

Meet&Move - RÈGLEMENT DE VOLLEYBALL

1. Équipes

1. Les équipes sont composées de 6 joueurs de champ et d'un nombre illimité de remplaçants.
2. Il n'est pas autorisé de jouer dans deux équipes différentes.
3. Les remplacements peuvent avoir lieu pendant le match. Un nouveau joueur peut remplacer qu'une seule fois un joueur. Ce même joueur peut revenir sur le terrain que pour le remplacer. Exception : Système de "rotation" (aussi avec plusieurs joueurs).
4. Il n'est pas autorisé de jouer au Volley avec des chaussures de Foot.
5. Il est autorisé de jouer sur les terrains uniquement pour les matchs officiels. (Il est également interdit de s'échauffer sur les terrains !)
6. Un terrain est mis à disposition pour que des personnes sans équipes puissent aussi jouer quelques points avec des amis. Ce terrain n'est pas un terrain d'échauffement !

2. Durée des matches et comptabilisation des points

1. Chaque point compte, même si c'est l'adversaire qui sert.
2. Le set gagné rapporte 2 points
3. Le match se termine lorsqu'une équipe a atteint 25 points (sans les 2 points d'écart).
4. Les demi-finales et la grande finale sont jouées à deux sets gagnants.
(Jusqu'à 25 avec deux points d'écart, au maximum jusqu'à 30)
Le troisième set se joue jusqu'à 15 avec au moins deux points d'écart, au maximum jusqu'à 30)
5. Au décompte final, on prend en considération le nombre de sets remportés. En cas d'égalité, la confrontation directe, le « point-average » et enfin le tirage au sort entrent en ligne de compte.
6. L'équipe qui n'est pas prête sur le terrain 3 minutes après le début officiel du match perd le premier set. Après 10 minutes, le match entier est perdu.

3. Le service

1. Le service peut être exécuté derrière toute la ligne de fond.
2. Au service, la balle peut toucher le filet, il n'y a pas faute.
3. Au service, il est interdit de toucher ou de dépasser la ligne avec les pieds.
4. Le service doit être joué dès que l'équipe en face est prête à recevoir. La balle est en jeu, dès qu'il quitte la main !
5. Lors du service, l'équipe adverse n'est pas autorisée à bloquer ni à frapper le ballon au-dessus du bord supérieur du filet dans la zone avant du terrain.

4. Le Jeu

1. Trois touches de balle sont autorisées avant que celle-ci ne traverse le filet. Un bloc ne compte pas comme touche de balle. (Au-dessus du bord supérieur du filet, maximum 50 cm à partir du filet)
2. Un joueur n'a pas le droit de toucher deux fois conséutivement la balle (sauf après un bloc), même si la balle a touché le filet entre-deux.

3. La balle peut être jouée avec toutes les parties du corps
4. On considère comme "portée" une balle qui reste trop longtemps au contact du joueur.
5. A chaque changement de service, les joueurs changent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.
6. Les trois joueurs à l'arrière sont considérés comme joueurs de fond. Ils n'ont pas le droit de smasher au-delà de la ligne des trois mètres (cela correspond au premier tiers du terrain) : ils doivent rester derrière s'ils veulent attaquer.

5. Le filet et la ligne du filet (pénétration)

1. Tout contact avec le filet est une faute.
2. Chez nous, pour éviter des accidents, quand un joueur touche la ligne séparant les deux camps, il y a faute.
3. Attention ! 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 donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque. Si le bloqueur touche le ballon dans l'espace adverse avant ou au moment de la frappe d'attaque de l'adversaire, il s'agit d'une faute.

6. "Out"

1. Seule la balle qui ne touche pas du tout la ligne est considérée comme étant dehors (chez nous, la balle est out si la ligne ne bouge pas).

7. Arbitres

1. Les matchs se déroulent sans arbitre. Les équipes s'auto-arbitrent. Merci de faire preuve de Fair-Play et d'avoir une communication saine entre équipes. En cas de gros litige, les deux capitaines d'équipe peuvent venir en discuter avec la direction du tournoi.
Si les deux équipes ne parviennent pas à se mettre d'accord à un moment donné, le point est simplement rejoué
2. Les deux équipes sont responsables du comptage sérieux des points durant la rencontre en mettant quelqu'un (remplaçant, accompagnant, spectateur, ...) à disposition pour le faire.
3. A la fin du match les capitaines remplissent la feuille de score et la ramènent au camion du jury.

8. Direction du tournoi

1. En cas d'infraction des règles, la direction du tournoi se réserve le droit de punir les équipes ou les joueurs en faute (exclusion d'un joueur ou d'une équipe, retrait de points, etc.).
2. La direction du tournoi se tient à disposition pour toute question, proposition ou impulsion, ainsi que pour les problèmes qui peuvent surgir lors du tournoi.