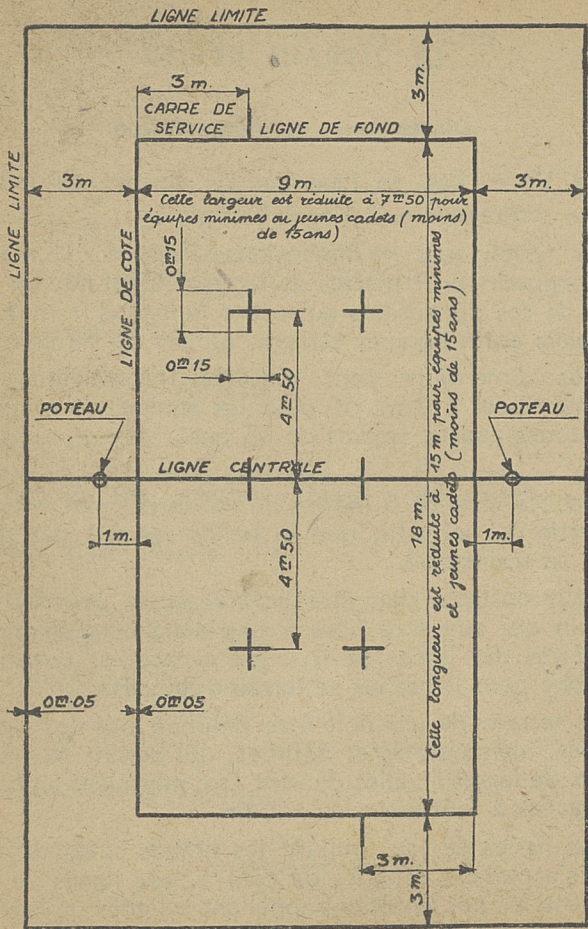
Au cas où le terrain serait couvert, il faut prévoir un espace libre de 5 mètres au moins de haut, mesuré à partir du sol, afin que le ballon ne soit pas gêné dans sa trajectoire.

Tout obstacle doit être écarté sur le pourtour du terrain qui doit être libre à une distance d'au moins 3 mètres des lignes de jeu; cet espace est ramené à 1 mètre pour les salles et terrains couverts.

Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes droites, bien visibles et définies, qui auront au moins 5 cm. de largeur : elles doivent être marquées en blanc et tracées à l'intérieur du terrain.

Les lignes de jeu limitant les grands côtés du terrain s'appellent « lignes de côté ». Les lignes de jeu limitant les petits côtés s'appellent « lignes de fond ».

La zone libre est également délimitée par des lignes appelées « lignes limites ».



Plan du terrain

Une ligne droite partage le terrain sur sa largeur en deux parties égales. Cette ligne s'appelle « ligne centrale ».

Pour guider les joueurs et officiels, des traits de 15 cm. de long et 5 cm. de large partageront la ligne centrale en trois parties égales.

Emplacement de service. — Deux traits de 15 cm. sur 5 cm. délimiteront l'emplacement de service; le premier étant la continuation de la ligne du côté droit, le second situé à 3 mètres à gauche est perpendiculaire à la ligne de fond.

La profondeur de cette surface devra être de 2 m. minimum. Chaque camp sera marqué de deux croix de 30 cm. de longueur qui indiqueront sa division en 6 rectangles égaux.

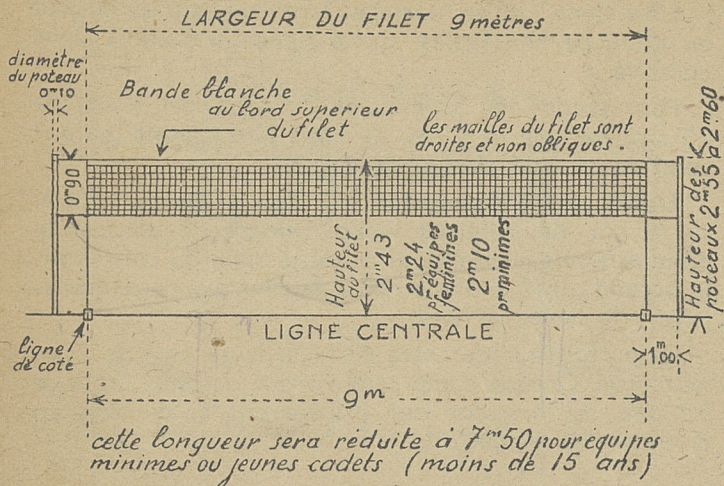
LE MATERIEL

Le filet — Les poteaux

Au-dessus de la ligne centrale, un filet large de 90 cm. et long de 9 m. est suspendu à deux poteaux qui se trouvent à une distance de 1 m. à l'extérieur des lignes de côté. Les poteaux, ronds de préférence, auront environ 0 m. 10 de diamètre et 2 m. 55 à 2 m. 60 de hauteur au-dessus du sol. Ils doivent être fixés ou scellés solidement et munis d'un système d'attache permettant de fixer le filet.

Celui-ci sera tendu énergiquement aux quatre coins de telle sorte que le bord supérieur se rapproche le plus possible de l'horizontale.

Un câble flexible tendra l'extrémité du filet en pas-



Le terrain vu de face

sant à l'intérieur d'une bande en double épaisseur de toile blanche de 5 cm. de large cousue au sommet. Une bande de toile blanche de même largeur sera cousue aux deux extrémités du filet qu'il délimitera; ces bandes devront être exactement à la verticale de l'intersection des lignes de côté et de la ligne centrale.

Les mailles du filet seront droites et non obliques, elles auront 10 cm. de côté.

Le filet sera placé au-dessus du sol : Pour les équipes masculines seniors et juniors à 2 m. 43. Pour les équipes féminines seniors et juniors à 2 m. 24. Pour les équipes masculines et féminines, cadets et minimales à 2 m. 10 (hauteur mesurée au centre du terrain).

Le ballon

Le ballon doit être sphérique, avoir une circonférence de 0 m. 650 à 0 m. 685 et peser, avant le commencement de chaque set, de 250 à 300 grammes.

La pression de l'air à l'intérieur devra être entre 0,54 kgs/cm² et 0,58 kgs/cm².

L'enveloppe extérieure sera en cuir souple (12 panneaux de préférence) recouvrant une vessie de caoutchouc. La fermeture où le lacet fermant le ballon doit épouser la forme de celui-ci afin de ne pas blesser ou gêner les joueurs.

Le tableau d'affichage

Un tableau d'affichage portant deux séries de chiffres mobiles est nécessaire pour toute rencontre officielle. Il sera placé en dehors des lignes limites face à l'arbitre.

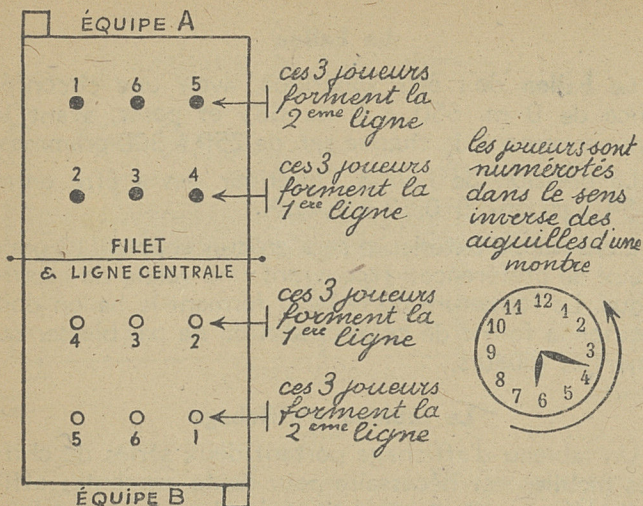
LES EQUIPES

Les joueurs — Les remplacements

Les équipes. — La partie se joue obligatoirement entre deux équipes de 6 joueurs quelles que soient les circonstances.

Une équipe complète avec remplaçants pourra comprendre un maximum de 12 joueurs. Quand pour une raison quelconque une équipe est réduite à moins de 6 joueurs, la partie sera gagnée par l'autre équipe.

Remplaçants. — Les remplaçants et entraîneurs se placeront hors des lignes limites face à l'arbitre principal.



La position des joueurs de chaque équipe au début d'une partie

Numéros. — Les joueurs doivent être numérotés de 1 à 12. Les numéros placés dans le dos auront une **hauteur minimum** de 15 cm. avec un plein de **2 cm. de large**. Ils doivent être très visibles de couleur claire sur maillot foncé ou vice-versa ; ceux placés sur la poitrine auront 10 cm. de hauteur minimum. Sous peine de forfait les numéros sont obligatoires pour toutes rencontres officielles.

Rotation. — La rotation de l'équipe entière est toujours exigée : au début de chaque engagement les joueurs doivent se trouver dans leur rectangle respectif, mais aussitôt la balle servie, ils peuvent se déplacer dans n'importe quelle partie du terrain et même sortir

des lignes limites suivant les nécessités du jeu.

Toutefois, les changements délibérés de position entre avants et arrières sont interdits.

Au début d'une partie, le joueur placé à l'arrière droit (le plus près de la surface servie) porte le n° 1, son voisin de face le n° 2. C'est ce voisin qui occupera le carré de service au moment de la rotation (voir croquis). La numérotation se fait dans le sens contraire de la marche des aiguilles d'une montre.

Note. — Après le service, les avants ainsi que les arrières peuvent changer de position, mais seuls les avants peuvent bloquer et smasher.

Un remplaçant ne peut prendre la place d'un joueur qu'une fois l'échange en cours terminé. Le Capitaine ou l'entraîneur de son équipe doit d'abord demander au premier arbitre un arrêt de jeu. Quand l'échange a été autorisé, le remplaçant doit en faire part au marqueur.

Un joueur accidenté quittant le terrain à la suite d'un accident constaté par un médecin ou l'arbitre, sera remplacé à la première interruption de jeu, le remplaçant occupant la place du joueur accidenté.

Les remplacements pour blessures sont comme pour les remplacements ordinaires de joueurs, sauf que le joueur accidenté a droit de demander un temps mort de 5 minutes s'il estime pouvoir continuer à occuper sa place.

Tout remplaçant doit obligatoirement prendre la position du joueur dont il prend la place.

Chaque joueur remplacé peut entrer à nouveau dans le jeu mais **une seule fois** et uniquement dans sa première position.

LES REGLES DU JEU

But du jeu - Choix du terrain et du service

Changement de terrain - Repos - Décompte des points

But du jeu

Chaque équipe en se conformant aux règles de jeu doit s'efforcer d'envoyer par-dessus le filet, le ballon dans le camp adverse et lui faire toucher le sol à l'intérieur des lignes de jeu en évitant le même sort dans son propre camp.

Choix du terrain et service

Avant le commencement de la partie l'arbitre fait tirer au sort par les deux Capitaines, **le choix du terrain ou du service**, le vainqueur choisissant l'un ou l'autre avantage.

Mise en jeu

La mise en jeu doit être effectuée par le joueur en position d'arrière droit.

Au coup de sifflet de l'arbitre, de l'emplacement du service, l'arrière droit effectue le service comme prévu plus haut.

Le ballon doit passer d'un seul jet par-dessus le filet sans toucher les poteaux, le filet (y compris les cables le soutenant) ni aucun joueur de l'équipe servante.

Changement de service

Le même joueur continue à servir tant que lui ou son équipe n'a pas commis de faute ou a été mis en défaut. Dans le cas contraire, le service passe au camp adverse, à ce moment, l'équipe qui bénéficie du ser-

vice accomplit un mouvement de rotation.

La rotation

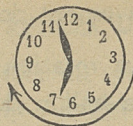
L'équipe recevant le ballon doit, avant d'effectuer un service, accomplir un mouvement de rotation dans le sens de la marche des aiguilles d'une montre, c'est-à-dire : Si l'arrière droit porte le n° 1, il va se placer au centre arrière précédemment occupé par le n° 6, celui-ci allant à l'arrière gauche occupé précédemment par le n° 5, etc... Alors le n° 2 précédemment avant droit effectue le service. Il en est ainsi à chaque changement de service et **à ce moment-là seulement.**

Ainsi, chaque joueur occupe donc alternativement toutes les différentes places du jeu.

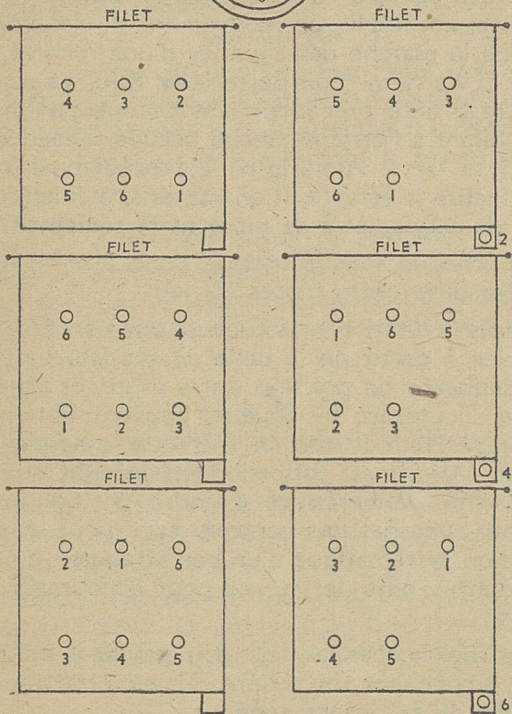
Une fois la rotation effectuée, la position des joueurs reste fixée à partir de la balle de service. La permutation délibérée de position entre avant et arrière est interdite. Toutefois, les joueurs peuvent librement se déplacer sur tout le terrain, dès que le service a été effectué. Mais il est formellement interdit aux arrières de venir délibérément prendre position près du filet pour smasher ou contrer, ceci pour empêcher l'utilisation systématique d'un bon attaquant qui « monopoliserait » ainsi le jeu, et pour encourager le jeu d'équipe.

Cette règle cependant ne doit pas être interprétée comme empêchant un arrière de venir rattraper une balle hors de sa propre zone.

Il peut en effet s'il se trouve, par exception, dans la zone avant soit faire une passe, soit renvoyer directement le ballon chez l'adversaire **à condition toutefois de ne pas le faire en smashant.**



*La rotation se fait
dans le sens des
aiguilles d'une
montre*



Positions successives des joueurs au cours d'une partie
(Par simplification, nous n'avons fait figurer
qu'un seul côté du terrain)

Changement de terrain

Après chaque manche les deux équipes changent de côté de terrain. Le service passe à l'équipe qui a perdu le set précédent.

Au début d'un set, les joueurs peuvent changer totalement de position par rapport au set précédent mais le capitaine devra communiquer le changement de formation au marqueur.

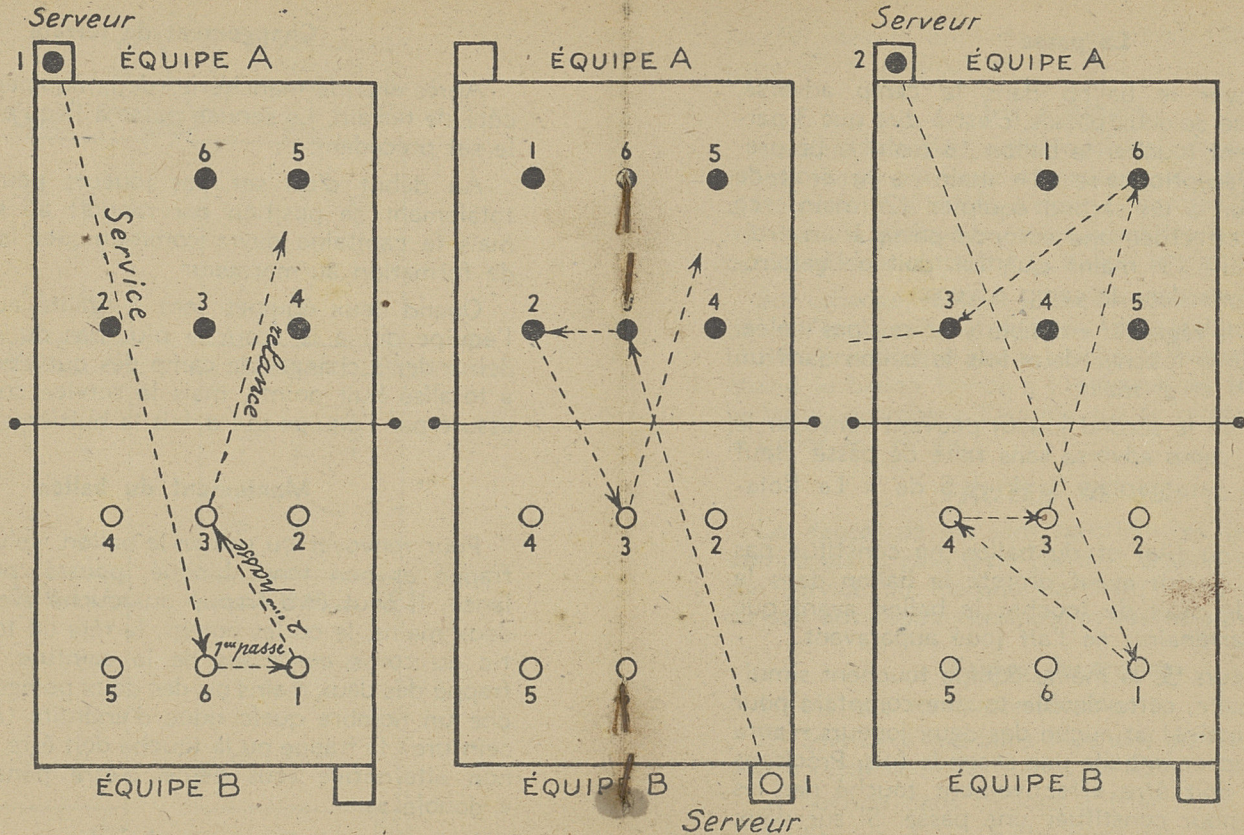
Quand deux équipes sont à égalité au dernier set, l'équipe qui a le score le plus bas du moment peut demander à changer de camp dès que l'équipe adverse a totalisé huit points, mais le service continue à être assuré par l'équipe qui a fait le huitième point.

Maniement du ballon

Pour renvoyer ou passer le ballon, celui-ci doit être frappé et non tenu, bloqué, poussé, porté, jeté ou lancé. Il peut être frappé ou touché avec une ou les deux mains, le ou les poings, la tête ou toute autre partie du corps au-dessus de la ceinture. Lorsqu'il est frappé des deux mains ou des deux poings ou qu'il touche un nombre quelconque d'endroits (à partir de la ceinture) la frappe ou la touche doit être simultanée et non alternative sous peine d'être pénalisée comme « doublé ».

Le ballon doit être repris de volée et non au rebond.

Le ballon doit être toujours passé au-dessus du filet dans la limite des lignes de côté. Pourtant une balle passant **en partie** au-dessus des lignes de côté est bonne.



Graphiques de phases de jeu:

Exemples de passes (services et rotations) (le trajet du ballon est indiqué par les lignes en pointillés)

La passe

Pour renvoyer le ballon dans le camp adverse, l'équipe dispose de deux passes, c'est-à-dire que 3 partenaires peuvent toucher le ballon (3 mains). Le premier joueur réceptionnaire (1^{re} main) a le droit de passer le ballon à un second équipier (2^e main), ce dernier peut effectuer une seconde passe à un troisième partenaire (3^e main) qui, lui, doit obligatoirement le renvoyer dans le camp adverse.

Pourvu que la règle du « doublé » ne soit pas violée, un joueur pourra toucher deux fois le ballon dans un échange en 1^{re} et 3^e main.

Le premier ou le second joueur peuvent renvoyer le ballon dans le camp adverse sans faire de passe (sauf cas prévu aux paragraphes 3, 4 et 5 de « La Rotation »).

Le contact du filet et du ballon ne constitue pas une passe, le joueur ayant projeté le ballon dans le filet n'a pas le droit de toucher le ballon avant que l'un de ses partenaires ne l'ait joué auparavant.

Si deux joueurs de la même équipe touchent simultanément la balle, cette double touche comptera pour une passe (2 mains) et aucun des deux joueurs n'aura le droit de toucher la balle une seconde fois. Précisons que le ballon doit être effectivement touché par les deux joueurs pour constituer une passe. Si sur deux joueurs se précipitant sur le ballon un seul a réussi à le toucher, ce geste ne comptera que pour une main, même s'il y a eu lutte ou bousculade, pour la possession du ballon.

Par conséquent, le joueur qui n'a pas réussi à le

toucher aura le droit de le reprendre (sauf cas stipulé page 27 « Le Block »).

Les échanges

Lorsque le ballon a été touché au-dessus du filet en même temps par deux adversaires, le camp vers lequel a été projeté le ballon a droit à nouveau à deux passes (3 mains). Il faut en effet admettre que l'équipe du camp adverse a touché le ballon la dernière.

Sur échange, lorsque le ballon tombe hors du terrain de jeu après contact avec le filet, la faute incombe à la dernière équipe qui a touché le ballon. Par contre, quand le ballon tombe à l'intérieur du terrain de jeu, la faute incombe à l'équipe sur le terrain de laquelle le ballon est tombé.

FAUTES DE JEU

Les fautes de jeu sont sanctionnées par la perte du service ou le gain d'un point. L'équipe serveuse perd son service ou marque un point selon qu'elle-même ou son adversaire commet les fautes suivantes :

Fautes de services

- 1° Ne pas servir correctement ;
- 2° Service d'une balle touchant ou non le filet passant à l'extérieur des lignes de côté ;
- 3° Service dans ou sous le filet ;
- 4° Service d'une balle hors des limites du camp adverse (sortie) ;
- 5° Service d'une balle passant le filet avec l'aide d'un tiers ou touchant un partenaire, un objet quelconque avant de pénétrer dans le camp adverse ;

6° Erreur de serveur : Un joueur n'a pas servi à son tour;

7° Balle touchant les poteaux ou le filet.

N. B. — Une balle de service touchant le sommet du filet au-dessus du terrain et tombant dans le terrain adverse est mauvaise (balle let).

Quand le service est effectué sans attendre le coup de sifflet du premier arbitre, il est annulé et recommencé sans pénalité.

Dès son service effectué le joueur peut rentrer immédiatement en jeu et ses partenaires peuvent se déplacer sur toute la surface du terrain.

Pendant le service les joueurs des deux camps doivent occuper leur rectangle respectif.

Les permutations de places sont interdites.

Si, simultanément à une faute de service, un joueur adverse touche le filet, le coup sera considéré comme nul et le service remis (double faute).

Fautes à la réception

- 1° Le ballon touche le sol;
- 2° Le ballon touche un joueur au-dessous de la ceinture;
- 3° Le ballon est tenu, bloqué, lancé, porté, accompagné et non frappé;
- 4° Un joueur a touché le ballon 2 fois consécutivement (doublé) on compte coup double lorsque le joueur touche 2 fois le ballon de suite même involontairement ou sans son intervention ;
- 5° L'équipe a effectué plus de deux passes (plus

de trois touches de balle).

N. B. — La sortie d'un équipier en dehors des lignes de jeu ou des lignes limites pour rattraper le ballon est permise mais uniquement du côté de son propre camp.

Si après avoir été touché simultanément par deux adversaires, le ballon tombe à terre, la faute incombe à l'équipe sur le terrain de laquelle le ballon est tombé.

Si par contre le ballon après avoir été touché simultanément par deux adversaires, tombe en dehors des lignes de jeu, l'équipe en direction de laquelle le ballon aura été projeté bénéficiera de la décision arbitrale (il faut en effet admettre que l'équipe adverse aura touché le ballon la dernière).

En cas de block de plusieurs avants si la balle touche un ou plusieurs équipiers formant block (c'est-à-dire groupés à moins de 1 m. l'un de l'autre) il ne sera compté qu'une touche de balle, mais dans ce cas, aucun des joueur participant au block n'aura droit à toucher à nouveau la balle avant qu'un autre joueur (n'ayant pas participé au block) ait lui-même touché la balle.

Si deux adversaires commettent simultanément une faute, le point ne sera compté à aucune des deux équipes et le ballon devra être remis en jeu par le joueur qui servait au moment de la faute.

Fautes au filet

- 1° Un joueur touche le filet;
- 2° Un joueur passe la main au-dessus du filet;

3° Un joueur dépasse sous le filet et touche la balle ou un joueur adverse **lorsque le ballon est en jeu dans le camp adverse;**

4° Gêner l'adversaire en entrant dans son terrain;

5° Toucher le sol de l'autre côté de la ligne centrale (celle-ci étant supposée prolongée indéfiniment de chaque côté);

6° Le ballon passe par-dessous le filet.

Le contact avec n'importe quelle partie du filet, y compris le câble supérieur, la corde du bas, etc... avec n'importe quelle partie du corps et à n'importe quel moment, sauf lorsque le ballon est « mort » constitue une faute.

Lorsque le ballon est envoyé dans le filet avec une force, telle qu'il repousse celui-ci sur un joueur adverse, si celui-ci est touché par le filet, il sera crédité d'une faute comme s'il avait touché le filet lui-même.

Pourtant s'il s'agit d'une troisième et dernière touche de balle et que celle-ci ne reste pas en jeu en franchissant le filet, un tel contact ne constituera pas une faute pour l'adversaire.

Lorsque le ballon est en jeu dans son propre camp, il est permis de dépasser sous le filet avec une ou deux mains, à condition de garder les 2 pieds dans son propre camp.

Pénétrer sur le terrain adverse avant le coup de sifflet de l'arbitre, même si la balle a déjà touché le sol, est une faute.

Au filet, le jeu des joueurs ne peut être considéré comme terminé que lorsque ceux-ci ont retrouvé leur position normale sur le terrain.

Pendant le jeu si deux joueurs d'équipes opposées touchent le filet simultanément avec une partie quelconque du corps, aucun point ne sera marqué (double faute). Le même joueur servira à nouveau le ballon.

Le passage de la main au-dessus du filet est toujours considéré comme faute aussi bien dans le cas de l'attaque (smasher, balle placée) que dans le cas de la défense (contre) même lorsque le joueur n'a pas touché le filet.

Fautes de position (hors jeu)

- 1° Pénétrer dans le terrain adverse pour recouvrer le ballon;
- 2° Changer délibérément de position;
- 3° Changer illégalement un joueur;
- 4° Participation d'un arrière au block;
- 5° Attaque directe d'un arrière au filet.

N. B. — Il est absolument interdit aux arrières de permuter avec les avants; la formation au départ d'un set doit rester identique jusqu'au set suivant.

L'arrière ne peut ni participer au block ni smasher. Il peut toutefois aider la défense et effectuer des passes dans la zone avant. Pourtant si par exception, il se trouve dans cette zone, il pourra soit passer, soit renvoyer la balle directement dans le camp adverse, mais ne pourra utiliser le smash comme moyen de renvoi.

Précisons que le renvoi systématique dans ces conditions doit être sanctionné après avertissement de l'arbitre.

Quels que soient les cas de remplacement, les remplaçants doivent obligatoirement occuper la place de leurs prédécesseurs.

Fautes diverses

1° Le ballon est servi ou envoyé hors des limites de jeu (out) ;

2° Le ballon touche un objet en dehors des lignes limites du terrain ;

3° Un joueur utilise un objet quelconque pour frapper le ballon (les gants spéciaux ou non sont formellement interdits) ;

4° Recevoir durant le jeu les conseils délibérés de l'entraîneur ;

5° Retarder le jeu d'une manière persistante ;

6° Quitter le terrain pendant une interruption de jeu sans la permission de l'arbitre ;

7° Frapper des pieds par terre ou faire de grands gestes inutiles pour effrayer l'adversaire ;

8° Interrompre le jeu en dehors des cas réglementés.

N. B. — Le ballon qui tombe en dehors des lignes de jeu est considéré comme sorti (out) mais le ballon tombant sur les lignes de jeu est considéré comme bon (les lignes de jeu étant tracées à l'intérieur du terrain).

Si le ballon touche un spectateur ou un objet quelconque en dehors des lignes limites, la faute est imputable à l'équipe qui a touché le ballon la dernière.

Par contre, si le ballon touche un objet quelconque ou un spectateur entre les lignes de jeu et les lignes limites, la balle sera remise. Pour éviter cet incident, il importe que l'arbitre fasse évacuer la zone comprise entre les lignes limites et les lignes de jeu.

Si le ballon touche un objet quelconque à moins de cinq mètres au-dessus du terrain, la balle sera remise.

Dans tous les cas, une balle qui touche un des poteaux est perdue, pour la dernière équipe qui a touché le ballon.

Interruption de jeu **(Time out ou temps mort)**

Temps mort. — Un temps mort ne peut être accordé que par le premier arbitre sur demande d'un des deux capitaines. Celui-ci devra spécifier s'il s'agit d'un repos ou d'un changement de joueur. Si le capitaine omet cette spécification, le temps mort sera accordé **pour repos**.

Le temps mort pour repos pourra être accordé à deux reprises par set à chaque équipe sur demande exclusive des capitaines ou de l'entraîneur.

Les temps morts accordés pour remplacement de joueurs ou en raison de blessure ne seront pas comptés comme temps de repos.

Le ballon doit toujours rester en jeu jusqu'au coup de sifflet d'un des deux arbitres indiquant le début du temps mort.

La durée du temps mort pour repos ne devra pas dépasser une minute, elle pourra être écourtée sur

demande du capitaine qui l'aura préalablement sollicitée.

En cas de blessure d'un des joueurs, si celui-ci est capable de reprendre le jeu, elle pourra atteindre un maximum de cinq minutes.

Pendant le temps mort **pour repos**, les équipes pourront avoir un ballon et s'entraîner mais uniquement dans leur camp.

Pendant le temps mort pour **remplacement**, les nouveaux joueurs pourront se servir d'un ballon pour s'échauffer, ce qui peut impliquer l'utilisation du terrain entier (9 m. x 18 m.).

Décompte des points - Gain de la partie

Lorsqu'une équipe qui reçoit le ballon commet une faute, l'équipe serveuse marque un point.

Lorsque l'équipe qui sert le ballon commet une faute, l'équipe recevant le ballon gagne le service.

Gain d'un jeu

Chaque jeu se joue en quinze points. Lorsque dans une manche on arrive à 15 points contre 14, il est nécessaire de prolonger le jeu jusqu'à ce qu'il y ait un écart de deux points (16-14, 17-15, 18-16, etc...).

Nombre de jeux. — La partie se joue en trois ou cinq sets, selon les modalités du règlement de chaque épreuve; mais toute rencontre internationale se joue en cinq sets.

Conduite des joueurs remplaçants et entraîneurs

Le premier arbitre a le droit de donner un avertis-

sement, de déclarer changement de service ou point, de disqualifier pour la durée du match tout joueur violant le code sportif de la façon suivante :

1° Faire des observations ou commettre des actions susceptibles d'influencer la décision des Officiels;

2° Adresser des remarques personnelles et désobligeantes à l'arbitre, aux adversaires, etc...

3° Parler aux Officiels (seul le capitaine de l'équipe peut demander à l'arbitre les raisons d'une interruption de jeu) mais toute réclamation au sujet de l'arbitrage devra être consignée sur la feuille de match, celle-ci sera transmise à la C.R.A. ou à la C.C.A. qui statuera;

4° Rentrer en jeu après avoir été disqualifié ou exclu du jeu. Suivant la qualité de la faute, la Commission des arbitres pourra transformer toute exclusion d'un match en suspension ou en radiation du joueur fautif.

Entraîneurs. — La règle ci-dessus s'applique aux remplaçants et entraîneurs qui ne participent pas au jeu.

Aucun conseil ni indication ne pourront être donnés aux joueurs par les entraîneurs officiels, remplaçants et spectateurs se trouvant hors du terrain de jeu.

Remplacement. — Tout joueur exclu du terrain, doit être immédiatement remplacé.

Refus de jouer. — Sans préjudice des sanctions ultérieures, toute équipe refusant de jouer après avoir reçu l'ordre du premier arbitre, sera déclarée forfait (score 15-0).

Définition des termes

Terrain. — Le terrain occupé par une équipe sera son terrain; celui occupé par les adversaires : le terrain adverse.

Ordre de service. — L'ordre dans lequel les équipes doivent servir est appelé « Ordre de service ».

Rotation. — Le changement de place des joueurs est appelé « Rotation ».

Service. — Un service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit qui frappe celle-ci avec une main (ouverte ou fermée) pour l'envoyer par-dessus le filet dans le camp adverse. Jusqu'à ce que le ballon soit frappé, les pieds du serveur doivent se trouver dans l'emplacement du service derrière la ligne de fond (il est indispensable que l'un des pieds touche le sol pendant le service; la position des pieds derrière la ligne s'applique aussi à la position du pied qui ne toucherait pas le sol durant le service).

Point. — Un point sera accordé à l'équipe servant le ballon si son adversaire n'a pu réglementairement renvoyer la balle.

Changement de services. — Un changement de service est ordonné lorsque l'équipe serveuse aura commis une faute.

Balle « Morte ». — La balle est morte après un point, un changement de service ou toute décision du premier arbitre suspendant temporairement le jeu.

Balle jouée. — Un joueur touchant la balle ou bien

étant touché par la balle lorsque celle-ci est en jeu sera considéré comme jouant la balle.

Balle « Out ». — La balle est « out » lorsqu'elle touche toute surface, objet, sol, hors des limites du terrain de jeu. Une balle touchant une des lignes de fond ou de côté est bonne.

Balle tenue. — Lorsque le ballon vient à rester momentanément dans les mains ou entre les bras d'un joueur celui-ci sera considéré comme tenant la balle.

Le ballon doit être nettement **frappé**. S'il est accompagné, soulevé, poussé, porté, il sera considéré comme **balle tenue**.

Doublé. — Ballon touché plus d'une fois par le même joueur à l'aide de n'importe quelle partie du corps, sans qu'aucun autre joueur ne l'ait touché entre temps.

Retarder le jeu. — Acte quelconque d'un joueur qui, dans l'esprit du premier arbitre tend à retarder le jeu. Cet acte doit être sanctionné.

Le Block. — Action qui consiste à tenter d'arrêter l'attaque adverse dès le passage du ballon par-dessus le filet, à l'aide d'une partie du corps située au-dessus de la ceinture.

Il peut être exécuté par tous les avants.

Si la balle touche un ou plusieurs équipiers effectuant le block, il ne sera compté **qu'une seule touche**, mais dans ce cas, aucun de ceux-ci n'aura le droit de retoucher la balle avant qu'un autre joueur adverse ou co-équipier (n'ayant pas participé au block) n'ait

fait une autre touche de balle. Tout block ne sera considéré comme tel que si tous les joueurs y participant sont bien groupés ; en conséquence, un joueur placé à un minimum de 1 mètre d'un ou des blockers ayant touché la balle aura le droit de rattraper celle-ci. **Il est interdit à un arrière de venir effectuer le block au filet.**

FACULTÉ DES SCIENCES DU SPORT
ET DE L'ÉDUCATION PHYSIQUE
LILLE 2
DOCUMENTATION

Dépôt légal : 3^e trimestre 1948.

FSSEP - LILLE 2



008 899





AUX MEMES ÉDITIONS :

Règles et Livres de Sports

FOOTBALL ASSOCIATION

RUGBY à 15

RUGBY à 13

BASKET BALL

PING-PONG

TENNIS

VOLLEY BALL

WATER-POLO

HAND-BALL

PING-BALL

HOCKEY-SUR-GAZON

BOXE

NATATION

ESCRIME

JIU-JITSU et JUDO

Courses de Vitesse - Haies - Relais

Courses de Fond et $\frac{1}{2}$ fond

Les SAUTS

Les LANCERS

L'ABC DU SKI

LES NAGES SPORTIVES

POUR BIEN CAMPER

CULTURE PHYSIQUE

LE SEMAINIER DE LA FEMME

LE SEMAINIER DE L' HOMME

LE SEMAINIER DE L' ENFANT

JEUX

ECHECS

BRIDGE

MANILLE

BELOTTE

EDITIONS S. E. I. P.

42, Boulevard Richard-Lenoir

— PARIS (XI') —

Tél. ROQ. 47-57

PRIX : 30 francs