

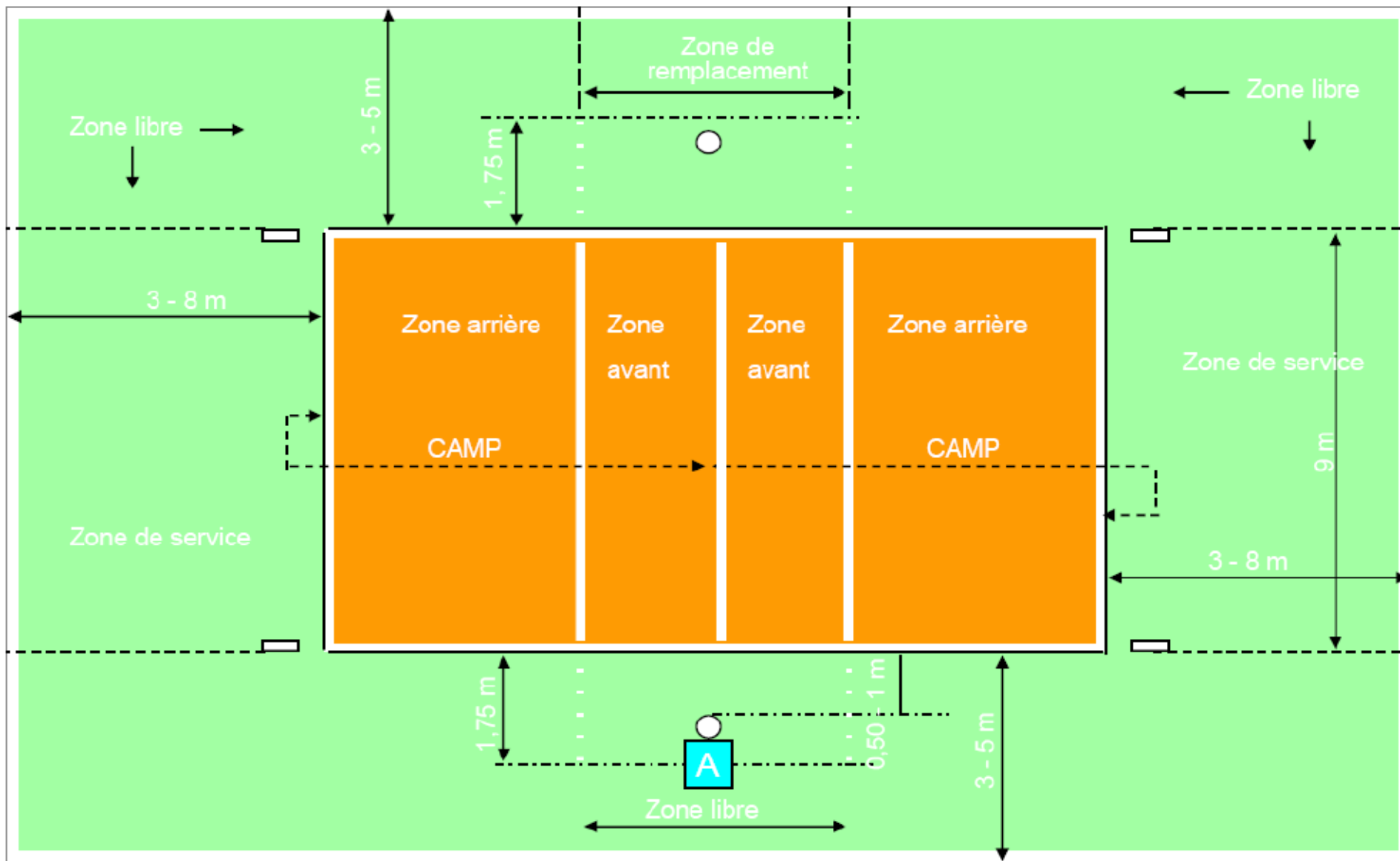
Type	Faute / Autorisation	Geste
Généralités	Le terrain fait 9x9m, la zone avant fait 3m, les mires sont alignées avec l'extérieur de la ligne de chaque côté de filet en poste 4.	
Généralités	La hauteur du filet dépend de la catégorie - 2m43 masculin senior, - 2m35 mixte et M18 garçon, - 2m24 féminin sénior et M18, masculin M15, - 2m10 féminin M15 et M13 et masculin M13, - 1m95 M11. Cette hauteur doit être exacte au milieu du filet et peut être plus haute au niveau des mires (jusqu'à 2cm) mais doit être égale des 2 côtés.	
Généralités	Les lignes sont à la limite intérieure des zones qu'elles délimitent et font 5 cm de large. Exceptée la ligne centrale qui appartient aux 2 camps. Quand un ballon touche une ligne il est donc dedans et pour être dehors il faut qu'il ne touche la ligne à aucun moment de son contact avec le sol.	
Généralités	Positions sur le terrain : - Poste 1 : personne au service, à l'arrière droit en regardant le filet. - Poste 2 : personne devant le serveur, avant droit - Poste 3 : personne au centre avant - Poste 4 : personne à l'avant gauche - Poste 5 : personne à l'arrière gauche - Poste 6 : personne à l'arrière au centre	
Généralités	Le match se joue au meilleur des sets, les 4 premiers en 25 points avec 2 points d'écart et le 5ème en 15 points avec 2 points d'écart.	
Généralités	Les équipes changent de camp à chaque set et s'il y a un 5ème set, quand la première des 2 équipes arrive à 8 points dans ce set.	
Généralités	Tant que l'équipe qui est au service gagne le point, c'est toujours le même serveur qui sert. Quand c'est l'équipe en réception qui gagne le point, ses joueurs font une rotation d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est le joueur en poste 1 qui sert.	
Généralités	Une attaque est toute action d'envoyer le ballon vers le camp adverse (en dehors du service et du contre).	
Généralités	Un contre est une action près du filet avec une partie du corps au dessus du filet pour intercepter un ballon qui vient du camp adverse. Il ne compte pas comme une touche de balle dans les 3 touches autorisées pour une équipe. Il faut distinguer la tentative de contre où la personne à une partie du corps au dessus du filet et ne touche pas le ballon d'un contre effectif où une personne du contre touche le ballon.	
Généralités	Les fautes ou les demandes sont indiquées avec le bras du côté de la faute / demande	Temps morts, doublé, 4, touches, faute d'attaque, tenu/lancé, faute de filet, faute de pénétration, cartons
Généralités	L'arbitre doit siffler dès qu'il juge le point terminé à cause d'une faute ou car le ballon a touché quelque chose. Il indique en premier le camp qui a gagné le point et devra servir, puis la faute ou ballon IN.	
Généralités	En cas de fautes successives c'est toujours la 1ère faute qui doit être sanctionnée (exemple : faute de fil avant ou après que le ballon soit tombé au sol).	
Généralités	En cas de fautes simultanées des 2 équipes ou si l'arbitre ne peut pas statuer sur le point (ballon caché au moment où il touche le sol par exemple), le point est à remettre.	A remettre
Généralités	En cas de blessure, l'arbitre doit arrêter immédiatement le jeu et le point sera à remettre.	A remettre
Généralités	Il y a 2 temps morts autorisés par équipes et par set.	
Généralités	Lors du tirage au sort, l'équipe qui gagne choisit soit de servir, soit de réceptionner soit le terrain. Selon le choix fait l'autre équipe pourra alors choisir soit le terrain, soit de réceptionner ou servir.	
Généralités	En cas de 5ème set il y a de nouveau un tirage au sort.	
Généralités	Seul le capitaine a le droit de demander des explications à l'arbitre sur ces décisions.	
Généralités	L'arbitre doit vérifier les licences et s'assurer qu'elles sont valides AVANT le début du match.	
Généralités	La pression du ballon doit être entre 0,295 et 0,320 bars.	
Généralités	Quand il y a 2 arbitres le 1er se concentre sur le suivi du ballon et le 2ème se concentre sur ce qui se passe au filet.	
Touches de balle	Chaque équipe a le droit à 3 touches de balle (en dehors du contre) avant de renvoyer le ballon dans le camp adverse. Si plusieurs joueurs touchent le ballon en même temps (en dehors du contre) il est compté autant de touches de balle que de joueurs qui ont touché le ballon.	
Service	Quand le joueur est prêt à servir, avec le ballon et que tous les joueurs sont prêts (ainsi que le 2ème arbitre s'il y en a un), l'arbitre dans le bras vers le camp du serveur, siffle et fait le geste d'engagement.	Engagement
Service	Si le serveur sert avant le coup de sifflet de l'arbitre, l'arbitre siffle pour interrompre le point qui est à rejouer. Pas de point perdu.	A remettre

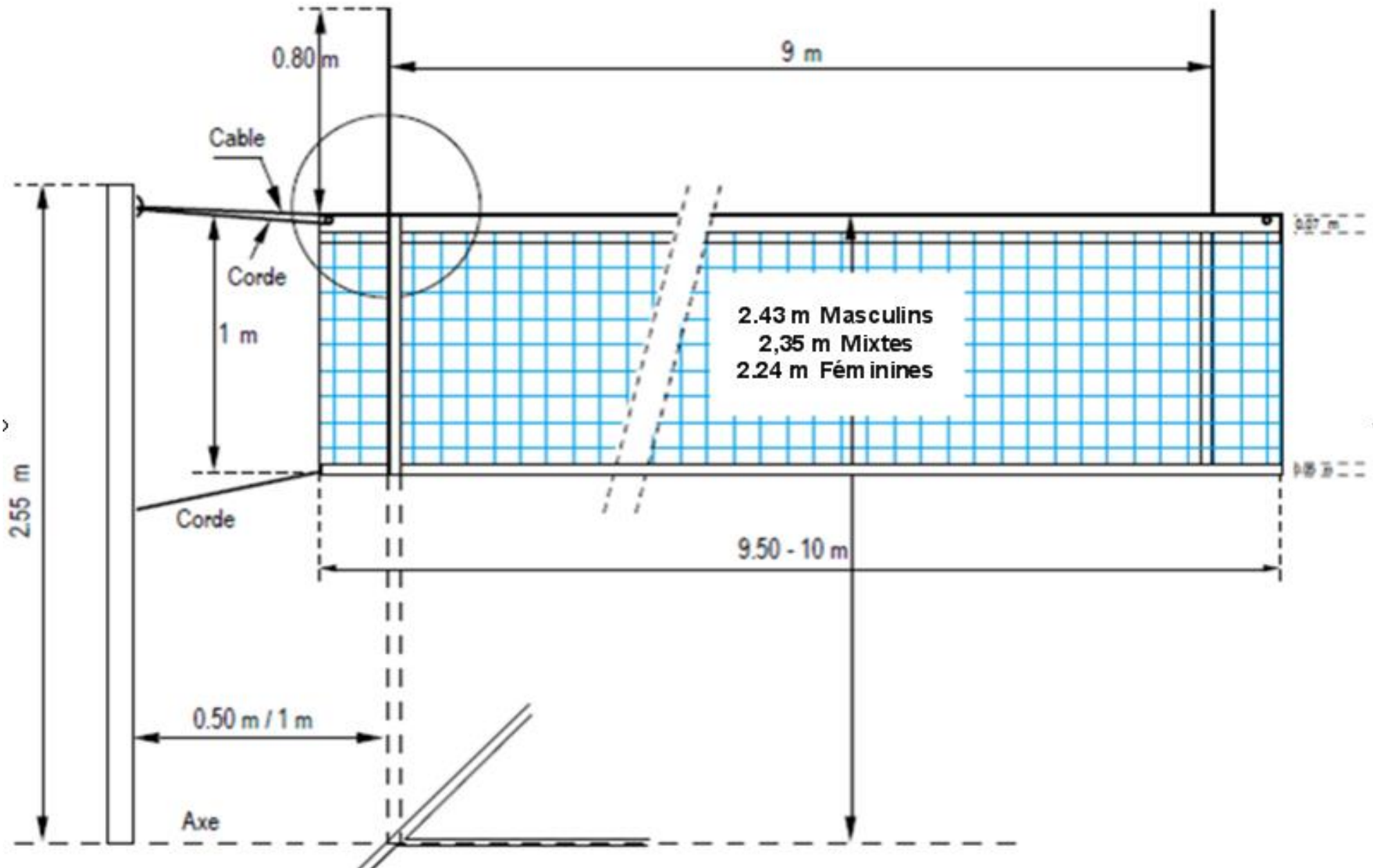
Type	Faute / Autorisation	Geste
Service	Non engagé dans les 8 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre	8 avec les doigts
Service	Mauvais serveur (ne siffler qu'une fois le ballon engagé). <u>Remarque:</u> Si une faute de rotation est constatée plusieurs points après qu'elle ait eu lieu, l'équipe fautive doit reprendre sa position normale et elle perd l'ensemble des points qu'elle a marqué depuis le moment où elle a fait la faute de rotation. L'équipe adverse conserve les points acquis. <u>Inapplicable en FSGT en l'absence de feuille de match avec suivi du point à point et des serveurs.</u>	Faute de position
Service	Ballon non lancé avant la frappe, ballon non frappé, non frappé avec le bras ou la main, ballon repris après avoir été lancé	Ballon non lancé
Service	Lignes de fond ou latérales touchées ou dépacées au moment de la frappe ou lors de l'impulsion	Montrer la ligne concernée
Service	<u>En FSGT, dans un gymnase dont le recul n'est pas suffisant pour servir, et avec un accord entre les équipes avant le match, il est autorisé de mettre un pied dans le terrain.</u>	
Service	Ballon dans le filet	Ballon dans le filet
Service	Ballon touche la mire ou à l'extérieur de la mire	Out (et montre la mire)
Service	Ballon touche un équipier, un entraîneur, un poteau, le plafond ou tout objet autre que le filet entre les mires. (Le ballon peut toucher le filet entre les mires et passer, ce n'est pas une faute.)	Out
Service	Ecran : Lors de la frappe de service et du trajet du ballon, le ballon est caché au receveur par des équipiers.e.s du serveur qui bougent, se tiennent groupés	Faute de contre
Réception	Faute position lors de la frappe de service : - Quand un avant n'a pas une partie de pied plus près du filet que le pied le plus éloigné de l'arrière qui est derrière lui (poste 4 avec 5, poste 3 avec 6 ou poste 2 avec 1) - Quand un ailier n'a pas une partie de pied plus près de sa ligne de côté que la personne au centre à côté de lui (poste 4 avec 3, poste 2 avec 3, poste 5 avec 6, poste 1 avec 6) Une fois la frappe de service réalisée les personnes peuvent changer d'emplacement sur le terrain	Faute de position
Réception	Collé, tenu : Quand le contact est amorti avec n'importe quelle partie du corps, collé, lancé, pompé. Par exemple main ouverte par en dessous sans la frapper vraiment, à 10 doigts en pompant fortement. Cette faute se compte y compris sur le premier contact.	Tenu / lancé
Réception	Double : Quand la personne touche 2 fois la balle. Lors de la 1ère touche de balle de l'équipe la faute n'est compté que si le double contact se fait en 2 gestes. Par exemple, une manchette ou une passe à 10 doigts où le ballon touche successivement les 2 mains ou les 2 bras alors que le joueur ne fait qu'un geste, ne compte pas pour une faute sur la 1ère touche de balle. Idem si la réception est une manchette qui remonte dans le nez du même joueur involontairement par exemple. En revanche une réception avec une main suivie d'un geste de l'autre main pour réorienter le ballon est une faute, même sur la 1ère touche de balle.	Double
Réception	Le ballon va au sol après la réception.	In
Réception	Le ballon tombe au sol à l'extérieur du terrain côté réception après avoir été touché en réception.	Touché
Réception	Après avoir été touché en réception, le ballon va au sol dans le camp adverse, ou touche un élément extérieur au terrain (plafond, bancs, entraîneurs, poteaux) ou les mires ou le filet en dehors des mires.	Out
Passe	Double : La 2ème ou la 3ème touche d'équipe est doublée. Un indicateur que le ballon est doublé est qu'il tourne beaucoup ou quand on entend clairement 2 bruits au moment de la touche de balle. En fonction du niveau de jeu des 2 équipes on peut être plus ou moins tolérant sur le touché. En particulier quand il y a un effort et que le joueur va chercher le ballon en dehors du terrain.	Double
Passe	Tenu ou lancé : Le ballon est tenu trop longtemps dans les doigts, ou lancé.	Tenu / lancé
Passe	Au dessus du filet, une partie des mains est dans le camp adverse pour jouer le ballon. Une partie du ballon peut être dans le camp adverse mais les mains ne doivent pas toucher le ballon dans le camp adverse.	Franchissement du filet
Passe	En dessous du filet, le ballon est joué alors qu'il est entièrement dans le camp adverse.	Ligne centrale
Passe	La personne va jouer le ballon dans le camp adverse, à l'extérieur du terrain et sans toucher le terrain adverse, mais le ballon est passé entre les mires.	Out
Passe	La personne va jouer le ballon dans le camp adverse, à l'extérieur du terrain et sans toucher le terrain adverse le ballon étant passé en dehors des mires à l'aller, mais le renvoi dans son camp en le faisant passer entre les mires.	Out
Passe	La personne touche le ballon alors qu'il a déjà été touché 3 fois par son équipe sans compter le contre.	4 touches

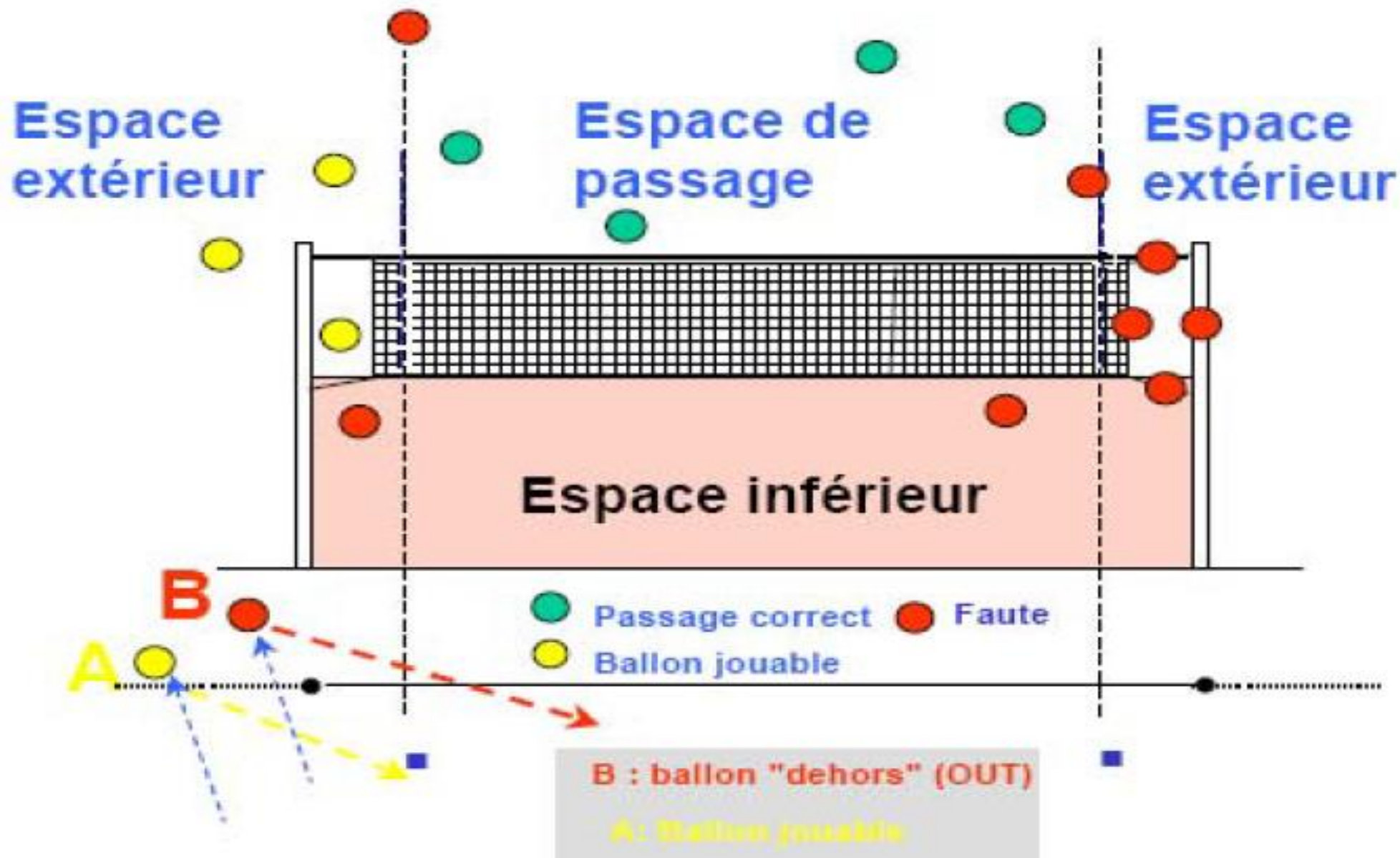
Type	Faute / Autorisation	Geste
Attaque	Le ballon est tenu ou lancé	Tenu / lancé
Attaque	Le ballon touche la mire (au dessus ou dans le filet), passe en dehors des mires, touche le filet en dehors des mires, touche tout élément externes au terrain, touche le sol adverse en dehors du terrain.	Out
Attaque	Le ballon est touché dans le camp adverse. Le geste d'attaque a le droit de se terminer dans le camp adverse à la condition que le ballon ne soit plus touché à ce moment-là et que cela ne gêne pas l'adversaire.	Franchissement du filet
Attaque	La personne s'appuie sur le poteau ou un élément pour attaquer.	Faute d'attaque
Attaque	La personne attaque un ballon qui est entièrement au dessus du filet alors qu'elle est arrière et qu'elle a pris son dernier appui en touchant une partie de la zone avant y compris la ligne avant et les zones hors mires. Au moment de la frappe, si une partie du ballon est en dessous du filet, l'attaque est autorisée quelle que soit la position du dernier appui de l'arrière qui attaque.	Faute d'attaque
Attaque	La personne attaque un ballon qui est entièrement au dessus du filet et qui a été passé par un libéro en passe haute avec un appui qui touche une partie de la zone avant y compris la ligne avant et les zones hors mires.	Faute d'attaque puis montrer le libéro
Attaque	Le ballon est renvoyé directement dans le camp adverse après un service alors qu'il est touché entièrement au dessus du filet et qu'il se situe dans la zone avant.	Faute d'attaque
Attaque	Le libéro attaque un ballon entièrement au dessus du filet vers le camp adverse quelle que soit la zone.	Faute d'attaque
Attaque	Il n'y a pas de faute "Non franchi" : après une attaque qui ne passe pas dans le camp adverse et qui n'est pas touché par l'adversaire, soit le ballon va dehors du côté de l'attaquant (et on indique out en montrant l'attaquant pour montrer que l'adversaire n'a pas touché le ballon) soit le ballon va dedans (et on indique IN), soit le ballon est retouché par la même personne (et on indique Doublé), soit par un.e équipier.e (et on indique 4 touches). Il faut également avoir à l'esprit que l'attaque a pu être faite lors de la 1ère ou la 2ème touche de balle de l'équipe et que dans ce cas une ou 2 touches d'équipe peuvent encore être réalisées pour envoyer le ballon chez l'adversaire. De plus, même si le ballon est sous la bande mais que le contre adverse touche le ballon par dessus alors que le ballon ne serait pas passé, le fait de toucher le ballon redonne 3 touches de balles à l'équipe.	
Contre	Il est autorisé de contrer avec les mains dans le camp adverse après ou pendant la 3ème touche de balle. Il est autorisé également de contrer dans le camp adverse après la 1ère ou la 2ème touche de balle uniquement si cela ne gêne pas l'adversaire et qu'il n'y a pas d'adversaire à proximité pour jouer le ballon. (Exemple : interception d'une passe entre 2 joueurs).	
Contre	Le ballon peut être touché plusieurs fois par les personnes formant un contre, que ce soit par des personnes différentes ou la même personne, par exemple plusieurs bras, bras et tête ou même bras et pied du moment qu'une partie du corps était au dessus du filet et que les touches ont lieu dans le même mouvement.	
Contre	Le ballon est contré avec les mains dans le camp adverse avant la 3ème touche de balle et il y a un adversaire pouvant jouer le ballon.	Franchissement du filet
Contre	Un joueur de la ligne arrière participe à un contre effectif, que ce soit lui ou un.e équipier.e qui touche le ballon, avec une partie du corps au dessus du filet. Si aucun joueur du contre ne touche le ballon il n'y a pas de faute.	Faute de contre
Contre	Le libéro participe à une tentative de contre (même si le ballon n'est pas touché).	Faute de contre
Contre	Le ballon, après avoir été touché par le contreur, va dehors dans son propre camp.	Touché
Contre	Le ballon, après avoir été touché par le contreur, va dehors dans le camp adverse.	Out
Contre	Le ballon est contré et renvoyé directement dans le camp adverse après un service alors qu'il est touché entièrement au dessus du filet et qu'il se situe dans la zone avant.	Faute de contre
Contre	Après avoir été touché par le contre, le ballon touche la mire (au dessus ou dans le filet), passe en dehors des mires, touche le filet en dehors des mires, touche tout élément externes au terrain, touche le sol adverse en dehors du terrain.	Out
Contre	Après un contre, la même personne peut retoucher le ballon.	
Contre	Contre simultané : Quand le ballon est au dessus du filet entre les 2 camps, qu'il est joué simultanément par 2 adversaires, il n'y a pas de coller. Si on ne peut déterminer à l'œil qui a touché le ballon en dernier, on considère que le dernier qui a touché le ballon est celui du camp où ne tombe pas le ballon. En conséquences : - si le ballon tombe en dehors du terrain c'est le camp du côté où est tombé le ballon qui gagne le point. - le camp qui reçoit le ballon a le droit à 3 touches d'équipe.	
Filet	La personne touche le filet entre les mires pendant son action et avant sa reprise d'équilibre (attaque, feinte d'attaque, contre, passe, défense).	Filet

Type	Faute / Autorisation	Geste
Filet	La personne touche le filet en dehors de l'action mais en tire avantage.	Filet
Filet	La personne touche le filet en dehors de mires et en tire avantage.	Filet
Filet	La personne touche le filet avec des cheveux longs et reste coincé.	Filet
Filet	La personne touche la mire, que ce soit au dessus du filet ou dans le filet.	Out
Filet	La personne peut toucher le filet en dehors des mires si elle n'en tire pas avantage (récupération pour ne pas tomber, baisser le filet, ...). La personne peut également toucher le filet après être retombé et repris son équilibre si cela ne perturbe pas le jeu ou si elle n'est pas dans l'action de jeu. La personne peut toucher le filet avec des cheveux longs, sauf si cela interrompt le jeu (queue de cheval qui reste coincée dans le filet par exemple).	
Filet	Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.	
Pénétration	La personne met un <u> pied entièrement au delà de la ligne centrale et entre les mires </u> (son pied ne touche plus la ligne ou il n'est pas directement au dessus de la ligne). Cela peut arriver que ce soit à l'attaque, au contre, à la passe ou en défense.	Ligne centrale
Pénétration	La personne empiète le camp adverse entre les mires soit partiellement avec le pied, soit avec un autre partie du corps ET cela gêne l'adversaire.	Ligne centrale
Pénétration	Si cela ne gêne pas l'adversaire , une pénétration partielle du pied ou de la totalité du corps en dehors des pieds est autorisées entre les mires.	
Pénétration	La pénétration chez l'adversaire en dehors de mires est autorisée si elle ne gêne pas l'adversaire.	
Pénétration	Il est possible d'aller jouer une 2ème touche de balle chez l'adversaire à condition de ne pas toucher le terrain adverse (y compris ses lignes) que l'on passe en dessous du filet en dehors des mires ou à l'extérieur des poteaux, à la condition que le ballon passe au dessus ou à l'extérieur de la mire à l'aller et au retour du même côté du filet. L'adversaire ne peut pas gêner volontairement cette action et, en particulier l'entraîneur doit faire tout mouvement permettant l'action de jeu adverse si nécessaire.	
Libéro	Le libéro n'a pas le droit de servir, d'effectuer une frappe d'attaque avec un ballon entièrement au dessus du filet (quelle que soit sa zone de dernier appui), d'effectuer une tentative de contre, d'être sur un des postes avants, de faire une passe à 10 doigts depuis la zone avant pour une attaque de ballon entièrement au dessus du filet.	
Libéro	Il peut se substituer avec n'importe quel joueur de la ligne arrière qui n'est pas au service et ceci sans limite du nombre de substitutions dans le set. Lors de sa sortie c'est le joueur substitué qui doit revenir sur le terrain.	
Libéro	Les substitutions ne peuvent se faire qu'entre les points et il doit y avoir au moins un échange complet entre 2 substitutions. Par exemple, le libéro ne peut pas sortir à la fin d'un point et se substituer à un autre joueur de la ligne arrière avant qu'il y ait eu un autre point joué.	
Libéro	La zone de substitution est le côté de la zone arrière du côté du banc des remplaçants.	
Libéro	Un joueur de champ peut devenir libéro en cours de match (en particulier en cas de blessure du libéro), mais un libéro ne peut pas devenir libéro. En FSQT, avec l'accord de l'équipe adverse avant le début du match, on peut désigner des libéros différents pour des set différents et faire jouer un libéro à un autre poste sur un autre set.	
Remplacement	Les remplacements de joueurs se font dans la zone avant et sont remis à 0 à chaque set. Le joueurs qui va entrer se présente dans cette zone à la fin d'un point et avant que l'arbitre tende le bras pour lancer l'engagement (avec la plaquette du joueur sortant) et attend la validation de l'arbitre pour effectuer le remplacement.	Remplacement
Remplacement	Un joueur remplaçant entré en jeu ne peut être remplacé à sont tour que par le joueur qu'il a remplacé et cela compte alors pour un 2ème remplacement. Une fois ce 2ème remplacement fait, il ne peut plus remplacer un autre joueur dans le même set (sauf blessure).	
Remplacement	Le nombre de remplacements est limité à 6 par set.	
Remplacement	Dans le cas d'une blessure, s'il n'y a plus de remplacement autorisé, il peut être remplacé exceptionnellement par tout joueur qui est sur le banc et qui n'est pas le libéro ou le joueur échangé avec le libéro. Dans ce cas, le blessé ne pourra pas rejouer de tout le match.	
Remplacement	Plusieurs remplacement peuvent être réalisés en même temps à condition que les joueurs se présentent au même moment dans la zone de remplacement.	
Remplacement	Il faut qu'un échange complet ait lieu entre 2 demandes de remplacement(s) distincts d'une même équipe. Elle ne peut par exemple pas faire un remplacement, puis un temps mort, puis de nouveau un remplacement sans qu'il y ait eu un point joué.	
Remplacement	Les joueurs remplaçants doivent être soit sur le banc des remplaçants, soit rester ensemble derrière le banc ou dans le fond du terrain du côté du banc. Il ne peuvent pas s'adresser à l'arbitre et sortir de leur zone.	

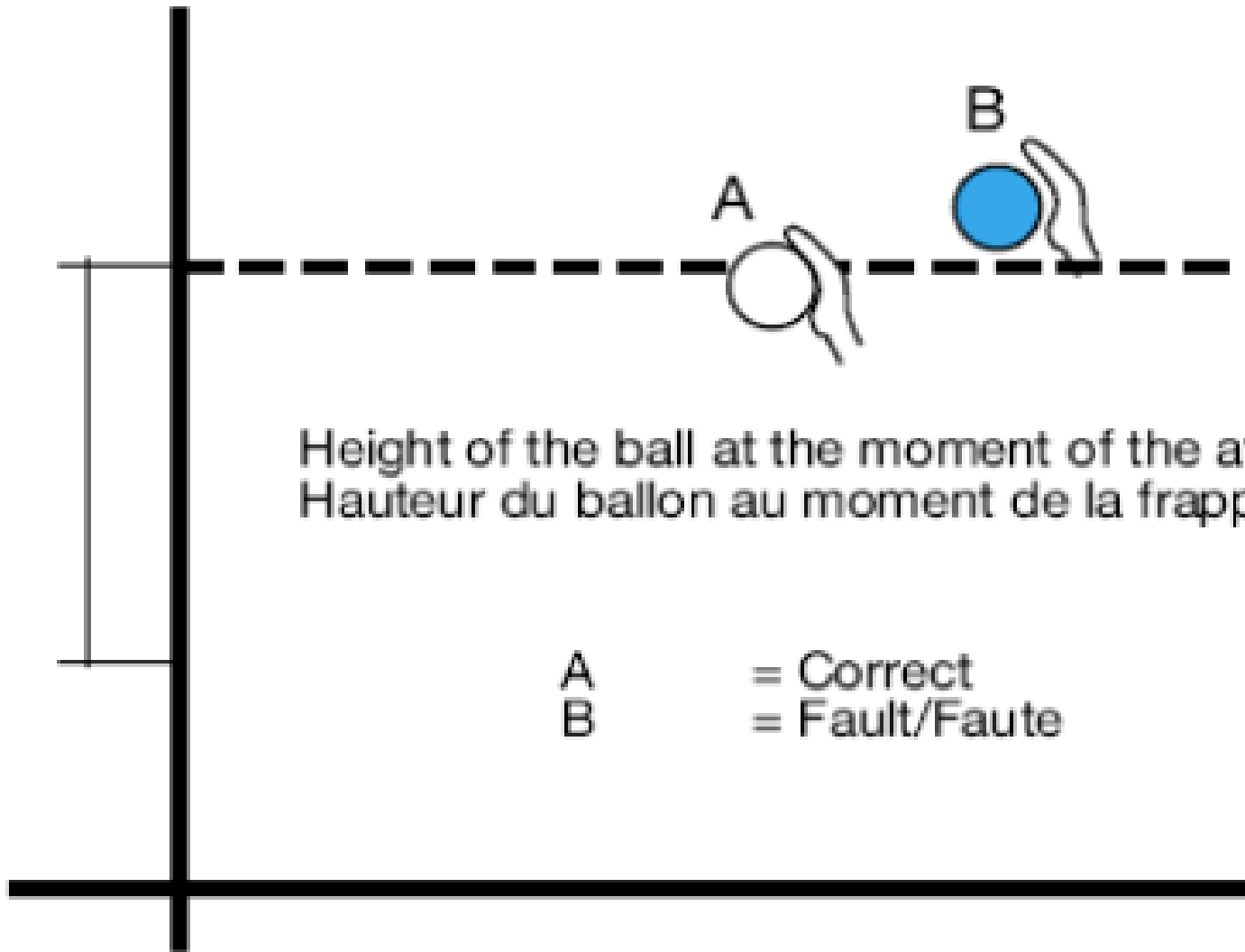
Type	Faute / Autorisation	Geste
Capitaine	Seul le capitaine a le droit de demander des explications à l'arbitre sur ces décisions. Si le capitaine d'équipe, qui a fait le tirage au sort, n'est pas sur le terrain, un capitaine en jeu doit être désigné et c'est uniquement le capitaine en jeu qui a le droit de s'adresser à l'arbitre. S'il n'y a pas d'entraîneur, c'est le capitaine en jeu qui demande les temps morts.	
Entraîneur	L'entraîneur demande les temps morts, peut discuter avec les joueurs, se tenir debout et se déplacer le long du terrain entre la ligne de 3m et les joueurs remplaçants.	
Composition	Une équipe doit être composée d'au minimum 6 joueurs, 7 dans le 4 où il y a un libéro. En FSGT, il est autorisé exceptionnellement (2 à 3 fois par saison) de jouer un match à 5.	
Composition	Une équipe qui se présente incomplète est déclarée forfait et a match perdu 25-0, 25-0, 25-0.	
Composition	Une équipe qui devient incomplète en cours de match à cause de blessure a match perdu et l'équipe adverse marque l'ensemble des points manquants pour finir le match. En FSGT, il est autorisé exceptionnellement de finir un match à 5 en cas de blessure.	
Composition	En FSGT, les filles peuvent jouer en championnat masculin, dans la limite de 3 par équipe, simultanément sur le terrain.	
Mixte	En FSGT: - en 6x6, les équipes doivent avoir au minimum 3 filles sur le terrain en permanence, y compris dans le cas exceptionnel où l'équipe jouerait à 5. - en 4x4, les équipes doivent avoir au minimum 2 filles sur le terrain en permanence.	
Mixte	En FSGT, les filles ne peuvent être remplacées que par des filles. Ceci afin d'éviter les remplacements faisant jouer les filles aux postes arrières et les garçons aux postes avant.	
4x4	Le placement est libre sur le terrain (pas d'avant ou d'arrière, pas de position droite / gauche) et les positions relatives des joueurs peuvent changer entre chaque point. En revanche, chacun des 4 équipier.e.s doit servir à son tour.	
Sanction	Selon la gravité du comportement d'un joueur des sanctions peuvent être données mais ne sont pas appliquées en FSGT . A titre d'information les échelons en FFVB sont les suivants . - Avertissement oral : 1 seul et c'est valable pour toute l'équipe. - Avertissement : carton jaune. C'est valable pour toute l'équipe et il ne peut donc y avoir qu'un avertissement pour toute l'équipe. Pas de conséquence sur le jeu. - Pénalité : carton rouge. C'est valable pour un joueur. Il ne peut y avoir qu'1 carton rouge par joueur. Le point et le service suivant vont à l'adversaire. - Exclusion : carton rouge et jaune ensemble. C'est valable pour un joueur. Il ne peut y avoir qu'1 exclusion par joueur. Le joueur doit retourner aux vestiaires pour tout le set et doit être remplacé sur le terrain, il peut revenir pour les sets suivants. S'il n'y a pas de remplaçant le set est perdu. - Disqualification : carton rouge et jaune séparés. C'est valable pour un joueur. Le joueur doit retourner aux vestiaires pour tout le match et doit être remplacé sur le terrain. S'il n'y a pas de remplaçant le match est perdu.	
Sanction	Il existe également des sanctions par rapport aux pertes de temps (via des demandes non valides comme un 3ème temps mort, un remplacement non autorisé) ou des ralentissements du jeu (serpillères, lacets, ...). Elles ne sont pas appliquées en FSGT . - Carton jaune sur la montre : avertissement pour l'équipe, sans autre conséquence sur le jeu. - Carton rouge sur la montre : pénalité pour l'équipe, le point et le service vont à l'adversaire.	





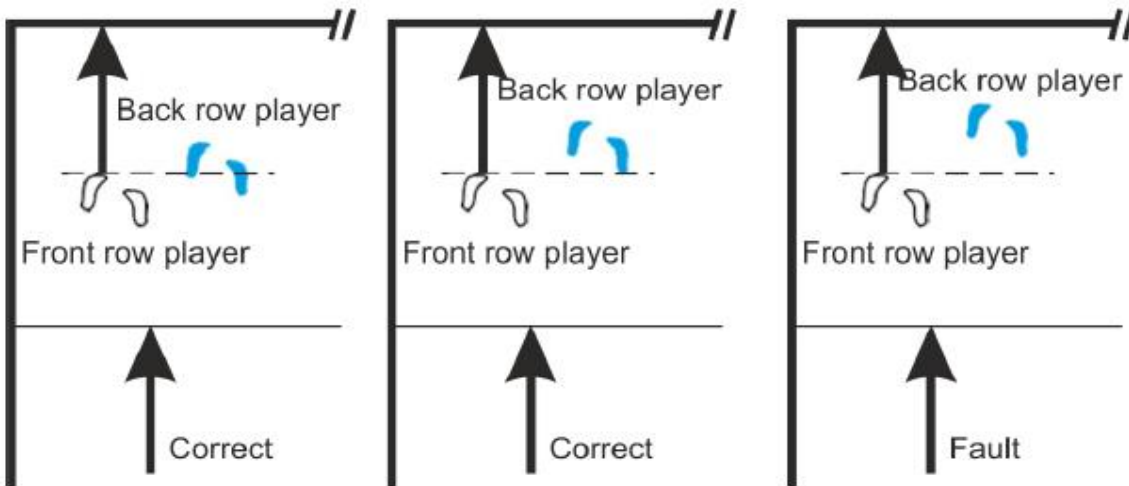


Net
Filet



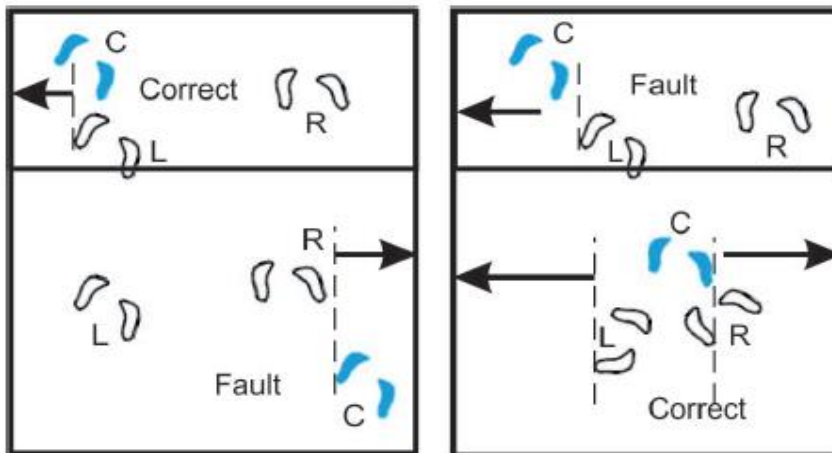
Exemple A:

Détermination des positions entre un joueur de première ligne et le joueur de deuxième ligne correspondant.



Exemple B:

Détermination des positions entre les joueurs d'une même ligne



C (C) = Joueur central
R (D) = Joueur de droite
L (G) = Joueur de gauche