

VOLLEYBALL 3 X 3

RÉGLEMENTATION



Volley Club Perpezat	Laurent	De Nascimento	06 75 82 06 67	laurent.de.nascimento@gmail.com
Volley Club Gellois	Christophe	VIOLLET	06 80 55 33 35	viollet.c63@orange.fr

Responsables d'épreuve :

Article 1 – Modalités de l'épreuve

Rappel des catégories :

- + 15 ans Mixte

Composition d'équipe :

- Nombre joueurs : minimum 3 / maximum 5
- Nombre de joueurs par équipe sur le terrain : 3 maximum

L'âge pris en compte est celui à la date de l'épreuve.

L'équipe doit obligatoirement représenter une commune de la communauté de communes Dômes Sancy Artense.

Les membres de l'équipe doivent être résidents, professionnels ou adhérents d'une association de la commune représentée.

Les membres doivent être en mesure de justifier leur âge (pièce d'identité) et leur appartenance (justificatifs divers de domicile) à la commune sur le site de l'épreuve.

Les participants doivent s'assurer auprès de leur médecin traitant de leur santé afin de participer. Tout transfert de joueurs d'une équipe à une autre est interdit !

Le remplacement d'un joueur pourra se faire à tout moment durant l'épreuve.

Les participants **doivent obligatoirement** participer avec le t-shirt de la commune représentée et le dossard qui sera fourni par l'organisation.

A défaut, les organisateurs pourront mettre à disposition des équipes, à titre exceptionnel, un jeu de chasubles qui devra leur être remis à la fin de chaque match. Les équipes devront se présenter

Les équipes devront se présenter 30 minutes avant le début du tournoi à la table de marque.

Article 2 – Annulation du tournoi

Les organisateurs se réservent le droit, à tout moment, d'annuler l'épreuve en cas d'inscriptions insuffisantes d'équipes, de conditions météorologiques défavorables ou pour toutes autres raisons. Les organisateurs préviendront alors le responsable de chaque équipe.

Article 3 – Inscription des équipes

L'engagement des équipes est composé de la fiche d'inscription définitive dûment renseignée

– Chaque membre de l'équipe doit être inscrit **avant le 30 avril 2024 à minuit.**

En cas de présence de plusieurs équipes au sein d'une même commune, chaque équipe devra être inscrite avec le Nom de la commune et un numéro attribué dans l'ordre d'inscription (ex : GELLES 1 – GELLES 2...)

L'inscription de l'équipe à l'épreuve vaut acceptation du présent règlement par l'ensemble des membres de l'équipe.

Lors de l'inscription, l'équipe devra déterminer un capitaine.

Article 4 – Organisation des épreuves :

La durée totale de l'épreuve : 3h00

La durée de chaque rencontre : Le nombre de set pour gagner le match, ainsi que le nombre de points pour remporter le set, seront déterminés en fonction du nombre d'équipes inscrites.

Merci de vous tenir à proximité du terrain sur lequel vous devez jouer dès la fin du match en cours. Tout retard jugé abusif par l'arbitre de la rencontre ou par les organisateurs sera sanctionné par une défaite par forfait

Durant les phases qualificatives, les classements se feront par catégorie en poules puis en tableaux si besoin.

Le nombre de personnes qualifiées pour la journée finale sera fonction du nombre de pratiquants inscrits.

Durant la journée de phases finales, les classements se feront par catégorie en poules puis en tableaux si besoin.

Article 5 – Règles du jeu :

- Les rencontres sont dirigées par :

1 arbitre, il est le seul juge en matière de faits et il officie en jugeant selon les règles du jeu durant le match.

- Les règles du jeu sont les suivantes :

Terrain : 14m de longueur x 7 m de largeur

Filets : 2m38

Placement : Le placement des joueuses et joueurs sur le terrain est libre.

Remplacement : Sans limitation

Service : Pas de rotation obligatoire et un pied au moins doit être en contact avec le sol au moment du service. Au moment de la frappe du service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit pas toucher le terrain.

POUR MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH

Attaque : Les joueurs peuvent attaquer depuis n'importe quelle zone du terrain.

Contre : les joueurs ont le droit de contrer tous les autres joueurs

Pour gagner un point

Une équipe marque un point :

- Lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse ;
- Lorsque l'équipe adverse commet une faute
- Lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

Faute

Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux Règles. L'arbitre juge les fautes et décide des conséquences conformément aux présentes Règles :

- Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement seule la première est prise en compte.
- Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les adversaires, une double faute est comptée et l'échange est rejoué.

Un échange de jeu est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors-jeu.

Un échange de jeu terminé est la succession d'actions de jeu dont le résultat est le gain d'un point.

- Si l'équipe au service gagne l'échange de jeu elle marque un point et continue de servir
- Si l'équipe en réception gagne l'échange de jeu, elle marque un point et effectue le service suivant.

Lors d'une pénalité ou en cas de faute au service pour dépassement du temps autorisé, cela est considéré comme un échange de jeu terminé.

Pour gagner un set

Un set est gagné par l'équipe qui marque la première 15 points en premier.

Pour gagner un match

Le match est gagné par l'équipe qui remporte deux sets.

Forfait, et équipe incomplète

Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu une sommation, elle est déclarée forfait et perd le match sur le résultat de 0-2 pour le match et la marque 0-15 pour chaque set.

Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, est déclarée forfait avec le même résultat que pour une équipe qui refuse de jouer.

Une équipe déclarée INCOMPLÈTE (3 joueurs minimum), pour un set ou pour le match, perd le set ou le match. On attribue à son adversaire les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match.

L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.

JOUER LE BALLON

Chaque équipe doit jouer dans sa propre zone de jeu et son propre espace. Le ballon peut cependant être récupéré au-delà de sa propre zone libre et au-dessus de la table de marque dans son extension complète.

Touches d'équipes

Une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur au jeu.

Chaque équipe a droit au maximum à trois touches pour renvoyer le ballon. Si plus de trois touches sont utilisées, l'équipe commet la faute des "QUATRE TOUCHES".

Contacts consécutifs

Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon

Touches simultanées

Deux ou trois joueurs peuvent toucher le ballon en même temps.

Lorsque deux (trois) coéquipiers touchent le ballon simultanément, il est compté deux (trois) touches (Excepté au contre). Si le ballon, joué par deux (trois) coéquipiers n'est touché que par un joueur, il n'est compté qu'une touche. Une collision entre joueurs ne constitue pas une faute.

Lorsque des touches simultanées ont lieu entre des adversaires au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches. Si le ballon tombe "en dehors" du terrain, la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.

Si la touche simultanée du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entraîne un contact prolongé, le jeu continue.

Touches assistées

Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire ou sur toute structure/objet afin d'atteindre le ballon.

Toutefois, le joueur qui est sur le point de commettre une faute (toucher le filet ou franchir la ligne centrale, etc.) peut être arrêté ou retenu par un partenaire.

Caractéristiques de la touche du ballon

Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.

Le ballon doit être frappé, il ne doit pas être tenu ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.

Exceptions : Au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

A la première touche de l'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

FAUTES EN JOUANT LE BALLON

QUATRE TOUCHES : une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer.

TOUCHE ASSISTÉE : un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou sur une structure/objet extérieur afin d'atteindre le ballon.

TENU : le ballon est tenu et/ou lancé ; il ne rebondit pas après la touche.

FAUTES DU JOUEUR AU FILET

- Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant la frappe d'attaque de l'adversaire.
- Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans le camp adverse.
- Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse
- Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire (entre-autres) :
 - en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne durant son action de jouer le ballon
 - en prenant appui sur le filet pour se stabiliser, ou- en se créant un avantage sur l'adversaire
 - en réalisant une action qui entrave la tentative d'un adversaire de jouer le ballon en attrapant le filet.

Les joueurs à proximité du ballon qui est joué, ou qui essaient de le jouer, sont pris en compte dans l'action même s'il n'y a aucun contact avec le ballon.

Toucher le filet en dehors des antennes n'est pas une faute sauf si c'est pour prendre appui sur celui-ci.

Article 6 – Récompenses

Les récompenses seront attribuées aux trois premiers de chaque catégorie d'épreuve.

Des récompenses complémentaires pourront-être attribuées selon d'autres critères particuliers. (fair-play, bonne humeur)

Article 7 – Litige :

Tout litige non prévu par le présent règlement sera arbitré par les organisateurs, seuls compétents.

Les décisions sont sans appel..

Article 8 – Responsabilités :

Chaque représentant d'équipe est responsable de la bonne tenue, du respect et de la discipline de sa délégation en toutes circonstances.

Le comité d'organisation des JEUX 2024 DSA, organisateur des épreuves, décline toutes responsabilités en ce qui concerne les accidents corporels et matériels ainsi que les risques de vol, dégradations ou tout autre incident pouvant survenir aux participants. Chaque participant doit, à ce titre, être assuré (assurance personnelle).

Article 9 – Divers

- a) Pour les épreuves, le nombre de finalistes par catégorie sera déterminé selon les critères suivants :

-La durée des phases finale d'une activité devra être de 3h00 maxi.

- b) Pour les épreuves le nombre d'équipe participantes, aux phases qualificatives par catégorie, sera déterminé selon les critères suivants :

- La durée des phases qualificatives d'une activité devra être de 3h00 maxi.

De plus, la zone géographique, ou les concurrents participeront aux phases qualificatives sera déterminée par le responsable technique de chaque activité.