

# **RÈGLEMENT**

---

**REGLEMENT SIMPLIFIÉ**

**Volleyball à 4**  
**Volleyball à 6**

**Mise à jour le 04/11/25**



## TERRAINS

### 1. AIRE DE JEU : elle comprend le terrain de jeu et la zone libre.

- Dimensions : terrain de jeu suivant catégories entouré d'une zone libre d'au moins 3m sur les côtés.
- La hauteur : elle est d'au moins 7 m à partir de la surface de jeu.
- Zone avant : Dans chaque camp la zone avant est délimitée par la ligne centrale et la ligne d'attaque tracée à 3m à l'intérieur et se prolongeant sur les côtés par des pointillés sur 1,50m.
- Zone de service : largeur du terrain et elle se prolonge jusqu'au fond de la zone libre.

### 2. HAUTEURS DE FILET ET DIMENSIONS DU TERRAIN :

CATEGORIES ETABLISSEMENT					
	Benjamins Benjamines	Collèges Garçons	Collèges Filles	Lycées Garçons	Lycées Filles
Hauteur du filet	2,10 m	2,24 m	2,10 m	2,35 m	2,24 m
Taille du terrain	14 x 7 m	14 x 7 m	14 x 7 m	16 x 8 m	16 x 8 m

CATEGORIES EXCELLENCE				
	Minimes Garçons	Minimes Filles	Lycées Garçons	Lycées Filles
Hauteur du filet	2,24 m	2,15 m	2,35 m	2,24 m
Taille du terrain	18 x 9 m	18 x 9 m	18 x 9 m	18 x 9 m

La hauteur du filet se mesure au centre du terrain et ne doit pas dépasser de plus de 2 cm sur les côtés.

Le filet mesure 9,50 m de long sur 1m de large. Les antennes délimitent l'espace de passage du ballon elles sont placées à l'extérieure des lignes en fonction de la largeur du terrain et elles mesurent 1,80m de long.

## EQUIPE

- Une équipe est composée d'un nombre de joueurs maximum qui diffère selon la catégorie (Cf. tableau ci-dessous) y compris le libero.
- **Le jeune coach est non joueur.**
- 2 adultes de l'encadrement (professeur référent de l'équipe + un assistant). Sur la feuille de match, le professeur référent ou l'assistant pourra être inscrit en tant que coach adjoint. Les joueurs qui ne jouent pas doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans l'aire d'échauffement où ils peuvent s'échauffer sans ballon. Seul le JEUNE COACH est autorisé à se lever ou à marcher dans la zone libre de la ligne des 3m jusqu'à la zone d'échauffement sans perturber le jeu.
- Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser des ballons dans la zone libre.
- L'équipement, maillots et shorts doivent être de couleurs identiques et uniformes, les maillots sont numérotés de 1 à 99, au dos et au centre de la poitrine, le libero portant un maillot d'une couleur différente.
- Le capitaine, **le jeune coach et le professeur référent** sont responsables de la conduite et de la discipline de leur équipe.

CATEGORIES ETABLISSEMENT					
	Benjamins Benjamines	Collèges Garçons	Collèges Filles	Lycées Garçons	Lycées Filles
Excellence	Jeu 4x4 (+ 2 remplaçants maxi)	Jeu 6x6 (+ 5 remplaçants maxi)			
Etablissement	Jeu 4x4 (+ 2 Remplaçants maxi)			Jeu 4x4 (+ 2 remplaçants maxi)	
Développement	cf. circulaires en territoires				

- En 6x6, l'équipe a la possibilité de jouer avec 1 ou 2 libéro(s) (voir plus bas).

## LE JEU

- Le jeu débute et s'arrête au coup de sifflet de l'arbitre.
- La rencontre se déroule en 3 sets gagnants, les 4 premiers de 25 points, le 5<sup>e</sup> éventuel en 15 points ; pour chaque set 2 points d'écart sont nécessaires.
- En tournoi, la rencontre se déroule en 2 sets gagnants **avec un set décisif en 15 points si besoin**.
- Une équipe qui ne se présente pas est déclarée forfait (3/0 ou 2/0 selon le cas et 25/0 pour chaque set)
- Si pour une raison quelconque l'équipe ne peut terminer à 6, elle est déclarée incomplète pour un set ou pour le match, les scores et les points des sets joués restent acquis.

**TIRAGE AU SORT (« Toss ») :** Le gagnant du tirage au sort choisit le droit de servir ou de recevoir ou le côté du terrain.

**Si les équipes s'échauffent ensemble, elles disposent de 10mn au filet ensemble. Si l'un des capitaines demande de s'échauffer séparément, les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes chacune. Dans le cas d'échauffements officiels consécutifs, l'équipe qui a le premier service prend le premier tour au filet. 5 mn par équipe.**

Il doit toujours y avoir le nombre réglementaire de joueurs sur le terrain (cf. Tableau). Avant de commencer un set, l'entraîneur remet sa fiche de position au 2<sup>nd</sup> arbitre. A partir de ce moment, aucun changement de formation n'est autorisé sans effectuer un remplacement normal (excepté le libero).

## POSITION DES JOUEURS

- **En 6x6** : Les joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent les places 4 (à gauche), 3 (au centre), 2 (à droite), les 3 autres sont les arrières et occupent les places 5 (à G), 6 (au C), 1 (à D).
- **Pour l'équipe en réception de service**, 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.
- **En 4x4** : Seul le serveur est arrière (position 1 sur le terrain)
- Après la frappe de service, les joueurs peuvent se déplacer librement.
- **Une équipe commet une faute si un joueur en réception de service n'occupe pas sa position au moment où le serveur frappe la balle.** Une faute de position entraînant les conséquences suivantes : l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu et les positions sont rectifiées. **La pénétration du passeur est autorisée au lancer de balle du serveur.**

## REEMPLACEMENT

Selon la formule de jeu, 6 ou 4 remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set. Le joueur doit se présenter dans la zone de remplacement (zone libre avant « 3m ») et l'arbitre ou le marqueur enregistre le remplacement.

- **En 4x4 :** Les changements sont libres et au nombre de 4. Au moins un échange doit être joué après le changement. Le joueur en poste 1 (arrière) ne peut pas servir 2 fois consécutivement après un changement.
- **En 6x6 :** Un joueur de la formation initiale ne peut sortir du jeu et ne rentrer qu'une seule fois par set et uniquement à la place du joueur qui l'a remplacé.
- Un joueur blessé qui ne peut continuer à jouer devra être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité l'équipe a le droit de bénéficier d'un remplacement exceptionnel.
- Un joueur expulsé ou disqualifié doit être remplacé réglementairement faute de quoi l'équipe est déclarée incomplète.
- **Le libéro :** il peut remplacer n'importe quel joueur arrière (avant le coup de sifflet de l'arbitre) mais ne peut pas servir, pas effectuer une tentative de bloc, ni une frappe d'attaque d'où que ce soit si, au moment du contact, le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet. Et s'il effectue une touche haute jouée avec les doigts dans la zone avant, la 3<sup>e</sup> touche ne pourra être prise que sous le bord supérieur du filet. Si la passe au coéquipier par le libéro (en touche haute avec les doigts) s'effectue depuis la zone arrière, la balle peut être attaquée librement. Le libero ne compte pas comme un remplacement. Après sa sortie, il doit y avoir un échange de jeu minimum avant qu'il puisse remplacer un autre joueur. Il peut être capitaine.

## TOUCHE D'EQUIPE ET FAUTES

- Chaque équipe a le droit à trois touches en plus du contre pour renvoyer le ballon.
- Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps, il doit être frappé, il peut toucher plusieurs parties du corps à condition que les contacts aient lieu simultanément.

➔ **Fautes de touches :** 4 touches, touche assistée, tenue et double touche.

➔ **Fautes du joueur au filet**

Un joueur touche le ballon dans l'espace adverse **avant la frappe d'attaque**, un joueur gène le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet, les pieds d'un joueur pénètrent complètement dans le camp adverse, un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire :

- En touchant le filet ou les 80 cm de l'antenne ou
- En prenant appui sur le filet en même temps qu'il joue le ballon ou
- En se créant un avantage sur l'adversaire ou
- En réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon.

## SERVICE

- Le 1<sup>o</sup> arbitre autorise l'exécution du service quand le serveur et les équipes sont prêts à jouer.
- A partir du coup de sifflet de l'arbitre, le serveur **a 8 s** pour servir **et une** seule tentative.
- Quand une équipe récupère le service, elle effectue une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Au moment de la frappe ou de l'impulsion, le serveur ne doit pas toucher le **terrain et ses appuis au moment de la frappe ou de l'impulsion pour frapper doivent être dans la zone de service.**
- Le ballon doit être frappé avec 1 main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé ou lâché.

## FRAPPE D'ATTAQUE

- Toute action envoyant le ballon chez l'adversaire à l'exception du service et du contre est considérée être une frappe d'attaque.
- On n'a pas le droit d'attaquer sur le service **adverse si le ballon est au-dessus du filet et en zone avant.**
- Un arrière ne peut attaquer **depuis** la zone avant sauf si au moment du contact une partie du ballon est situé en dessous du bord supérieur du filet.
- On n'a pas le droit d'attaquer le ballon dans le camp adverse.

## CONTRE

- Le contre est l'action d'intercepter le ballon provenant du camp adverse **en étant près du filet avec une partie du corps** dépassant le haut du filet.
- **Tentative de contre** : action de contrer sans toucher le ballon.
- **Contre effectif** : c'est à chaque fois que le ballon est touché par au moins un joueur **formant le contre**.
- Au contre on peut passer ses mains dans l'autre camp à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire et tant que l'adversaire n'a pas attaqué.
- Après un contre, l'équipe a droit à 3 touches de balles.
- **Faute de contre** : Contrer un service est interdit.

## INTERRUPTION DE JEU

- Chaque équipe a droit à 2 temps mort de 30'', il n'y a plus de temps mort technique.
- On n'a pas le droit de demander des remplacements consécutifs pendant la même interruption de jeu **mais on peut effectuer plusieurs remplacements en même temps dans la limite du maximum autorisé.**
- Pendant les temps morts les joueurs doivent aller dans la zone libre près du banc.
- L'action de retarder les remplacements, de prolonger les temps morts, d'effectuer un remplacement irrégulier constitue un retard de jeu et est sanctionné par un avertissement pour retard de jeu, il est attribué à l'équipe.
- Interruption de jeu inférieur à 4h et reprise sur le même terrain : on conserve les résultats des sets joués et en cours. Si le jeu est repris sur un autre terrain on conserve le résultat des sets joués, le set interrompu est annulé et est repris avec les mêmes joueurs.
- Si l'interruption est supérieure à 4 h le match est rejoué.
- **Entre chaque set l'arrêt a une durée de 3mn.**

## ECHELLE DE SANCTIONS

- **Avertissement :**
  - **1<sup>ère</sup> étape : avertissement oral**
  - **2<sup>ème</sup> étape : carton jaune**
- **Pénalisation** : carton rouge Conduite grossière. **L'adversaire gagne un point et le service**
- **Expulsion** : (carton rouge et jaune dans la même main) Conduite injurieuse, répétition d'une conduite grossière. **Le joueur est exclu pour le set**
- **Disqualification** : (jaune dans une main et rouge dans l'autre). Agression, répétition d'une conduite injurieuse. **Le joueur est exclu du match.**

## PROTOCOLE DE JEU

- **Le plus tôt possible avant le début** de la rencontre les arbitres vérifient la hauteur, la tension du filet ainsi que la position des antennes et des bandes de côtés.
- **15 mn** : tirage au sort, les capitaines et **jeunes coachs** signent la feuille de match.
- **14 mn** : le 1<sup>er</sup> arbitre siffle pour signaler le début de l'échauffement officiel. Les arbitres vérifient les ballons, serpillières, tableau de marque...
- **4mn** : Fin de l'échauffement, **l'arbitre récupère les fiches de positions. Un temps (environ 1mn) est laissé aux équipes pour se réunir avant la présentation. Dans la pratique, les fiches de position doivent être récupérées à la signature de la feuille de match.**

## ARBITRES

**ROLE DU 1<sup>er</sup> ARBITRE** : il dirige le match du début à la fin, il a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes, ses décisions sont souveraines, il effectue le tirage au sort en présence des capitaines et contrôle l'échauffement des équipes.

**ROLE DU 2<sup>e</sup> ARBITRE** : vérifie la position des joueurs, siffle et signale les fautes de position de l'équipe en réception, les fautes de filets, les attaques des arrières, ballon en dehors de l'espace de passage de son côté, la pénétration dans le camp adverse.

### ATTITUDE DES ARBITRES :

- **Le 1<sup>er</sup> arbitre :**
  - Siffle le début de l'échange.
  - Siffle la faute
  - Donne le camp qui va servir.
  - Indique la nature de la faute.
- **Le 2<sup>nd</sup> arbitre :**
  - Siffle la faute
  - Indique la nature de la faute.
  - Donne le camp qui va **servir après le 1<sup>er</sup> arbitre.**

# UNSS

## Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

---

Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS  
Sur notre site internet [www.unss.org](http://www.unss.org)

---

Et sur nos réseaux sociaux :

