



Special Olympics

Guide d'entraînement volley-ball

Règles du volley-ball, protocole et étiquette



Table des contenus

Enseigner les règles du volley-ball	2
Règles des Sports Unifiés® Special Olympics	5
Procédures de réclamation	6
Volley-ball : protocole et étiquette	7
Sportivité	8
Glossaire du volley-ball	10



Enseigner les règles du volley-ball

Le meilleur moment pour enseigner les règles du volley-ball est pendant l'entraînement. Par exemple, pendant l'entraînement lorsqu'un joueur touche le filet, c'est le moment idéal pour arrêter le jeu et expliquer qu'on ne doit pas toucher le filet en essayant de toucher le ballon. En tant que programme sportif international, Special Olympics a adopté et modifié les règles de la Fédération Internationale de Volley-ball (FIVB). Veuillez consulter les **Règles officielles des sports Special Olympics** pour obtenir la liste complète des règles du volley-ball, modifiées et approuvées par Special Olympics Inc. En tant qu'entraîneur, il est de votre responsabilité de connaître et de comprendre les règles du jeu et d'enseigner ces règles à vos joueurs et aux autres entraîneurs. Pour vous aider dans cette mission, voici ci-dessous les règles qui régissent le volley-ball.

Parfois, une équipe correctement enregistrée avec au moins six joueurs sur le roster, est incapable de faire jouer six joueurs pendant la compétition en raison d'une blessure ou autre incident. En-dessous du niveau national, le Directeur de la compétition **peut** permettre à cette équipe de continuer tant que cette équipe ne reçoit aucun avantage compétitif. Les équipes Sports Unifiés® Special Olympics ne doivent jamais avoir plus de partenaires que d'athlètes sur le terrain simultanément.

Terrain

Il est recommandé d'utiliser un terrain réglementaire. Cependant, les modifications Special Olympics permettent de rapprocher la ligne de service du filet, mais pas de plus de 4,5 mètres. Si un terrain réglementaire (18 sur 9 mètres, entouré d'une zone libre d'au moins 3 mètres de large de chaque côté) est indisponible, les modifications peuvent alors être effectuées pour pouvoir jouer en toute sécurité. En compétition modifiée par équipes, le terrain doit être réduit en taille à 7,62 mètres de large et 15,24 mètres de long. La hauteur du filet doit être de :

- ◆ Compétition masculine et mixte – 2,43 mètres
- ◆ Compétition féminine – 2,24 mètres
- ◆ Compétition Sports Unifiés – 2,43 mètres pour les hommes et les équipes mixtes, et 2,24 mètres pour les femmes

Arbitres

En compétition, un ou plusieurs officiels peuvent demander aux équipes de fournir les éléments suivants :

1er arbitre (R1)

Le 1er arbitre est responsable du match et est l'autorité finale dans tous les domaines. Le R1 se tient du côté opposé au marqueur et prendra des décisions concernant la manipulation du ballon, les lifts, les lancers, etc. L'arbitre annoncera ses décisions en sifflant et en faisant des signes de la main. Ces signes figurent dans le livre des règles de la FIVB. Toutes les décisions de jugement du R1 sont irrévocables.

2ème arbitre (R2)

Le 2ème arbitre est sur le terrain, en face du R1 et près des bancs de l'équipe et du marqueur. Le R2 est principalement chargé de contrôler le filet et de surveiller les infractions. Le R2 peut également aider le R1 sur les décisions relatives aux manipulations du ballon en faisant un signe discret si le R1 a été gêné ou n'a pas vu l'action. Le R2 peut ne pas siffler dans ce cas, mais doit aider le R1, si nécessaire. Le R2 est également chargé de surveiller le marqueur et de gérer toutes les demandes de substitution.

Marqueur

Le marqueur est chargé de remplir la fiche de score selon les règles du jeu mais peut aussi être chargé d'autres missions, selon les autorisations délivrées. C'est le devoir du marqueur que d'assurer l'exactitude du tableau des scores.



Marqueur assistant

Pour les programmes utilisant la règle du Libero, un officiel peut être demandé pour suivre les remplacements du Libero.

Juges de ligne (LJ)

Les juges de ligne sont des éléments importants de l'équipe des officiels. Ils se tiennent dans les coins gauches (derrière le poste arrière-gauche) du terrain et aident le R1 à signaler la remise en jeu et les sorties de ballon ainsi que les touches, si le R1 le lui demande.

SOOPA

Le Programme Special Olympics des officiels pour les Athlètes (Special Olympics Official's Program for Athletes) est conçu pour aider le développement des athlètes Special Olympics, en les entraînant aux techniques nécessaires pour devenir officiels à différents niveaux de responsabilités et selon les capacités de l'athlète. Au volley-ball, le responsable local Special Olympics doit travailler en étroite collaboration avec le responsable des administrations nationales pour encourager un officiel SOOPA à devenir certifié par cette administration.

Réunion d'avant-match

Pendant la réunion pré-match, le R1 rencontrera les représentants de chaque équipe pour :

1. Clarifier les procédures d'échauffement
2. Expliquer les règles de l'évènement/tournoi/match et le règlement des locaux
3. Déterminer quelle équipe sert en premier et de quel côté du court s'effectuera le service

Début du match

Lorsqu'il est prêt, le R1 demandera aux joueurs de s'aligner sur la ligne de fond. Au signal du R1, les joueurs avanceront sur le terrain et se placeront dans la bonne rotation pendant que le R2 vérifie leur position sur le terrain.

Début du set

Lorsque tous les joueurs sont à leur poste et que les deux équipes sont prêtes à jouer, le R1 fera signe au serveur de servir. Ce signe sera à la fois un coup de sifflet et un mouvement du bras. Consultez le livre des règles de la FIVB pour connaître le détail des signes utilisés par les officiels.

Rotation du service

Lorsque l'équipe qui reçoit a le droit de servir, les joueurs changent d'une position en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il existe cependant deux exceptions :

1. Au volley-ball Sports Unifiés®, lorsque l'équipe qui sert a marqué trois points consécutifs, ses joueurs doivent changer de poste en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre et garder le service. L'équipe qui reçoit ne doit PAS tourner.
2. En compétition modifiée par équipes de volley-ball, on utilisera la règle du service trois points ou cinq points. Une fois qu'un joueur a marqué trois ou cinq points, l'équipe perd automatiquement le ballon, l'équipe adverse obtient le ballon et le service, mais ne marque pas de point.

Balle dedans/Balle dehors

Une balle tombant à l'intérieur du terrain ou sur la ligne est considérée comme bonne. Une balle tombant hors du terrain ou hors de la ligne est sortie.



Méthode de comptage des points

Au volley-ball, on utilise une méthode de comptage en points « directs » (Rally Scoring). À chaque fois qu'une balle est mise en jeu, un point sera accordé. Sauf si l'arbitre décide de rejouer une action (un ballon venu d'un autre terrain est entré sur celui-ci, etc.). Une équipe n'a pas besoin d'avoir le service pour marquer un point.

Temps morts

Chaque équipe peut demander deux temps morts par set, chacun durant 30 secondes.

Remporter un set/match

Les équipes ont besoin de marquer 25 points pour gagner le set (le set décisif se joue sur 15 points). Pour gagner, il faut mener d'au moins 2 points. Les matches peuvent se gagner à deux sets sur trois ou trois sets sur cinq. Vérifiez bien avec le directeur de la compétition le format de celle-ci. Certains matches peuvent être raccourcis ou rallongés, pour des questions de délais et/ou d'espace.

Sanctions

Carton jaune

Avertissement à l'encontre d'un joueur ou d'un entraîneur, faisant gagner un point à l'équipe adverse.

Carton rouge

Sanction à l'encontre d'un joueur ou d'un entraîneur et qui entraîne l'expulsion du set.

Cartons jaune/rouge ensemble

Sanction à l'encontre d'un joueur ou d'un entraîneur, entraînant la disqualification de celui-ci du match. Le directeur de la compétition décidera si l'incident est assez grave pour éliminer le joueur ou l'entraîneur du tournoi.

Violations fréquentes

- ◆ Lift
- ◆ Lancer
- ◆ Double frappe
- ◆ Plus que trois frappes
- ◆ Toucher le filet en jouant
- ◆ Violation de la ligne centrale (sous le filet)
- ◆ Plus de rotation
- ◆ Mauvais serveur
- ◆ Attaque en ligne de fond
- ◆ Faute de pied lors du service



Règles des Sports Unifiés® Special Olympics

Il existe quelques différences dans les règles de la compétition Sports Unifiés® Special Olympics, comme cela est mentionné dans les Règles officielles Special Olympics. Les différences figurent ci-dessous :

1. Un roster consiste en un nombre proportionnel d'athlètes et de partenaires. Bien que la distribution exacte des positions de roster ne soit pas précisée, un roster de volley-ball qui contient huit athlètes et deux partenaires ne correspond pas aux objectifs du programme Sports Unifiés®.
2. Un line-up pendant une compétition consiste en une moitié d'athlètes et une moitié de partenaires. Le volley-ball Sports Unifiés® consistera de trois athlètes et trois partenaires. Ils s'alterneront sur la fiche d'équipe (ex. : un partenaire, un athlète, etc.). S'il dispose de circonstances atténuantes, un directeur de compétition peut permettre un nombre supérieur d'athlètes par rapport aux partenaires s'il/elle considère que l'esprit de Sports Unifiés® est respecté.
3. Pour les sports d'équipe, la répartition consiste à mettre les meilleurs joueurs sur la liste, pas sur les capacités moyennes de l'ensemble des joueurs.
4. Les sports d'équipe doivent avoir un entraîneur adulte qui ne fait pas partie de l'équipe. Les joueurs-entraîneurs ne sont pas autorisés dans les sports d'équipe.

Le volley-ball Sports Unifiés est conçu pour participer à la tendance selon laquelle des individus aux capacités intellectuelles limitées jouent dans la même équipe que des individus aux capacités intellectuelles normales. L'égalité au sein de l'équipe est renforcée lorsque les joueurs ont globalement le même âge et les mêmes capacités. La sélection des athlètes et des partenaires du même âge et des mêmes capacités est essentielle pour l'entraînement et la compétition de volley-ball Sports Unifiés.

Il est essentiel que les partenaires Sports Unifiés connaissent leur rôle dans l'équipe et au sein de Special Olympics en général. Voir les partenaires Sports Unifiés dominer le jeu n'est pas l'intention ni l'objectif du programme et ne permet pas aux athlètes de démontrer leurs talents. Un bon partenaire est un partenaire qui joue aux côtés de l'athlète et dont les capacités sont similaires. Dans l'idéal, il serait impossible de différencier le jeu d'un athlète et celui d'un partenaire Sports Unifiés.



Procédures de réclamation

Les procédures de réclamation sont soumises aux règles de la compétition. Le rôle de l'équipe de direction de la compétition est de faire respecter ces règles. En tant qu'entraîneur, votre devoir envers vos athlètes et votre équipe est de protester contre toute action ou événement se produisant pendant que vos athlètes concourent et qui viole, selon vous, le **Règlement officiel du volley-ball**. Il est extrêmement important de ne pas protester si vous ou votre athlète n'avez pas obtenu le résultat désiré. Les réclamations sont des incidents sérieux qui ont un impact sur le programme de la compétition. Consultez d'abord le directeur de la compétition pour connaître les procédures de réclamation relatives à cette compétition.

Il existe généralement deux types de réclamations : éligibilité et règles du jeu.

Éligibilité

Les réclamations concernant l'éligibilité doivent être déposées selon la procédure approuvée par l'équipe de direction de la compétition.

Règles du jeu

Les réclamations doivent être faites par le capitaine de l'équipe avant le service suivant. Le jugement n'est pas une situation pouvant faire l'objet d'une réclamation. Une réclamation valide est donc une règle qui, selon l'entraîneur et le capitaine de l'équipe, a été mal appliquée par l'arbitre. Par exemple, un nombre erroné de partenaires sur le terrain ou un arbitre qui ne contrôle pas le nombre de substitutions dans un match.

Si une réclamation valable a été faite et acceptée par le premier arbitre (R1), l'arbitre quittera son poste pour consulter le livre des règles. Si, après avoir relu le livre, le capitaine maintient sa réclamation, le R1 enverra un responsable pour avertir le directeur de la compétition. Cette fois, le marqueur doit noter tous les faits pertinents pour le match (score, heure de la réclamation, substitutions effectuées, temps morts, etc.). Le directeur de la compétition et/ou l'Arbitre en Chef décideront quoi faire. Si la réclamation est refusée, le match reprend aussitôt. Si la réclamation est acceptée, l'action doit être rejouée et le problème, corrigé. Ces décisions sont irrévocables. Il n'y a pas d'appel possible. Le jeu reprend aussitôt à la fin de la décision.



Volley-ball : protocole et étiquette

Pendant l'entraînement

Une bonne étiquette et un bon protocole au volley-ball commencent dès l'entraînement. Apprendre à votre équipe la sportivité et le respect des arbitres, coéquipiers, opposants et volontaires portera ses fruits lorsqu'une véritable compétition aura lieu. Votre rôle en tant qu'entraîneur est de définir les règles que votre équipe devra suivre. Efforcez-vous toujours de donner l'exemple.

A l'entraînement, assurez-vous que votre équipe suit bien les règles qu'on leur demandera de respecter en compétition. Plus vos athlètes comprennent les règles, mieux ils/elles pourront comprendre les signaux des arbitres. Beaucoup de signaux au volley-ball sont subjectifs, et appliquer ces signaux à l'entraînement permettra de ne pas être confus et frustré en compétition. Enseigner le respect des officiels et des adversaires commence à l'entraînement. L'entraîneur doit mettre la barre très haut en ce qui concerne la sportivité.

Pendant la compétition

Le volley-ball est un sport très compétitif qu'il vaut mieux jouer avec positivité. Garder le contrôle de ses émotions et les canaliser en sportivité peut représenter un défi pour l'entraîneur.

Pendant les échauffements, assurez-vous que tous les joueurs et ballons restent du bon côté du filet. Pendant l'échauffement, cela arrive souvent qu'un ballon passe de l'autre côté du filet, où quelqu'un peut sauter et retomber sur le ballon. Il faut crier « ballon » ou « stop » si un joueur ou un entraîneur remarque un ballon qui roule de l'autre côté, surtout s'il peut blesser quelqu'un. La sportivité, c'est aussi remercier l'équipe qui a empêché une éventuelle blessure.

Seul le capitaine de l'équipe peut parler aux arbitres. Ce joueur représentera l'équipe à la réunion des capitaines et des arbitres. Il/elle doit informer l'entraîneur ainsi que ses coéquipiers du règlement et spécificités du terrain mentionnés par l'arbitre. Tous les joueurs, et non uniquement le capitaine et l'entraîneur, doivent connaître le règlement : le jeu n'en sera que plus fluide.

Lorsque le R1 demande à l'équipe de s'aligner, les six joueurs de départ plus le Libero s'aligneront sur la ligne de fond. Au signal de l'arbitre, les équipes passeront dans le sens anti-horaire devant le filet pour serrer la main de leurs adversaires. Certaines équipes pourront donner de petits cadeaux à l'autre (ex. : badges ou quelque chose qui représente leur région). C'est courant au niveau national ou mondial, et c'est toujours une gentille attention.

Pendant le set, les joueurs traiteront les arbitres, les adversaires et les coéquipiers avec respect. S'adresser à un adverse en criant ne sera pas toléré et le joueur recevra un carton jaune (avertissement) ou un carton rouge (expulsion). Se disputer avec un officiel peut entraîner les mêmes sanctions.

Après le dernier set, l'arbitre demandera aux équipes de se tenir sur la ligne de fond, puis de revenir vers le filet pour serrer la main des adversaires et les féliciter pour ce match.

Rappelez-vous qu'un autre match peut être prévu après le vôtre : ramassez vos affaires et évacuez le terrain pour que les équipes suivantes puissent commencer leur échauffement.

En général, le volley-ball est réputé pour sa grande sportivité et le respect qui règne entre les joueurs, les entraîneurs et les officiels. En tant qu'entraîneur, assurez-vous de bien l'expliquer à votre équipe et donnez l'exemple. Vos athlètes suivront l'exemple de l'entraîneur. Si un entraîneur s'adresse aux officiels en criant, ses joueurs feront de même. Un entraîneur qui respecte les officiels, les autres joueurs et l'autre entraîneur, tout en restant positif, aura une bonne influence sur son équipe et son comportement. Si un joueur se comporte mal sur le terrain ou pendant l'échauffement, il est de la responsabilité de l'entraîneur de parler à cet athlète et de lui dire qu'il doit faire preuve de sportivité et qu'un mauvais comportement ne sera pas toléré.



Sportivité

« Donnez-moi l'occasion de gagner. Mais si je n'y arrive pas, donnez-moi la chance de concourir avec courage. »

La sportivité est l'engagement de l'entraîneur et de l'athlète : fair play, éthique et intégrité. En théorie et en pratique, la sportivité est définie comme une qualité qui se caractérise par la générosité et une préoccupation sincère pour autrui. Donnez l'exemple. Ci-dessous, figurent quelques points et notions pour enseigner la sportivité à vos athlètes.

Effort compétitif

- ◆ Produisez le maximum d'efforts durant chaque épreuve.
- ◆ Pendant les sessions d'entraînement, pratiquez vos compétences avec la même intensité que lors des compétitions.
- ◆ Terminez toujours le match - N'abandonnez jamais.

Toujours fair-play

- ◆ Respectez toujours les règles.
- ◆ Faites toujours preuve de sportivité et de fair-play.
- ◆ Respectez toujours les décisions des arbitres.

Attentes des entraîneurs

1. Soyez toujours un bon exemple à suivre pour les participants et les fans.
2. Dans chaque match, une équipe gagne et l'autre perd. Apprenez aux participants leurs responsabilités et demandez-leur de faire de la sportivité et de l'éthique leur principale priorité.
3. Donnez à l'athlète un renforcement positif de sa performance.
4. Respectez le jugement des arbitres, pliez vous aux règles de l'évènement et n'influencez pas les supporteurs de par votre comportement.
5. Traitez tous les participants et supporteurs avec respect.
6. Serrez la main des arbitres et de l'entraîneur adverse en public, avant et après un match.
7. Sanctionnez les participants qui ne respectent pas les règles de sportivité.

Exigences des Athlètes & Partenaires des Sports Unifiés® Special Olympics

1. Traitez vos coéquipiers avec respect.
2. Encouragez vos coéquipiers lorsqu'ils commettent une erreur.
3. Traitez les adversaires avec respect : serrez-leur la main avant et après les compétitions.
4. Respectez le jugement des arbitres de la compétition, conformez-vous aux règles de la compétition et n'adoptez pas de comportement qui pourrait choquer les fans.
5. Coopérez avec les arbitres, les entraîneurs ou directeurs et les autres participants afin de diriger une compétition juste.
6. Ne vous vengez pas (verbalement ou physiquement) si l'autre équipe fait preuve d'un mauvais comportement.
7. Acceptez avec sérieux la responsabilité et le privilège de représenter Special Olympics.



8. Considérez la victoire comme le fait de faire de votre mieux.
9. Respectez les hautes valeurs de sportivité établies par votre entraîneur.

Conseils d'entraînement

- ◆ Apprenez à vos joueurs à respecter les arbitres et leurs décisions.
- ◆ Apprenez à vos joueurs à jouer dans les règles.
- ◆ Apprenez-leur les règles générales du volleyball.
- ◆ Récompensez et remerciez la sportivité après chaque match et entraînement.
- ◆ Félicitez toujours les athlètes faisant preuve de sportivité.

Souvenez-vous

- ◆ La sportivité est une attitude qui transparaît par la façon dont vous et vos athlètes agissez sur et hors du terrain.
- ◆ Soyez positif en ce qui concerne la compétition.
- ◆ Respectez vos adversaires et vous-même.
- ◆ Gardez toujours le contrôle de vous-même, même si vous ressentez de la colère ou de la frustration.



Glossaire du volley-ball

Terme	Définition
Action rejouée	Lorsque des officiels demandent à une équipe de rejouer le point précédent en raison d'une erreur ou autre
Antenne	Poteau souple tendu à partir du filet, attaché à l'extension du filet pour désigner les limites extérieures du terrain.
Arbitres	1er Arbitre : sur le stand (R1) ; 2ème Arbitre : sur le terrain, près du tableau des scores (R2) ; marqueur : Libero tracker ; juges de ligne
Attaque de fond	Lorsqu'un joueur de la ligne de fond attaque le ballon sur ou devant la ligne d'attaque.
Balle extérieure	Ballon qui atterrit à l'extérieur du terrain
Balle intérieure	Ballon qui atterrit sur le terrain, sur ou avant la limite
Ballon tenu	Ballon rattrapé ou lancé et qui n'est pas joué correctement
Boule morte	Le ballon est hors-jeu, signalé par les officiels
Capitaine de l'équipe	Le joueur sur le terrain qui représente son équipe et unique membre de l'équipe pouvant parler à l'arbitre
Carton jaune	Avertissement au joueur/entraîneur pour comportement inacceptable entraînant un point pour l'autre équipe
Carton rouge	Sanction entraînant l'expulsion d'un joueur/entraîneur du set pour comportement grossier ou inacceptable, sans avertissement
Chevauchement	Faute se produisant lorsque des joueurs n'ont pas tourné dans le bon sens au moment du service
Comptage en points directs (Rally Scoring)	Chaque jeu se termine par un point, à moins qu'il ne soit rejoué
Contact, double	Violation où un joueur frappe deux fois la balle d'affilée ou qu'un ballon entre en contact avec différentes parties du corps de l'athlète, d'affilée.
Contact, successif	Jeu légal qui se produit pendant la première frappe de l'équipe, où les contacts du ballon avec plusieurs parties du corps de l'athlète sont permis dans une seule action.
Contacts, consécutifs	Violation où le joueur frappe la balle deux fois d'affilée (Exceptions 9.2.3, 14.2 & 14.4.2)
Contre	Technique de saut vers le filet pour empêcher un ballon d'entrer dans votre camp
Contre de fond	Lorsqu'un joueur de la ligne de fond bloque le ballon au filet.



Échange	Action de faire passer plusieurs fois un ballon par-dessus le filet
Faute de Pied	Le serveur touche la ligne du fond au moment où il touche le ballon pour servir.
Frappeur/Smasheur	Joueur qui attaque le ballon avec force pour l'envoyer dans le camp adverse
Genouillères	Équipement de protection optionnel protégeant les genoux d'un joueur
Le Dig	Généralement la première réception de l'équipe après un smash non bloqué.
Le Divisioning	Processus permettant d'évaluer les équipes afin de les répartir en pools
Libero	Spécialiste de la défense qui ne joue qu'au niveau de la ligne de fond ; ce joueur porte un uniforme coloré différent et doit respecter d'autres restrictions
Ligne centrale	Ligne directement située sous le filet
Ligne d'attaque	Ligne qui traverse le court à 3 mètres du centre. Les joueurs de la ligne de fond ne doivent pas attaquer un ballon sur ou au-delà de cette ligne.
Match	Nombre prédéfini de sets
Pancake	Jeu où le joueur défensif placera sa paume sur le sol pour empêcher le ballon de frapper le sol.
Passe	Généralement le premier contact d'un membre de l'équipe vers le passeur
Passeur	Joueur (généralement second contact de l'équipe) qui donne la balle au frappeur
Points à gagner	15 ou 25 points sont requis pour gagner un set ; afin de gagner, une équipe doit au moins avoir 2 points d'avance (La direction de la compétition doit déterminer les autres limites dans certaines situations)
Position de base	Position définie d'un athlète au moment du service
Remplacement d'un joueur	Entrée ou sortie de jeu d'un Libero
Rotation	Lorsque l'équipe gagne le service, elle doit tourner dans le sens des aiguilles d'une montre
Service	Technique permettant de mettre la balle en jeu
Set décisif	Set final (3ème ou 5ème) à jouer lorsque le score est nul.
Smash	Balle puissante envoyée dans le camp adverse, généralement effectuée en frappant le ballon, le bras tendu au-dessus de la tête
Substitution	Action grâce à laquelle un joueur entre dans un set pour occuper le poste d'un autre joueur qui doit quitter le set
Temps mort	Suspension de jeu demandée par le capitaine de l'équipe ou l'entraîneur et accordée par le R1 ; la longueur du temps mort est soumise au règlement
Touche	Une balle peut être touchée intentionnellement ou accidentellement par un



Special Olympics Guide d'Entraînement

Volley-ball

	joueur ; les deux comptent comme une touche
--	---