



Règles de la Ligue Concord Volleyball

(Adaptées de la FIVB (2025-2028) pour le jeu récréatif; modifiées pour l'inclusivité, la rapidité du jeu et les contraintes du gymnase

1. Règlements du gymnase.....	3
2. Protocole de match et horaires.....	4
3. Habiletés de base et terminologie.....	4
4. Règles du volleyball récréatif.....	5
5. Directives d'auto-arbitrage.....	6
6. Substitutions et admissibilité.....	7
7. Esprit sportif et diver.....	7

1. Règlements du gymnase

1.1 Chaussures et tenue

1.1.1 Chaussures approuvées : Seules les chaussures de course ou de terrain propres, à semelles non marquantes, sont permises sur la surface du terrain. Ceci prévient les dommages et réduit les risques de glissade.

1.1.2 Chaussures interdites : Crampons, sandales, gougounes et pieds nus.

1.1.3 NOTE : Si vous n'êtes pas certain que vos chaussures sont appropriées, veuillez demander à un coordinateur d'événement.

1.2 Nourriture et boissons

1.2.1 Interdit : Aucune nourriture ou boisson ouverte n'est permise dans l'aire de jeu.

1.2.2 Seulement l'eau : Les bouteilles d'eau scellées sont permises, mais doivent être placées à l'extérieur ou au bord du terrain, loin du jeu.

1.3 Limites de l'installation

1.3.1 Accès au terrain : Les joueurs doivent rester sur leur terrain assigné et éviter les zones adjacentes ou non réservées.

1.3.2 Zones pour spectateurs : Tous les participants qui ne jouent pas doivent demeurer dans les aires désignées derrière les limites du terrain.

1.4 Respect et esprit sportif

1.4.1 Langage et conduite : Tout langage ou comportement abusif, menaçant ou discriminatoire envers joueurs, arbitres ou bénévoles est interdit. Une infraction grave ou répétée entraînera l'expulsion immédiate.

1.4.2 Étiquette de terrain : Ramassez rapidement les ballons égarés et évitez de flâner sur le terrain.

1.5 Sécurité et propreté

1.5.1 Signalement des dangers : Informez immédiatement le personnel du gymnase ou un(e) coordonnateur(trice) d'événement de tout danger (surface mouillée, filet brisé, etc.).

1.5.2 Effets personnels : Gardez sacs, bouteilles et équipement hors de la surface de jeu afin d'éviter les risques de trébuchement.

2. Protocole de match et horaires

2.1 Échauffement et ponctualité

2.1.1 Heure d'arrivée : Les joueurs doivent se présenter à la table d'inscription 5 minutes avant l'heure prévue.

2.1.2 Durée de l'échauffement : 5 à 10 minutes partagées entre les équipes. Les équipes arrivant en retard perdent leur droit à l'échauffement.

2.1.3 Pénalités de retard : Plus de 15 minutes de retard = forfait du match/set, remplacé par une équipe en attente.

2.2 Rôle des capitaines

2.2.1 Début du match : Dans le cas où aucun arbitre n'est disponible, les capitaines jouent un point non officiel pour déterminer quelle équipe sert en premier.

2.2.2 Communication : Les capitaines doivent discuter entre eux pour clarifier les règles ou appels entre les échanges, sans interrompre le jeu actif.

2.3 Temps morts et substitutions

2.3.1 Temps morts : Chaque équipe a droit à un temps mort de 60 secondes par set.

2.3.2 Remplacements : Illimités. Les remplacements doivent se faire entre les échanges.

2.3.2.1 Si une équipe a plus de joueurs, elle peut aussi faire tourner des joueurs sur le banc afin d'assurer un temps de jeu équitable.

2.3.3 Rotation élargie : Si une équipe a plus de joueurs, ils peuvent alterner pour assurer un temps de jeu équitable.

3. Habiletés de base et terminologie

3.1 Service

3.1.1 Définition : Action qui débute un échange. Le serveur se place derrière la ligne de fond.

3.1.2 Règles :

3.1.2.1 Le ballon doit être clairement visible pour l'équipe adverse avant le service.

3.1.2.2 Le serveur ne doit pas franchir la ligne de fond avant d'avoir frappé le ballon.

3.1.2.3 Le service peut toucher le filet et tomber dans le terrain adverse (service valide).

3.1.2.4 Le serveur ne doit pas marcher sur la ligne de service/ligne de fond pendant l'exécution du service; sinon, c'est une faute et l'équipe adverse gagne le point.

3.2 Manchette (bump)

3.2.1 Définition : Le joueur joint ses avant-bras pour former une surface plane afin de diriger le ballon vers le haut.

3.3 Passe (set)

3.3.1 Définition : Le joueur forme un triangle avec ses mains au-dessus du front et pousse le ballon en étendant les bras.

3.4 Attaque (spike)

3.4.1 Définition : Coup fort vers le bas exécuté habituellement par les joueurs de première ligne.

3.4.2 Règles :

3.4.2.1 Ne pas toucher le filet en attaquant.

3.4.2.2 Les joueurs de la ligne arrière doivent sauter derrière la ligne d'attaque de 3 m.

3.5 Contre (block)

3.5.1 Définition : Action d'un joueur de première ligne pour intercepter une attaque adverse au filet.

3.5.2 Règles :

3.5.2.1 Les contreurs peuvent dépasser au-dessus du filet uniquement au moment de l'attaque adverse.

3.5.2.2 Toucher le filet pendant le contre, ou mettre le pied dans l'espace adverse sous le filet, constitue une faute.

3.5.2.3 Le contre ne compte pas comme l'une des trois touches permises.

3.5.2.4 Il y a une faute au filet lorsqu'un joueur dépasse au-dessus du filet sans qu'une attaque adverse ne soit en cours.

4. Règles du volleyball récréatif

4.1 Format du match

4.1.1 Durée : 1 h 30 min (incluant échauffement).

4.1.2 Structure : 3 manches à 25 points (écart de 2).

4.1.3 Équipes : 6 joueurs sur le terrain.

4.1.4 Victoire : 2 manches gagnées sur 3.

4.2 Terrain et équipement

4.2.1 Dimensions : 18 m × 9 m, divisé par un filet.

4.2.2 Ballon : Volleyball standard intérieur.

4.2.3 Lignes : Tout ballon touchant une ligne est « dedans ».

4.2.4 Murs/plafond : Tout contact avec les murs, rideaux ou le plafond est faute : le point va à l'adversaire.

4.2.4.1 Exception : Si le ballon touche le panier de basketball au-dessus du terrain, l'échange est repris (point rejoué).

4.3 Pointage et manches

4.3.1 Pointage continu (rally scoring) : Un point est attribué à chaque échange.

4.3.2 Victoire de manche : Première équipe à atteindre le pointage requis avec 2 points d'avance.

4.4 Service et rotation

4.4.1 Rotation : Les joueurs tournent dans le sens horaire après avoir gagné le service. **4.4.2 Fautes de service** :

4.4.2.1 Dépasser complètement la ligne de fond avant le contact.

4.4.2.2 Servir hors de l'ordre de rotation (perte de point et du service).

4.5 Touches et fautes

4.5.1 Touches max. : 3 contacts consécutifs par équipe pour renvoyer le ballon (contre exclu).

4.5.2 Contacts légaux : Le ballon doit rebondir clairement (pas de retenue ou portage).

4.5.3 Filet : Interdiction de toucher le filet ou les antennes. Contact léger non influent : à la discrétion de l'arbitre.

4.5.4 Ligne centrale : Un pied peut franchir, pas les deux. Le passage sous le filet est permis si cela n'interfère pas avec le jeu.

4.6 Exceptions pour le contre

4.6.1 Quand contrer : Seulement lors d'une attaque adverse.

4.6.2 Contacts multiples : Autorisés lors d'une seule tentative de contre (ne comptent pas comme touches d'équipe).

5. Directives d'auto-arbitrage

5.1 Rotation des officiels : Si aucun arbitre officiel n'est présent, les joueurs doivent gérer le pointage et arbitrer équitablement.

5.2 Appels de ligne et filet : Les joueurs doivent déclarer leurs propres fautes.

5.3 Autorité finale : La décision conjointe des capitaines est finale. Si aucun accord n'est possible, consulter un coordonnateur.

6. Substitutions et admissibilité

- 6.1 Joueurs externes (invités) :** Un maximum de deux (2) joueurs non inscrits sur l'alignement (invités) peuvent se joindre à une équipe par match, avec l'accord d'un(e) coordinateur(e).
- 6.1.1 Frais :** Tout joueur invité doit payer les frais de remplaçant(e) pour être admissible à jouer
- 6.1.2 Dépassement :** Une équipe ayant plus de deux joueurs non inscrits perd le match par forfait au classement, mais peut tout de même jouer, sans possibilité de victoire officielle.
- 6.2 Séries / tournoi :** Pour être admissible au tournoi, un joueur/remplaçant(e) doit avoir participé à un minimum de 3 matchs de saison régulière avec l'équipe.

7. Esprit sportif et diver

- 7.1 Entretien des lieux :** Les équipes sont responsables financièrement des dommages causés par négligence.
- 7.2 Inclusivité :** Tous les âges, niveaux et genres sont bienvenus. Tout comportement discriminatoire entraîne une suspension.