



Fédération Sportive et Gymnique du Travail

Commission Volley-Ball



## CHAMPIONNAT FSGT VOLLEY BALL 2025/2026

(Les modifications par rapport à la saison passée ont été soulignées de vert pour 2025/2026)

# REGLEMENT GENERAL ET REGLES DE JEU

**Début du championnat : 17 Novembre 2025**

# REGLEMENT GENERAL

## 1- LICENCES

**A compter du 17 Novembre (1<sup>er</sup> jour du championnat),** tout joueur inscrit sur la feuille de match doit être licencié (licence validée par le Comité 31 sur le site e-licences).

**Toutes les équipes devront avoir leurs licences à jour 15 jours avant le début du championnat, soit le 3 Novembre 2025 (6 joueurs licenciés minimum par équipe ou 4 joueurs pour le mixte 4x4)**

Les joueurs doivent être en possession de la licence Omnisports FSGT lors de toutes rencontres.

Tout nouveau joueur ne pourra participer à un match tant que sa licence ne sera pas validée (validation faite sur le site par le Comité 31).

Les clubs devront déposer, **avant le 14 Novembre 2025**, la formation de chaque équipe avec les noms et les numéros de licences (bordereau d'équipe).

Les équipes doivent présenter **SYSTEMATIQUEMENT** les licences à l'équipe adverse.

### RAPPEL :

Un licencié d'une équipe de Foot à 7 ou de Basket par expl. dans un club A peut, avec sa licence multisport, aller jouer au Volley-Ball dans un club B,

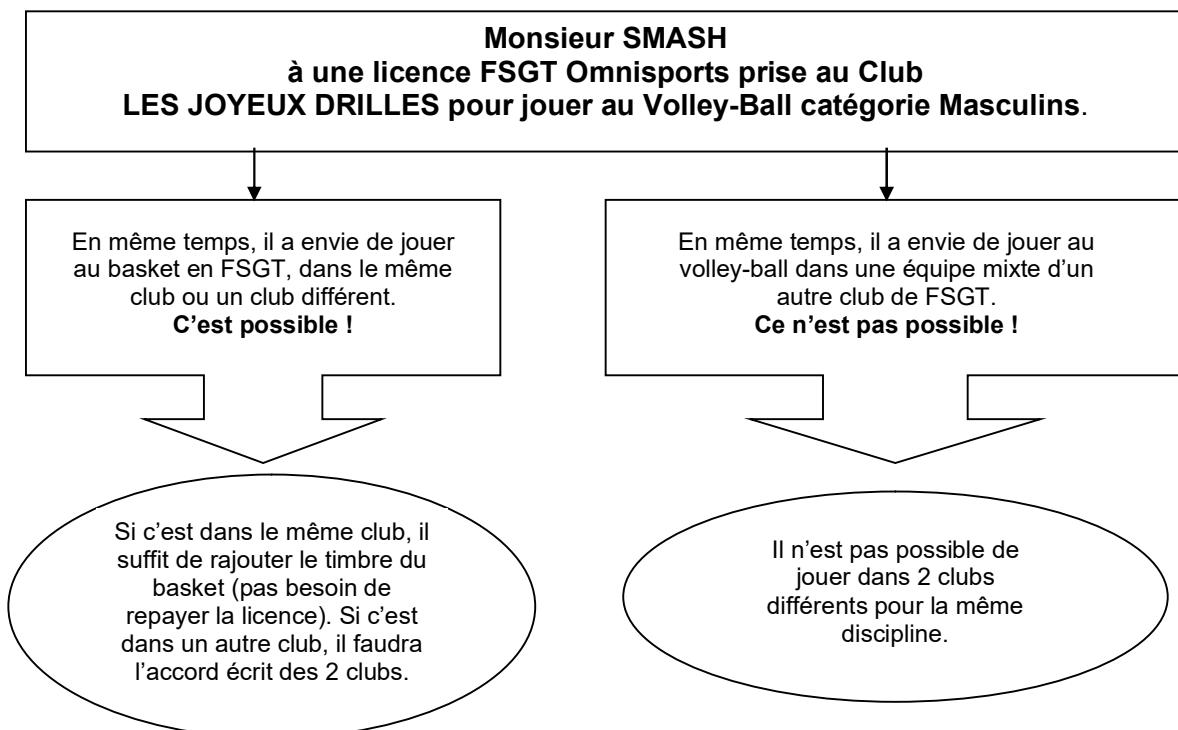
**A CONDITION QUE LE CLUB A n'a pas d'équipe de Volley-Ball dans son association ;**

Pour la bonne marche, les 2 clubs doivent donner leur accord. Il suffira alors d'indiquer sur le bordereau d'équipe à côté du nom du joueur/ de la joueuse, la discipline et le nom de l'autre club.

*Par exemple : licence 55555555 M. MARTIN Jérôme BASKET MATRA*

*L'adhérent devra avoir sur lui la 2<sup>e</sup> partie de la licence avec photo.*

La licence est **omnisports** et peut donc être utilisée pour d'autres sports F.S.G.T. Par contre, **un même joueur ne peut avoir qu'une seule licence**



Les responsables d'équipes doivent vérifier que les joueurs **inscrits** sur la feuille de match **participent** au match.

Un joueur, qui n'est pas présent avant la fin du 1<sup>er</sup> set ne peut participer au match, et ne doit pas figurer sur la feuille ou son nom doit être rayé à la fin de la rencontre (notamment sur les feuilles préremplies). **TOUT ABUS SERA SANCTIONNE.**

Les équipes doivent pouvoir présenter les licences de l'équipe lorsqu'ils participent à un match (championnat départemental ou Championnat de France) ceci pour les équipes féminines, mixtes et masculines. Présentation soit dématérialisée AVEC PHOTO par chaque licencié, soit une liste de l'équipe AVEC PHOTOS (à imprimer sur le site). S'il n'y a pas la photo sur la licence il faudra que la personne justifie de son identité en présentant une pièce d'identité légale.

Le responsable d'équipe doit avoir avec lui, lors de tous les matchs, **LE BORDEREAU D'EQUIPE** qui fait foi et la liste des licences AVEC PHOTOS à imprimer sur le site.

Après le 15 Novembre, les clubs pourront licencier des joueurs retardataires, sur demande validée par la Commission Volley-Ball sans justificatif jusqu'au 31/01. Ensuite, il conviendra de justifier sa demande (blessure, départ, etc.. **le nouveau joueur devra remplacer celui qui ne peut plus jouer**)

## **2- COMPOSITION DES EQUIPES**

### **Championnat 6X6 Masculins-Féminins**

Les équipes sont composées de 6 joueurs sur le terrain, avec **6 remplaçants maximum sur la feuille de match** (16 joueurs au total inscrits sur le bordereau d'équipe)

Une équipe masculine peut être composée de 3 filles maximum.

Afin d'éviter un report de match, une équipe peut, **maximum 3 fois/saison**, jouer un match à 5. Afin d'éviter tout litige, l'équipe qui jouera à 5 devra prévenir l'adversaire avant le match ainsi que le responsable de poule.

### **Championnat 6x6 Mixte**

Les équipes sont composées de 3 joueurs et 3 joueuses sur le terrain, avec **3 remplaçants et 3 remplaçantes maximum sur la feuille de match** (16 joueurs/joueuses au total inscrit e s sur le bordereau d'équipe)

Les équipes sont composées de 6 joueurs avec 3 filles minimum sur le terrain.

Afin d'éviter un report de match, une équipe peut, **maximum 3 fois/saison**, jouer un match à 5 à condition qu'il y ait toujours 3 filles minimum sur le terrain.

Afin d'éviter tout litige, l'équipe qui jouera à 5 devra prévenir l'adversaire avant le match ainsi que le responsable de poule.

### **Championnat 4X4 Mixte**

Les équipes sont composées de 4 joueurs avec 2 filles minimum sur le terrain (dimensions idem 6x6), avec 4 remplaçantes et 4 remplaçants maximum (12 joueurs au total inscrits sur le bordereau d'équipe et la feuille de match). Le placement sur le terrain est libre, il n'y a pas d'obligation de tourner au service, mais tous les joueurs/joueuses doivent servir à leur tour.

Afin d'éviter un report de match, une équipe peut, **maximum 3 fois/saison**, jouer un match à 3 à condition qu'il y ait toujours 2 filles minimum sur le terrain.

Afin d'éviter tout litige, l'équipe qui jouera à 3 devra prévenir l'adversaire avant le match ainsi que le responsable de poule.

#### **Particularité :**

**Dans le même club**, il est possible de jouer dans plusieurs « équipes différentes de volley »

- 6x6 masculins avec 6x6 mixte ou 4x4 mixte,
- 6x6 féminines avec 6x6 mixte, 4x4 mixte ou 6x6 masculins,

- 4x4 mixtes avec 6x6 mixtes, 6x6 masculins ou 6x6 féminines,  
à condition que chaque joueur/joueuse soit identifiée sur le bordereau d'équipe correspondant.

**TOUT JOUEUR/JOUEUSE DOIT ETRE INSCRIT SUR LE BORDEREAU DE L'EQUIPE DANS LAQUELLE IL /ELLE JOUE (les responsables de poules vérifient).**

En cours de saison, à chaque nouvelle licence validée, pensez à demander à la Commission de rajouter ce nouveau licencié sur le bordereau de l'équipe dans laquelle il va jouer.

A compter du 1/02 tout nouveau joueur doit en remplacer un autre sur le bordereau d'équipe (départ, blessure, etc...) même s'il reste des lignes vierges.

### **3- DEMANDE EXCEPTIONNELLE**

**Une équipe NE PEUT PLUS faire appel, même exceptionnellement à un joueur/joueuse d'une autre équipe.**

En cas de force majeure, il sera possible de contacter le responsable de poule et l'équipe adverse pour trouver une solution (plutôt par mail pour garder une trace).

### **4- DATE ET LIEU DES RENCONTRES**

Les championnats 6X6 ou 4X4 se déroulent sous forme de matchs aller-retour en une seule phase (sauf pour les féminines Honneur championnat en 2 phases pour la saison 2025/2026 à cause du nombre d'équipes engagées).

Les rencontres sont prévues sur le terrain du club nommé en premier sur le calendrier. C'est ce club qui sera responsable de l'arbitrage et qui devra être mentionné en premier sur la feuille de match. Les arbitres, mêmes novices, **doivent être respectés**. Il est possible de jouer un match auto-arbitré.

Les jours et heures de matchs sont fixés après entente entre les responsables d'équipes et devront donc être respectés par les 2 équipes. Si une équipe ne prévient pas de son impossibilité de se déplacer ou de recevoir, **au moins 24 heures à l'avance** (pour laisser le temps au responsable d'équipe de prévenir ses coéquipiers), que l'autre équipe **aura fait le déplacement** (parfois de nombreux kilomètres) ou **aura attendu en vain dans son gymnase**, cette équipe qui aura fait « faux bond » sera déclarée FORFAIT pour le match en question.

**Les équipes qui reçoivent sont priées d'arriver à l'heure, tout comme celles qui se déplacent.**

Pour toute rencontre non terminée par impératif des horaires de salles ou par arrêt définitif du match dû à une blessure sans possibilité de remplacement, le match n'aura pas besoin d'être rejoué entièrement, la feuille de match devra être correctement remplie, indiquer les scores des sets terminés et signée par les 2 capitaines. Seuls les sets non terminés ou non joués doivent être rejoués.

L'équipe qui reçoit garde la feuille de match, la scanne et l'envoie par mail au responsable de poule avec copie au capitaine de l'équipe adverse en précisant la date à laquelle sera jouée la fin de la rencontre ; **seuls les joueurs/joueuses figurant sur la feuille de match de la 1<sup>ère</sup> rencontre doivent jouer la 2<sup>ème</sup> rencontre – seule l'équipe rendue non complète par la blessure a droit de remplacer le (la) blessée.**

Si la rencontre ne peut être reprise à une autre date, l'équipe recevant perdra le match. Le ou les sets non joués seront complétés par l'équipe vainqueur (ex : 4<sup>ème</sup> set 25-0, 5<sup>ème</sup> set 15-0).

**La feuille de match comporte 12 lignes, vous ne pouvez pas rajouter une 13<sup>e</sup> ligne, le nombre de joueurs/joueuses inscrits pour un match est de 12 maximum.**

**POUR TOUTE MODIFICATION QUE CELA SOIT POUR LE CALENDRIER, LES HORAIRES OU TOUTE AUTRE DEMANDE A L'EQUIPE ADVERSE, LE RESPONSABLE DE POULE DOIT ETRE MIS EN COPIE DU MAIL.**

## **5- SAISIE DES RESULTATS**

L'équipe gagnante photographie la feuille de match (COMPLETEMENT remplie et signée) et l'envoie immédiatement après le match au responsable de poule et/ou **par mail dans les 4 jours suivant la rencontre**. Après un premier rappel, un point de pénalité sera appliqué.

**Le mieux est quand même de téléverser la feuille de match sur le site des résultats, ainsi vous n'aurez pas besoin de l'envoyer par photo ou mail au responsable de poule.**

Les résultats sont saisis par l'équipe gagnante sur le site : [www.hdum.com](http://www.hdum.com).

**Comptage des points** : match gagné : **2 points** - match perdu : **1 point** - Forfait : **0 point** (score : 25/0 ; 25/0 ; 25/0) ; les points de pénalité seront comptabilisés au fur et à mesure.

Les points des sets sont également comptés (pts pour et pts contre)

## **6- REPORT DE MATCH**

Le championnat commence le **17 Novembre**, il n'est pas possible de jouer avant cette date.

**Une même équipe ne peut reporter plus de 2 matchs au total durant la saison.**

**Un match joué en avance, n'est pas considéré comme reporté.**

**Un même match peut être reporté maximum 2 fois (1 fois par chaque équipe).**

Si une équipe ne peut pas jouer un match le jour indiqué par le calendrier :

- Elle peut demander à l'équipe adverse l'inversion avec le match retour (changement du match joué à domicile par match joué à l'extérieur ou l'inverse) qui ne comptabilisera pas un report,
- Elle peut demander à l'équipe adverse de jouer le match en avance par rapport au calendrier (sauf si c'est avant le **17/11**), ce qui ne comptabilisera pas un report,
- Si l'équipe adverse refuse l'inversion ou l'avancement du match, c'est automatiquement un report comptabilisé dans les 2 reports possible de la saison.

L'équipe recevant doit proposer **2 nouvelles dates maximum**. Un accord entre les deux équipes doit être trouvé sur une de ces 2 dates dans un délai raisonnable.

Si à l'issue des 2 reports, le match ne peut être joué, c'est l'équipe qui a demandé le 2e report qui subira **un forfait**.

Le Responsable de poule doit **impérativement** être mis en copie des échanges par mail entre les 2 équipes.

En cas de litige c'est le responsable de poule qui prends la décision, en cas de désaccord, c'est la Commission qui décidera de l'application de la sanction.

Les responsables d'équipes sont priés de tenir compte **en début de saison (au moment où les calendriers sont établis entre équipes)** des joueurs/joueuses évoluant dans 2 ou 3 équipes différentes (masculin/mixte 6x6/mixte4x4 ou féminin/mixte 6x6/mixte4x4) afin d'établir les calendriers des matchs en conséquence, **leurs adversaires n'ayant pas à « subir » des reports de matchs uniquement pour cette cause.**

Afin d'éviter un report de match,

Une équipe de 6x6 mixte peut, **maximum 3 fois/saison**, jouer un match à 5 à condition qu'il y ait toujours 3 filles minimum sur le terrain

Une équipe de 4x4 mixte eut, **maximum 3 fois/saison**, jouer un match à 3 à condition qu'il y ait 2 filles minimum sur le terrain

Afin d'éviter tout litige, l'équipe qui jouera à 5 (en 6x6) ou à 3 (en 4x4), devra prévenir l'adversaire avant le match ainsi que le responsable de poule (voir § composition des équipes).

## **7- FEUILLE DE MATCH**

Les équipes qui reçoivent doivent fournir la feuille de match et la faire pré remplir avant le début du match. (Noms, prénoms, n° de licences – n° de la semaine indiqué sur le calendrier)

A la fin du match, cette feuille devra être correctement et complètement remplie, signée et vérifiée par l'équipe gagnante qui la photographie et l'envoie aussitôt en fin de match au responsable de sa poule (les coordonnées des responsables de poule se trouvent après les poules de chaque catégorie) ou la télécharge sur le site.

Si elle n'est pas envoyée ou téléchargée aussitôt, la feuille de match devra parvenir par mail au Responsable de Poule au maximum dans les 4 jours calendaires suivant la rencontre).

Si le délai est dépassé, après un 1<sup>er</sup> avertissement gratuit, le responsable de poule appliquera systématiquement 1 pt de pénalité à l'équipe gagnante.

**Merci de ne pas envoyer de feuille de match au Comité FSGT.**

Tout litige ou anomalie survenant avant, en cours ou après le match, devra être signalé sur la feuille de match (partie Observations) et sera ainsi soumis à l'appréciation du responsable de poule et/ou de la Commission.

## ***AUX RESPONSABLES DE POULES***

Les feuilles de match devront être correctement remplies ;

Après un 1<sup>er</sup> avertissement sans frais, appliquer **1 point de pénalité** à l'équipe gagnante (noms - n° de licences et scores avec les points) ; c'est à elle de vérifier, que la feuille est correctement remplie et **1 point de pénalité** à l'équipe qui n'a pas correctement indiqué les n° de licences (si ce n'est pas la même).

Tout litige devra être signalé sur la feuille de match et sera ainsi soumis à votre appréciation.

# REGLES DE JEU

(Les modifications par rapport à la saison passée ont été surlignées de bleu pour 2025/2026)

## PREAMBULE

Les compétitions F.S.G.T. se déroulent en appliquant les règles de jeu éditées par la FIVB avec les consignes d'application par la FFVB. (*simplifiées et adaptées à l'état d'esprit au sein de la FSGT*).

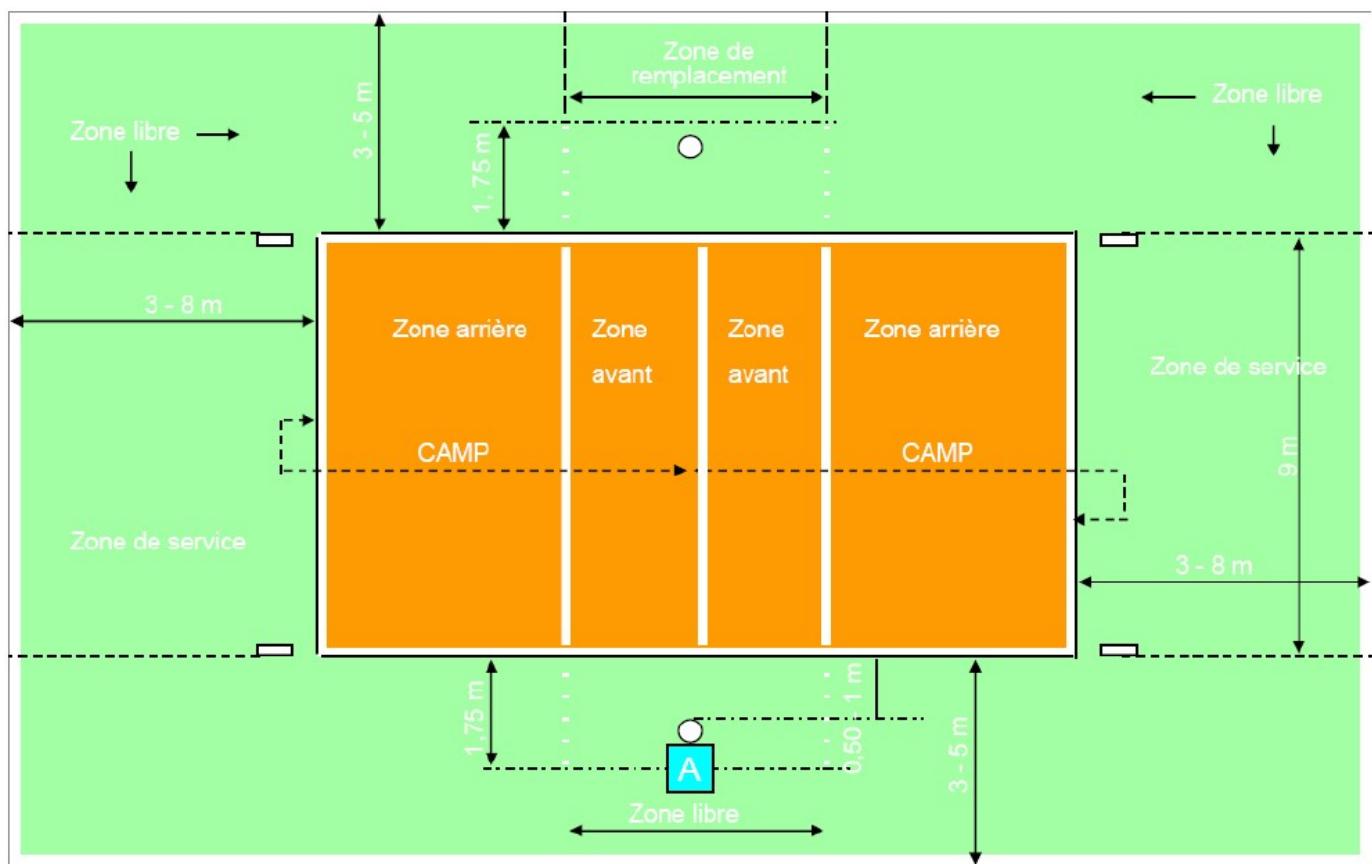
## LES CARACTERISTIQUES DU JEU

### But du jeu

- ➔ Le volley-ball est un sport qui oppose 2 équipes sur un terrain de jeu divisé par un filet.
- ➔ Le but du jeu est de faire tomber le ballon dans le camp adverse et de l'empêcher de toucher le sol de son propre camp en l'envoyant réglementairement par-dessus le filet.

## 1 - Aire de Jeu

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



## **Zone avant**

Dans chaque camp, la zone avant est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord arrière de la ligne d'attaque (**la ligne d'attaque est entièrement dans la zone d'attaque**). Les zones avant sont censées se prolonger au-delà des lignes de côté jusqu'à la fin de la zone libre.

## **Zone de service**

La zone de service est la zone de 9 m de large, située derrière chaque ligne de fond.

Elle est limitée latéralement par deux traits de 15 cm de long, tracés à 20 cm en arrière et dans le prolongement des lignes de côté. Ces deux traits sont inclus dans la largeur de la zone de service.

## **Zone de remplacement**

La zone de remplacement est délimitée par le prolongement des deux lignes d'attaque jusqu'à la table du marqueur.

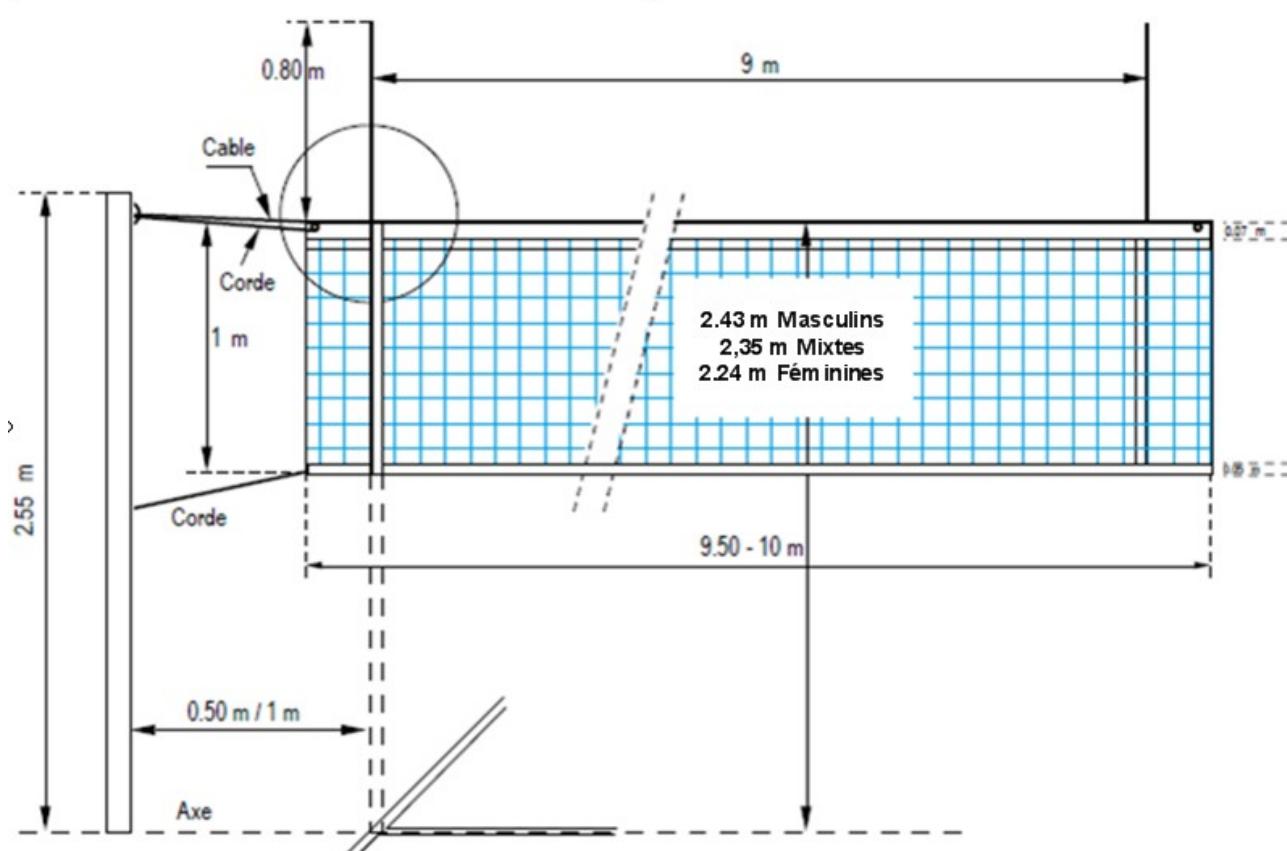
## **Zone de changement du Libéro**

La zone de changement du Libéro est une partie de la zone libre située du côté des bancs d'équipe, limitée par le prolongement de la zone d'attaque et de la ligne de fond.

## **2 - Hauteur du filet**

Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2,43 m pour les hommes, 2,35 pour les mixtes et 2,24 m pour les femmes.

Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire. (**Sauf règlement spécifique à nos compétitions FSGT**)



### **3 – Tirage au sort**

Le Gagnant choisit :

- Service
- Réception
- Camp

Le Perdant obtient :

- Réception **et** choix du camp
- Service **et** choix du camp
- **choix entre** Service **ou** Réception

→ Le premier service du 1<sup>er</sup> set, ainsi que celui du set décisif (5<sup>ème</sup> set) est effectué par l'équipe désignée par tirage au sort.

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

→ A la fin de chaque set, les équipes changent de camp.

→ Dans le set décisif (5<sup>ème</sup> set), les équipes changent de camp dès que l'équipe en tête atteint 8 points.

### **4 – Formation de départ**

Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe (**et maximum 12 joueurs sur la feuille de match**).

Tout joueur ou joueuse **inscrit sur la feuille de match** mais non présent(e) en début de match ne peut entrer sur le terrain qu'en début du set suivant son arrivée.

La F.S.G.T. n'autorise pas le jeu à 4 joueurs dans le championnat 6 x 6. **Une équipe se présentant à 4 joueurs sera déclarée forfait.**

Le jeu à 5 joueurs n'est autorisé que de façon **très exceptionnelle (pas plus de 3 matches par saison joués à 5)**, il devra être précisé sur la feuille de match.

Un 6<sup>ème</sup> joueur pourra rentrer en cours de match, à condition toutefois qu'il soit inscrit sur la feuille **AVANT** le début du match.

Un match commencé à 6 joueurs peut se terminer à 5 après blessure de l'un d'entre eux.

S'il s'agit d'une équipe mixte, il devra toujours y avoir 3 filles sur le terrain, sinon c'est **match perdu pour l'équipe en cause avec tous les points manquants attribués à l'autre équipe pour gagner le match**.

Si des abus se déroulent au cours de la saison, la commission se verra obligée de sanctionner l'équipe concernée.

**Une équipe terminant un match à 4 joueurs sera déclarée perdante (avec tous les points manquants attribués à l'autre équipe pour gagner le match).**

#### **Particularités**

Une équipe masculine pourra avoir dans sa formation jusqu'à trois filles.

Pour la formation féminine, il ne sera pas admis de garçons dans l'équipe.

### **5 – Interruptions de jeu**

#### **Temps-morts**

→ Les temps morts d'équipe sont au nombre de 2 par set d'une durée de 30 secondes, y compris dans l'éventuel tie-break.

→ Il n'y a plus de temps-mort technique (à 8 et à 16).

## Remplacement de joueurs

- Le remplaçant ne peut entrer qu'une fois dans le même set (sauf cas particulier de blessure d'un joueur).
- Le joueur remplacé ne pourra revenir en jeu qu'à la place du joueur qui l'a remplacé.
- Le nombre de remplacements est limité à 6 maximum par set et par équipe.

Pour les équipes mixtes, une fille ne peut être remplacée que par une autre fille, un garçon peut être remplacé par une fille.

## 6 – Situations de jeu

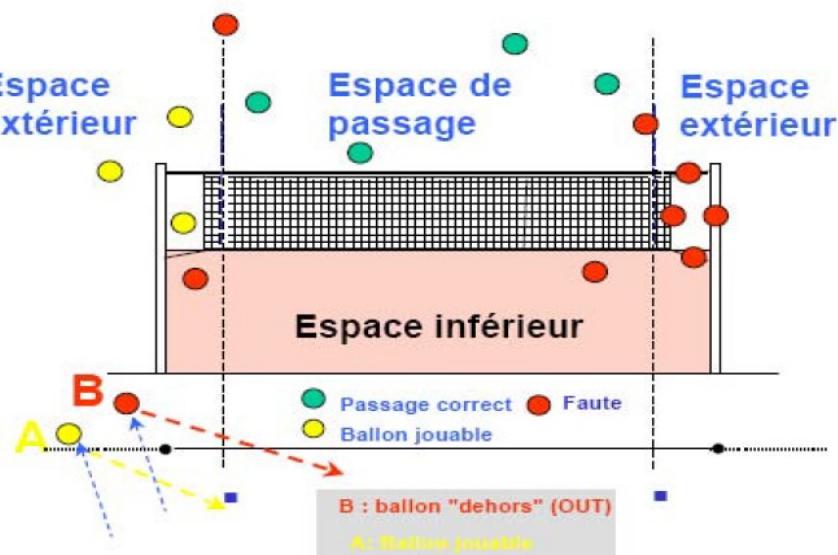
### Service

- Une fois le ballon lancé ou lâché, le serveur ne peut pas laisser tomber le ballon.
- Au moment de la frappe, le serveur ne doit pas toucher le terrain (ligne de fond incluse), ni le sol extérieur de la zone de service (c'est-à-dire à l'extérieur des lignes latérales).
- Le service doit être effectué dans les 8 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre.
- Dans un gymnase dont le recul n'est pas suffisant pour servir, il est autorisé de mettre un pied dans le terrain (**la tolérance doit être expliquée en début de match et être la même pour les 2 équipes**).

### Le ballon en direction du filet

- Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage (entre les deux antennes)
- Le ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre de trois touches de l'équipe.
- Un ballon qui franchit le plan vertical du filet partiellement ou entièrement à l'extérieur de l'espace de passage, en direction de la zone libre du camp adverse, peut-être ramené **uniquement après la 1<sup>ère</sup> touche de balle de l'équipe** dans le cadre de trois touches réglementaires à condition que :
  - Le camp adverse ne soit pas touché par le joueur
  - Le ballon renvoyé franchisse de nouveau le plan du filet par l'espace extérieur et du même côté du terrain.

L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.



→ Il est interdit au joueur de toucher le filet entre les antennes, y compris les antennes.

→ Franchissement au-dessus du filet

Au contraire, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le ballon vienne en direction de son camp et que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant la frappe du ballon.

Quand il ne s'agit pas de la 3<sup>e</sup> touche de balle de l'adversaire, le franchissement au contre ne doit pas empêcher l'adversaire à proximité du ballon, de jouer le ballon.

→ Pénétration dans le camp adverse, au-delà de la ligne centrale :

Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner l'adversaire.

**Précision :** pénétration dans le camp adverse au-delà de la ligne centrale :

- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du(des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement à la verticale de cette ligne centrale et que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.
- Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée, pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire (à l'endroit où se joue le ballon).
- Pénétrer dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes est autorisé.

## Ballon dedans/dehors

→ Le ballon est « dedans » quand il touche le sol du terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.

→ Le ballon est « dehors » quand il tombe à l'extérieur du terrain ou touche le plafond, les poteaux, le filet à l'extérieur des antennes, les antennes.

## Les touches de ballon

→ Chaque équipe a droit au maximum à 3 touches de ballon pour le renvoyer dans le camp adverse, en plus du contre (qui ne compte pas comme touche de balle). Si plus de 3 touches sont utilisées, l'équipe commet la faute.

→ Un joueur ne peut pas toucher 2 fois de suite le ballon (sauf en cas de contre).

→ La première réception peut être doublée si c'est dans la même action (pas 2 mouvements différents) mais ni tenue, ni portée, que la réception soit faite à 10 doigts ou avec tout autre partie du corps et qu'elle reste dans son camp ou soit renvoyée dans le camp advers.

→ Nouvelle règle : La 2<sup>ème</sup> touche de balle de l'équipe peut être doublée à condition :

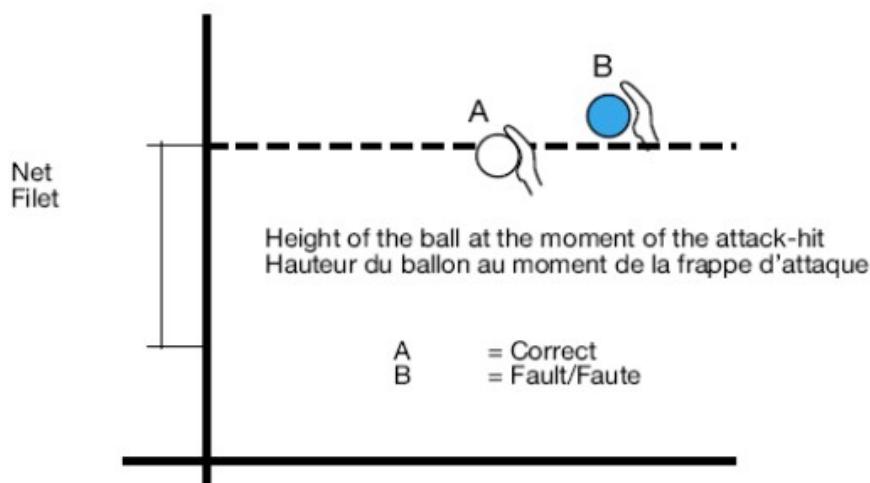
- Que ce soit une passe haute (à 10 doigts) et qu'elle ne touche pas une autre partie du corps (avant-bras, tête, ...),
- Et que le ballon est retouché par un équipier avant d'aller chez l'adversaire. Donc si le ballon est doublé à 10 doigts et qu'il franchit entièrement le plan du filet ou est touché par le contre, c'est une faute de doublé.

→ Remarque : La règle sur la 3<sup>ème</sup> touche de balle de l'équipe reste inchangée et s'il y a un doublé c'est une faute quelle soit la manière dont la double touche est réalisée.

## La frappe d'attaque

→ Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée comme une frappe d'attaque.

- Un joueur de la ligne arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant. Lors de l'impulsion, son(ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché, ni franchi la ligne d'attaque. Après la frappe, il peut retomber dans la zone avant.
- Un arrière peut renvoyer le ballon chez l'adversaire de la zone avant si, au moment du contact, le ballon n'est pas entièrement au-dessus du bord supérieur du filet.
- Lors de l'attaque, à aucun moment l'attaquant ne peut toucher le ballon dans le camp de l'adversaire. Le geste d'attaque peut en revanche finir chez l'adversaire s'il ne touche plus le ballon, ni l'adversaire, ni le filet.
- Il est interdit d'attaquer un ballon directement sur un service adverse tant que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du filet.
- Il est interdit d'attaquer un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du filet si celui-ci vient d'une passe haute (à 10 doits ou à une main) réalisée par le libéro alors que le dernier appui de ses pieds étaient dans la zone avant. Sur une telle passe du libéro, il faut envoyer le ballon vers le camp adverse uniquement quand il est en dessous du bord supérieur du filet.



## Le contre

- Le contre est l'action des joueurs placés près du filet pour intercepter le ballon provenant du camp adverse, en dépassant le haut du filet.
- Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent réaliser un contre effectif (c'est-à-dire toucher le ballon lors de l'action de contrer). La tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon. Quand un joueur arrière participe à une tentative de contre au cours de laquelle le ballon n'est touché par aucun joueur du contre, il n'y a pas de faute. Dans le cas où un des contreurs touche le ballon même si ce n'est pas le joueur arrière il y a faute.
- Le contre ne compte pas comme une touche de balle.
- Lors du contre, il est permis de passer les mains et les bras dans le camp adverse à condition de ne pas gêner l'action de l'adversaire.
- Contre le service est interdit.

## Touche simultanée au-dessus du filet

Quand le ballon arrive au-dessus du filet et que 2 adversaires touchent simultanément le ballon au contre (c'est-à-dire que les 2 joueurs relâchent le ballon en même temps), on considère que le joueur qui a touché le ballon en dernier est celui à l'opposé du camp où finit le ballon.

En conséquence, si le ballon tombe côté équipe A :

- S'il tombe à l'extérieur (OUT), le point est pour A,
- S'il tombe dans le terrain, le point est pour B.

## Le libéro

- Il 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.
- Un ballon provenant d'une passe en touche haute (à 10 doigts ou 1 main) effectuée par le libéro dans la zone avant ne peut être attaqué plus haut que le bord supérieur du filet.
- Le changement d'un joueur par un libéro n'est pas comptabilisé.
- Les changements ne sont pas limités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu entre chaque changement.
- Le libéro ne peut être changé que par le joueur qu'il a lui-même changé.
- Le libéro ne peut pas servir.

## Faute de filet

- Il est interdit de toucher le filet avec toute partie du corps, y compris la tenue vestimentaire, entre les mires par tout joueur faisant action de jeu. Par action de jeu, il faut comprendre le joueur qui joue le ballon jusqu'à ce qu'il ait fini son action et repris son équilibre. Il est également interdit de toucher les antennes.
- Il est autorisé de toucher le filet en dehors des antennes si cela ne procure pas un avantage au joueur qui touche le filet (appui pour ne pas tomber en face, baisser le filet pour un autre attaquant ou bouger le filet volontairement pour simuler une faute de filet adverse, ...).
- Il est autorisé de toucher le filet avec des cheveux longs.

## Positions

### → Nouvelle règle côté équipe au service :

Les joueurs de l'équipe au service peuvent se placer où ils le souhaitent dans le terrain.

Pour les arrières, les restrictions sur les attaques et les contres restent toutefois valables quelle que soit la position qu'ils ont prise au moment du service.

Cette règle a été créée pour augmenter le fair play et interdire tout écran empêchant l'équipe adverse de voir le serveur et le ballon lors du service. Côté service, les joueurs peuvent donc prendre leur place à condition :

- Qu'ils n'aient pas les mains / bras au-dessus de la tête,
- Qu'ils ne forment pas de groupe en étant trop près les uns des autres que le service passe au-dessus de ce groupe ou pas.
- Si l'un des 2 points ci-dessus est réalisé, c'est une faute d'écran qui donne le point et le service à l'adversaire.

### → Côté réception :

Les joueurs doivent respecter leur position comme décrit ci-après, mais ce qui est nouveau c'est que l'identification de la faute se fait au moment du lancer du ballon par le serveur et plus au moment de la frappe du serveur. Les joueurs de l'équipe en réception (en particulier le passeur) peuvent donc maintenant commencer à changer leur position au moment du lancer du ballon

- Chaque joueur de la ligne arrière doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus éloignée de la ligne centrale que le pied avant du joueur de la ligne avant correspondant.
- Chaque joueur du côté droit (gauche) doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne du côté droit (gauche) que les pieds plus éloignés de la ligne du côté droit (gauche) des autres joueurs de cette rangée.

