



VOLLEY-BALL

Le Règlement Officiel des jeux olympiques spéciaux s'appliquera à toutes les compétitions de Volleyball organisées par Special Olympics . En tant que Programme Sportif International, Special Olympics a défini ces règlements sur la base et en complément de ceux établis par la Fédération Internationale de volley-ball (FIVB). Dans certains cas, les règlements de la FIVB sont incluses dans cet article pour insister sur un point ou le clarifier.

Les règlements la FIVB constituent la source principale des règlements de volley-ball pour toutes les compétitions de volley-ball des jeux olympiques spéciaux. Les programmes des jeux olympiques spéciaux nationaux ou locaux peuvent utiliser les règlements des organismes nationaux compétents sauf lorsqu'elles sont en conflit avec le règlement des jeux olympiques spéciaux d'été – Volley-ball, auquel cas, le règlement des jeux olympiques spéciaux prévalent.

SECTION A – EPREUVES OFFICIELLES

1. Compétition en équipe
2. Compétition modifiée par équipe
3. Compétition en équipe Sports Unifiés

Les épreuves suivantes sont destinées aux athlètes d'un niveau inférieur de capacités.

4. Compétition compétences individuelles
5. Compétition de compétences individuelles sports unifiés
6. Jonglage
7. Passes
8. Lancer
9. Compétences d'équipe

SECTION B – TERRAIN ET EQUIPEMENT

1. La ligne de service peut être rapprochée du filet à 4,5 m maximum.
Remarque : Il n'y aura pas de modifications pour les jeux internationaux.
2. Hauteur du filet :
 - a. Compétition hommes et mixte – 2,43 m
 - b. Compétition femmes – 2,24 m



- c. Compétition sports unifiés – 2,43 m pour hommes et mixte et 2,24 m pour femmes
3. Un ballon de volley-ball modifié plus léger et en cuir peut être utilisé. La taille du ballon ne doit pas dépasser 81 cm de circonférence et son poids ne doit pas excéder 226 grammes. Il doit se rapprocher le plus possible de la taille normale d'un ballon de volley-ball. Le ballon standard sera uniquement utilisé lors des jeux internationaux.
4. Dimensions officielles du terrain : 18 x 9 m, entourés d'une zone libre de 3 m de large minimum sur tous les côtés du terrain. Pour les compétitions internationales, la zone libre sera de 5 m minimum sur les côtés et de 8 m sur les lignes de fond.

SECTION C – REGLEMENT DE COMPÉTITION

1. Compétition en équipe
 - a. Répartition en divisions
 - 1) Avant la compétition, l'entraîneur principal doit soumettre les scores obtenus par chaque joueur de sa liste aux quatre tests d'évaluation des compétences de volley-ball (Volleyball Skills Assessment Tests, VSAT), c'est-à-dire service, manchette, smash et passe en suspension. (Ces tests servent uniquement à l'évaluation de l'équipe/du joueur et ne constituent pas des épreuves de compétitions (avec médailles). Pour plus d'Informations relatives au VSAT, voir Section D.)
 - 2) L'entraîneur principal doit également identifier ses six meilleurs joueurs en termes de capacités à jouer sur le terrain en plaçant une étoile en regard de leur nom sur la liste.
 - 3) Un "score d'équipe" est alors déterminé par l'addition des huit scores VSAT des joueurs et en divisant le total par huit.
 - 4) Au départ, les équipes sont regroupées en divisions selon le score VSAT de l'équipe.
 - 5) Un tour de classement sera ensuite organisé pour finaliser le processus de répartition en divisions. Voici quelques suggestions possibles pour ce processus:
 - a) Tours de classement où les équipes jouent un ou plusieurs matches d'au moins cinq minutes ou allant jusqu'à 10 points marqués. Chaque équipe doit faire jouer tous les membres de son équipe
 - b) Matches pour établir les divisions.
 - c) Les organisateurs du tournoi sont encouragés à demander que tous les joueurs présent sur une liste participent au tour de classement en divisions



pour un minimum de points ou de temps tel que défini par le comité du tournoi.

Libero

- a. Chaque équipe a la possibilité de désigner un libero (et un seul) pour chaque set. Un seul libero par équipe est autorisé. Il existe des règles spéciales si le libero est blessé et ne peut pas poursuivre la partie. Le numéro du libero doit être placé sur la feuille de composition de l'équipe pour chaque set du match, en plus des numéros des six joueurs débutant le match. Le libero doit porter un équipement de couleur et/ou de design différent de celui du reste de l'équipe pour être facilement reconnaissable sur le terrain. Contrairement aux règles de la FIVB, aux fin des SOI, les équipes peuvent changer le libero de match en match.

Rôle du libero : Le libero est autorisé à remplacer n'importe quel joueur dans la ligne arrière sauf en compétitions unifiées où un athlète peut uniquement remplacer un athlète et un partenaire peut uniquement remplacer un partenaire. Il ne peut intervenir que dans la ligne arrière et n'est pas autorisé à effectuer une manœuvre d'attaque d'où que ce soit (y compris du terrain et de la zone libre) si au moment du contact, la balle est plus haute que le sommet du filet. Un joueur ne peut pas effectuer une attaque de plus haut que le filet si la balle vient d'une passe haute d'un libero dans sa zone avant. La balle peut être attaquée normalement si le libero effectue la même action alors qu'il se situe derrière la zone avant

Remplacement du libero : Quand le libero remplace un joueur dans la zone arrière, cela ne compte pas comme un remplacement. Ces remplacements sont illimités. Seuls les joueurs que le libero a remplacé peuvent remplacer ce dernier. Les remplacements peuvent avoir lieu 1.) Au début du match après que le second arbitre a vérifié la composition de l'équipe et, 2.) lorsque la balle n'est pas en jeu et avant que le premier arbitre ne siffle pour le service.

- b. Adaptations des compétitions (des règles de la FIVB)
 - 1) Une limite de temps de 30 minutes peut être définie pour chaque match (si le temps est limité).
 - 2) Plusieurs remplacements sont autorisés comme suit (sauf pour le libero) :
 - a) **Entrées individuelles illimitées d'un remplaçant dans les 12 remplacements autorisés d'une équipe**
 - b) Maximum 12 remplacements autorisés par set.
 - c) Un nombre illimité de joueurs peut remplacer une même position
 - d) Un joueur présent sur la feuille de match peut commencer un set et rentrer à nouveau sur le terrain mais uniquement dans la position dans



laquelle il a commencé le set. De même, un remplaçant qui a quitté le set peut à nouveau rentrer sur le terrain mais doit le faire dans la position précédente

- 3) Banc de l'entraîneur
 - a) Un entraîneur peut se lever du banc et se déplacer pour autant qu'il n'entrave pas le déroulement de la partie. Il est interdit d'entraîner depuis la ligne de fond.
 - b) Un entraîneur peut aider l'athlète à se mettre en position pour les remplacements.
 - 4) En cas d'infraction, un avertissement verbal doit d'abord être émis, et ensuite un carton rouge entraînant l'expulsion de la partie.
 - 5) Le système de pointage continu est mis en application.
- c. Règles de base
- 1) Joueurs
 - a) Tous les matches doivent commencer avec six joueurs. Dans les compétitions qui ne sont pas internationales, en cas de blessure au cours de match réduisant l'équipe à 5 joueurs, une équipe peut continuer le tournoi avec seulement 5 joueurs mais ne peut pas descendre en dessous de ce nombre de joueurs.
 - b) La composition de l'équipe unifiée sur le terrain doit être de 3 athlètes et de 3 partenaires. Dans des conditions particulières, l'organisateur d'un tournoi peut autoriser davantage d'athlètes que de partenaires s'il estime que cela respecte l'esprit des sports unifiés.
 - c) L'équipe, remplaçants inclus, ne peut dépasser 12 joueurs.
 - 2) Service
 - a) Le premier serveur de chaque set est le joueur arrière droit. Ensuite le joueur avant droit tourne pour arriver en position arrière droite. L'équipe qui reçoit le premier service doit tourner après la première sortie de balle ou le premier point marqué.
 - b) Une équipe continue à servir jusqu'à ce qu'elle commette une faute ou jusqu'à la fin du jeu.
 - c) Le service passe à l'autre équipe en cas de faute de la part de l'équipe qui a le service. La balle est alors donnée à l'équipe adverse qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre et se déplace d'une position (sauf au premier service).
 - d) Le gagnant du tirage au sort peut choisir soit de servir, soit de recevoir le service ou le côté du terrain. Si un troisième ou un cinquième set décisif



est nécessaire, un tirage au sort est à nouveau réalisé avec les mêmes options.

- e) Le service s'effectue depuis la zone de service. Marcher sur la ligne avant que la balle n'ait été touchée constitue une faute.
- f) Le serveur doit toucher la balle dans les huit secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.

3) Jeu

- a) La balle peut être touchée par n'importe quelle partie du corps.
- b) Un joueur ne peut toucher la balle deux fois de suite, sauf en cas de contre. Il ne faut pas confondre cela avec les plusieurs touches autorisées sur une tentative de jeu de la balle comme indiqué aux articles 10 et 15 des règles de la FIVB
- c) Une équipe n'effectue pas plus de trois touches de balle avant de la faire passer au-dessus du filet. (Une touche sur un contre ne compte pas comme une de ces trois touches.)
- d) Toucher le filet ou passer entièrement la ligne du centre avec n'importe quelle partie du corps constitue une faute. Tout contact accidentel entre le filet et les cheveux d'un joueur et tout contact insignifiant par un joueur non impliqué dans l'action constituent des exceptions à la règle et ne doivent pas être considérés comme des fautes.
- e) Toute balle qui touche le plafond est considéré comme jouable par l'équipe responsable de ce contact, sauf si la balle passe dans le camp adverse.
- f) Toute balle qui touche les murs latéraux ou de fond est considérée comme sortie.
- g) Toute balle qui touche la ligne est considérée comme bonne.
- h) Les retours de service sont autorisés via n'importe quelle touche légale. (Une manchette est fortement recommandée pour retourner un service smashé.)

4) Remplacement

- a) Les joueurs se remplacent par poste conformément aux règles adaptées de la FIVB (sauf dans le cas du libero).
- b) Remplacements du libero : Les athlètes peuvent remplacer des athlètes uniquement et les partenaires, des partenaires uniquement.

5) ETABLISSEMENT DU SCORE

- a) Un match est gagné par l'équipe qui gagne deux sets sur trois ou trois sets sur cinq sets. Un set décisif est considéré comme un match et un seul set



est joué jusqu'à 15 ou 25 points. Un match en un set est gagné par l'équipe qui atteint 15 (ou 25) ou davantage avec une différence de 2 points. Les équipes changent de côté lorsqu'une équipe atteint huit points. En cas d'égalité de set, 1-1 ou 2-2, le set décisif (3ème ou 5ème) est joué sous forme de tie-break avec système de marquage continu (rally point scoring) jusqu'à 15 (ou 25) points. Les équipes changent de côté lorsqu'une équipe a marqué 8 points.

- b) Un set est gagné par l'équipe qui atteint la première 25 points avec une avance de 2 points minimum (sauf pour le 3ème ou 5ème set décisif). En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce que l'on obtienne une avance de deux points. . Dans les matches en 3 sets, lorsque les 3 sets comptent comme une victoire ou une défaite, le 3^{ème} set n'est pas considéré comme décisif et est joué jusqu'à 25 points
- c) Si une équipe ne sert pas correctement, ne renvoie pas la balle ou commet une autre faute, l'adversaire gagne l'échange et marque un point. Lorsque l'équipe qui sert gagne un échange, elle marque un point et continue à servir. Si l'équipe qui reçoit gagne l'échange, elle marque un point et obtient le droit de servir.
- d) Un service qui touche le filet et qui passe de l'autre côté reste en jeu et l'équipe receveuse a trois touches de balle pour renvoyer la balle à son adversaire.
- e) Le système de marquage des points FIVB (basé sur les matches gagnés, les sets gagnés et la proportion de points) est utilisé pour traiter toutes les égalités durant les compétitions.

6) Arbitres

- a) Les arbitres ont les pleins pouvoirs pour interpréter le présent règlement. En cas de question, le comité du règlement du tournoi sera consulté.
- b) Le maniement du ballon sera adapté au niveau de compétence des athlètes.
- c) Il y aura au moins deux juges de ligne qui seront placés aux coins opposés dans le coin arrière gauche de chaque partie de terrain. Chaque juge de ligne est responsable de juger si une balle est bonne ou mauvaise pour leur partie de terrain ainsi que d'indiquer si la balle a touché le filet comme l'indiquera le 1^{er} arbitre. Dans certaines compétitions, on peut faire appel à un 4ème juge de ligne. Dans ce cas, 2 juges de ligne seront chacun responsables d'une ligne de fond ; et 2 juges de ligne seront chacun responsables d'une ligne latérale.

2. Compétition modifiée par équipe



L'épreuve suivante constitue une compétition significative pour les athlètes d'un niveau inférieur de capacités.

a. Répartition en divisions

- 1) Avant la compétition, l'entraîneur principal doit soumettre les scores des trois tests d'évaluation individuelle des compétences, c'est-à-dire passe en hauteur, service et passe (pas les VSAT) pour chacun de ses joueurs.
- 2) L'entraîneur doit également identifier ses six meilleurs joueurs en termes de capacité à jouer sur le terrain en plaçant une étoile à côté de leur nom sur la liste.
- 3) Un "score d'équipe" est alors déterminé par l'addition des huit scores des joueurs et en divisant le total par huit.
- 4) Au départ, les équipes sont regroupées en divisions en fonction des scores d'équipe des compétences individuelles.
- 5) Un tour de classement sera alors réalisé pour finaliser le processus de classement en division.
 - a) Dans le tour de classement, les équipes jouent un ou plusieurs matches de minimum cinq minutes ou allant jusqu'à 10 points marqués.
 - b) Chaque équipe doit faire jouer tous les membres de son équipe.

b. Adaptations des compétitions

- 1) Les dimensions du terrain sont modifiées à 7,62 m de large et 15,24 m de long.
- 2) Le filet ne peut être plus bas que 2,24 m.
- 3) Une ballon modifié en cuir et plus léger doit être utilisée. La taille du ballon ne doit pas dépasser 81 cm de circonférence et son poids ne doit pas excéder 226 grammes.
- 4) Une règle de service à trois ou à cinq points est utilisée. Une fois qu'un joueur a marqué les trois ou les cinq points, il y a un changement de service automatique (rotation).
- 5) Les antennes sont placées au-dessus des lignes latérales sur le filet.

c. Règles de base – identiques à celles pour les compétitions d'équipe ci-dessus

3. Compétition d'équipe sports unifiés

- a. La composition d'équipe comprend un nombre proportionnel d'athlètes et de partenaires.



Cible

Récupérateur

Lanceur

Responsable du banc

Chaises/Banc

Boîte à ballons

Filet

1) Objectif

Mesurer la capacité d'un athlète à effectuer une passe en hauteur et à une hauteur permettant un smash.

2) Equipement

Utilisation d'un terrain de 18 m de long et de 9 m de large, quatre balles de volley (balles modifiées autorisées), filet 2,24 m pour les femmes et 2,43 m pour les hommes, poteaux, antennes et boîte de balle.

3) Description

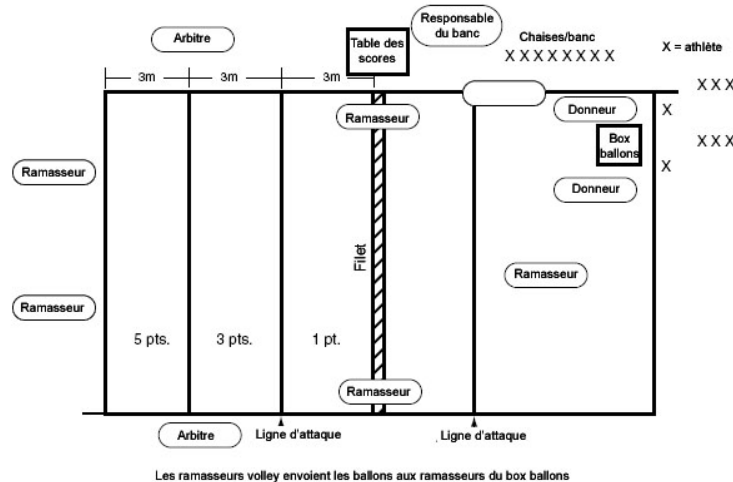
Le joueur a 10 essais depuis la position centrale avant – à 2 m du filet et 4,5 m de la ligne latérale. Le joueur reçoit 10 balles lancées par le bas à deux mains du lanceur qui est positionné dans sa partie de terrain, à 4 m de la ligne de fond et à 3 m de la ligne latérale en position arrière gauche. Le joueur place la balle lancée vers une cible (une personne avec les mains au-dessus de la tête se trouvant à 2 m du filet et à 2 m de la ligne latérale en position avant gauche). Les balles lancées qui ne sont pas suffisamment hautes pour l'athlète sont recommencées. L'objectif est que le sommet de l'arc de chaque balle lancée dépasse la hauteur du filet.

4) ETABLISSEMENT DU SCORE

L'on mesure le sommet de l'arc de chaque balle lancée vers la cible. L'athlète reçoit un point pour chaque balle placée 1 m au dessus de la tête de l'athlète et trois points pour toute balle placée au-dessus du filet. Le résultat suivant vaut zéro point : touche de balle illégale, toute balle allant plus bas que la tête, toute balle allant de l'autre côté du filet ou en dehors du terrain. Le score final de l'athlète est déterminé par l'addition des points attribués pour chacune des 10 tentatives. (Il est suggéré que l'arbitre se place sur une chaise pour évaluer la hauteur de chaque balle.)



b. Compétition de compétences individuelles, épreuve 2 : Service



Légendes du schéma

Athlète

Arbitre

Récupérateur

Responsable du banc

Chaises/Banc

Boîte à ballons

Filet

Ligne d'attaque

donneur de balles

Les récupérateurs ramènent les balles au récupérateur dans la boîte de balles.

1) Objectif

Pour mesurer la capacité de l'athlète à servir la balle au-dessus du filet et dans le terrain de l'adversaire.

2) Equipement

Utilisation d'un terrain de 18 m de long et de 9 m de large, cinq balles de volley (balles modifiées autorisées), filet, poteaux, antennes, ruban de mesure, ruban au sol ou craie et boîte de balle.

3) Description

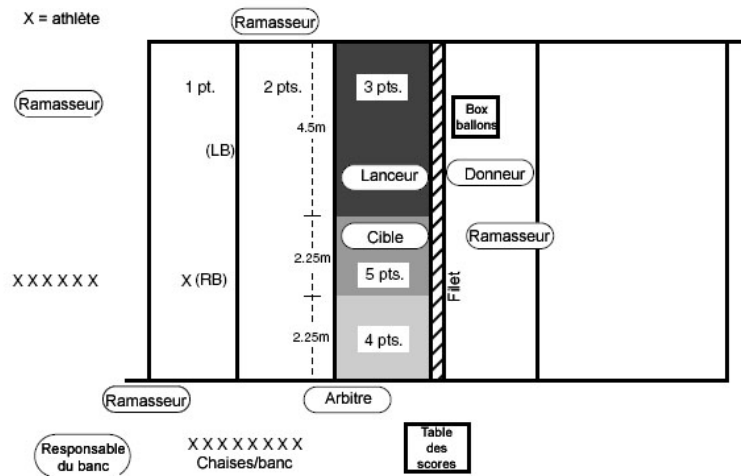


L'athlète se trouve dans la zone de service et sert 10 balles, une à la fois, dans le terrain de l'adversaire.

4) ETABLISSEMENT DU SCORE

Le terrain est divisé en trois zones égales de 3 m de large. A chacune de ces zones est attribué une valeur de points différente. Le score de l'athlète est obtenu en additionnant les points des 10 essais. Une balle qui atterrit sur la ligne reçoit la valeur de la zone offrant le plus de points.

c. Compétition de compétences individuelles, épreuve 3 : Manchette



Légendes du schéma

- Athlète
- Arbitre
- Cible
- Récupérateur
- Lanceur
- donneur de balles
- Responsable du banc
- Chaises/Banc
- Boîte à ballons
- Filet
- LB
- RB



1) Objectif

Pour mesurer la précision des passes de l'athlète, la hauteur et la cohérence des passes en manchette.

2) Equipement

Utilisation d'un terrain de 18 m de long et de 9 m de large, cinq balles de volley (balles modifiées autorisées), filet, poteaux, ruban de mesure, ruban au sol ou craie et boîte de balle.

3) Description

L'athlète se trouve en position arrière droite à 3 m de la ligne latérale droite et à 1 m de la ligne de fond. Une balle est lancée en hauteur à deux mains par un entraîneur/un arbitre qui se trouve du même côté du filet en position avant centrale) 2 m du filet. L'athlète reçoit la passe et effectue une manchette vers une cible (une personne avec les mains au-dessus de la tête et qui se trouve du même côté à 2 m du filet et à 4 m de la ligne latérale éloigné du lanceur). Les zones cibles des différentes valeurs de points sont indiquées à l'avant du terrain. L'épreuve est répétée avec l'athlète en position arrière gauche à 3 m de la ligne latérale gauche et à 1 m de la ligne de fond.

4) ETABLISSEMENT DU SCORE

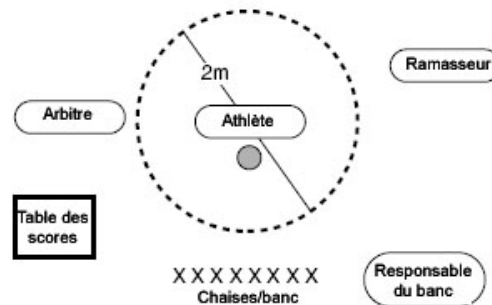
L'athlète doit passer la balle de manière à ce que le sommet de l'arc atteigne au moins la hauteur du filet pour recevoir un maximum de points. Une balle qui atterrit sur la ligne reçoit la valeur de la zone offrant le plus de points. Une balle qui passe sous la hauteur du filet ne reçoit qu'un point, quel que soit l'endroit où elle atterrit. Le score final de l'athlète est déterminé par l'addition des points obtenus au cours des ses cinq essais à droite et de ses cinq essais à gauche. (Il est suggéré que l'arbitre se place sur une chaise pour évaluer la hauteur de chaque balle.)

5. Compétition de compétences individuelles sports unifiés

- a. L'équipe de sports unifiés se compose d'un athlète et d'un partenaire.
- b. Le score final pour l'équipe de sports unifiés est l'addition du score total de chaque concurrent.

6. Jonglera

L'épreuve suivante constitue une compétition significative pour les athlètes d'un niveau inférieur de capacités.



Légendes du schéma

Athlète

Arbitre

Récupérateur

Responsable du banc

Tableau de résultats

Chaises/Banc

a. Equipement

- 1) Balle en plastique de 60 cm de circonférence ou balle en cuir modifiée de 81 cm de circonférence et ne pesant pas plus 225 grammes.
- 2) Chronomètre
- 3) Ruban de mesure
- 4) Ruban pour le sol ou craie
- 5) Sifflet

b. Configuration: Faites un cercle de 2 m de diamètre sur le sol.

c. Règles

- 1) L'athlète commence debout ou assis au milieu du cercle en tenant la balle.
- 2) L'athlète commence à jongler au son du sifflet.
- 3) L'athlète peut uniquement utiliser ses mains pour jongler avec la balle.
- 4) L'athlète essaie d'éviter que la balle ne touche le sol.
- 5) La limite de temps maximale est de 60 secondes.
- 6) L'épreuve se termine lorsque l'athlète attrape la balle, lorsqu'il la laisse tomber au sol ou lorsque les 60 secondes sont écoulées.

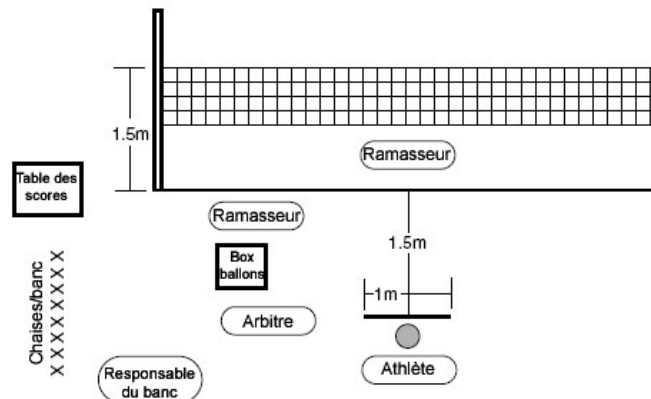


d. Scores

- 1) Compter le nombre de fois que l'athlète touche la balle en l'air.
- 2) L'athlète reçoit un point chaque fois que la balle est touchée en l'air.
- 3) L'athlète reçoit un bonus de 5 points s'il garde la balle en l'air pendant les 60 secondes.
- 4) Le résultat final de l'athlète est le nombre de touches de balle dans les 60 secondes plus les points bonus.

7. Passes

L'épreuve suivante constitue une compétition significative pour les athlètes d'un niveau inférieur de capacités.



Légendes du schéma

Athlète

Arbitre

Récupérateur

Responsable du banc

Tableau des résultats

Chaises/Banc

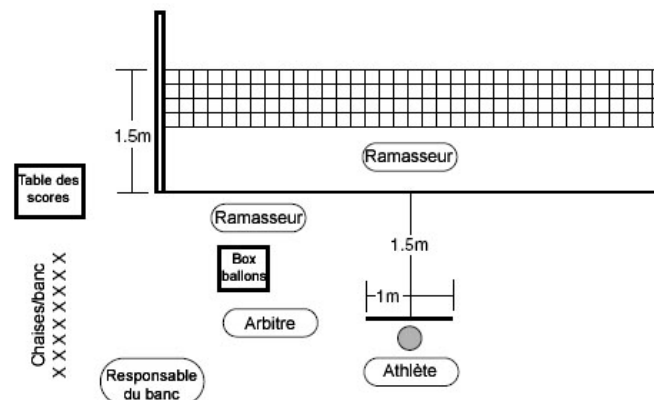
Boîte à ballons

a. Equipement

- 1) Balle en plastique de 60 cm de circonférence ou balle modifiée en cuir de 81 cm de circonférence et ne pesant pas plus 225 grammes.
- 2) Filet et poteaux



- 3) Ruban de mesure
 - 4) Ruban pour le sol ou craie
 - 5) Sifflet
- b. Configuration
- 1) Réglez le filet à une hauteur de 1,5 m (4'11").
 - 2) Marquez une ligne de relance faisant 1 m de long, parallèle au filet, et à 1,5 m du filet.
- c. Règles
- 1) L'athlète commence assis ou debout derrière la ligne de lancement.
 - 2) L'athlète essaie de lancer la balle au-dessus du filet.
 - 3) L'athlète peut lancer la balle à une ou deux mains.
 - 4) L'athlète a cinq tentatives pour lancer la balle au-dessus du filet.
- d. Scores: Un point pour chaque balle passée avec succès au-dessus du filet.
8. Lancer
- L'épreuve suivante constitue une compétition significative pour les athlètes d'un niveau inférieur de capacités.



Légendes du schéma

Athlète

Arbitre

Récupérateur

Responsable du banc

Score table



Chaises/Banc

Boîte à ballons

a. Equipement

- 1) Cinq balles en plastique de 60 cm de circonférence ou balle modifiée en cuir de 81 cm de circonférence et ne pesant pas plus 225 grammes.
- 2) Filet et poteaux
- 3) Ruban de mesure
- 4) Ruban pour le sol ou craie
- 5) Sifflet

b. Configuration

- 1) Réglez le filet à une hauteur de 1,5 m (4'11").
- 2) Marquez une ligne de relance faisant 1 m de long, parallèle au filet, et à 1,5 m du filet.

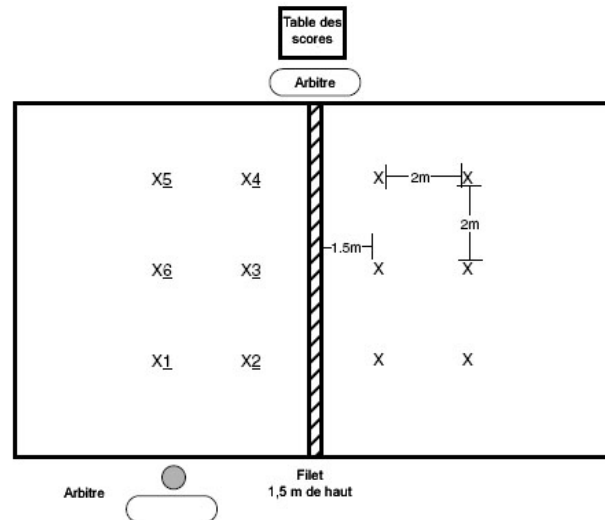
c. Règles

- 1) L'athlète est assis ou debout derrière la ligne de lancer.
- 2) L'athlète essaie d'envoyer cinq balles, une à la fois, au dessus du filet.
- 3) L'athlète peut toucher la balle à une ou deux mains.
- 4) L'athlète a deux essais pour chaque balle.

d. Scores : Un point est attribué pour chaque balle passée avec succès au-dessus du filet.

9. Compétences d'équipe

L'épreuve suivante constitue une compétition significative pour les athlètes d'un niveau inférieur de capacités.



Légendes du schéma

Arbitre

Filet

Haut

Score table

a. Equipement

- 1) Deux balles de volley normales ou balles modifiées en cuir (81 cm de circonférence et ne pesant pas plus de 225 grammes) par équipe.
- 2) Terrain de 18 m de long et 9 m de large.
- 3) Poteaux et filet réglés sur 1,5 m de haut.
- 4) Ruban de mesure
- 5) Ruban pour le sol ou craie
- 6) Sifflet

b. Configuration

- 1) Indiquez six positions sur le terrain comme illustré sur le schéma. Les joueurs doivent être placés à 2 m l'un de l'autre. Les joueurs de la ligne avant doivent se trouver à 1,5 m du filet. Les joueurs de la ligne arrière doivent se situer à 2 m des joueurs de la ligne avant.
- 2) Les équipes doivent soumettre une composition d'équipe avant le début du match.
- 3) Les membres de l'équipe doivent porter des maillots numérotés.



c. Règles

- 1) Deux équipes de six joueurs sont positionnées de chaque côté du filet.
- 2) Un match se compose de six tours. Les joueurs auront la possibilité d'évoluer à chacune des six positions durant le match. Pour gagner la partie, une équipe doit gagner 2 des 3 sets. L'organisateur de l'épreuve peut modifier le nombre de sets joués.
- 3) L'arbitre remet la balle au joueur qui occupe la position 1. Au coup de sifflet de l'arbitre, la partie commence.
- 4) Le joueur qui occupe la position 1 doit utiliser une passe pour transmettre la balle au joueur en position 2. Le joueur en position 2 essaie de renvoyer la balle au-dessus du filet dans la partie de terrain de l'adversaire.
- 5) L'équipe adverse peut essayer de renvoyer la balle au-dessus du filet. L'équipe qui sert ne peut pas renvoyer cette balle.
- 6) Si l'équipe adverse ne remet pas la balle au-dessus du filet, ou dans les limites du terrain, elle n'est pas pénalisée.
- 7) L'arbitre remet la balle au joueur qui occupe la position 6. Ce joueur passe la balle via une passe en hauteur (volley) au joueur qui occupe la position 3. Le joueur qui occupe la position 3 essaie de frapper la balle au-dessus du filet et dans la partie de terrain de l'adversaire.
- 8) Ensuite, l'arbitre remet la balle au joueur qui occupe la position 5. Via une passe en hauteur, le joueur qui occupe la position 5 passe la balle au joueur qui occupe la position 4 qui essaie alors de frapper la balle au-dessus du filet.
- 9) Lorsque les joueurs en position 1, 6 et 5 ont joué, le tour est terminé.
- 10) L'équipe adverse commence alors son tour qui se termine lorsque les joueurs qui occupent les positions 1, 6 et 5 ont terminé.
- 11) Au début de chaque tour, les joueurs d'une équipe tournent dans l'ordre de service (sens des aiguilles d'une montre) jusqu'à la position suivante.
 - Le joueur en position 1 passe en position 6.
 - Le joueur en position 6 passe en position 5.
 - Le joueur en position 5 passe en position 4.
 - Le joueur en position 4 passe en position 3.
 - Le joueur en position 3 passe en position 2.
 - Et le joueur en position 2 passe en position 1.
- 12) Le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs soient passés à chacune des six positions.



13) Les remplaçants sont autorisés à faire leur entrée uniquement lorsqu'un tour est terminé.

14) Les entraîneurs doivent rester sur les côtés à 4 m du côté des joueurs en position 1 et 5. Les entraîneurs sont autorisés à donner des instructions orales ou gestuelles. Les athlètes sourds peuvent obtenir de l'aide pour le positionnement.

d. Scores

1) L'équipe qui sert obtient un point chaque fois —

a) que la balle passe avec succès de la ligne arrière au joueur correct de la ligne avant .

b) que le joueur de la ligne avant touche la balle.

c) que le joueur de la ligne avant envoie la balle au-delà du filet et dans les limites du terrain.

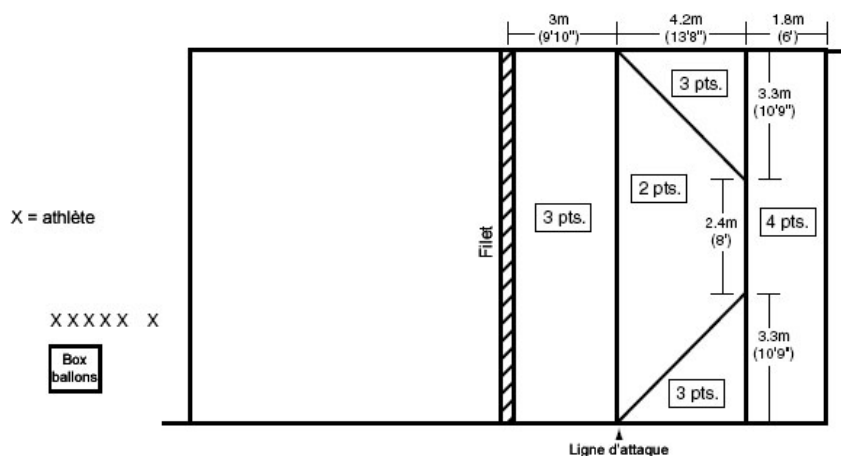
2) L'équipe qui défend obtient un point si elle arrive à renvoyer la balle dans les limites du terrain en moins de deux tentatives.

3) Le total de points maximum qu'une équipe peut obtenir pour une partie de 6 tours est 72 points.

4) Pour gagner une partie, une équipe doit gagner avec deux points d'avance. Des tours supplémentaires sont réalisés jusqu'à ce que la marge de victoire soit atteinte.

SECTION D – TESTS D'ÉVALUATION DES COMPÉTENCES VOLLEY-BALL (VSAT)

1. VSAR- Service



Légendes du schéma:



Athlète

Filet

Ligne d'attaque

Pts

Boîte à ballons

CONFIGURATION

Utilisation d'un terrain de 18 m de long et de 9 m de large, dix balles de volley, filet, (2,24 m pour les femmes et 2,43 m pour les hommes), poteaux, antennes, ruban de mesure, ruban au sol ou craie et boîte de balle.

TEST

L'athlète a 10 essais depuis la zone de service.

L'athlète peut servir par le haut ou par le bas.

Du ruban ou de la craie délimitent les zones cible avec des valeurs de 2 à 4 points.

ETABLISSEMENT DU SCORE

Si la balle touche la ligne, les points accordés sont ceux de la zone offrant le plus de points.

Aucun point n'est accordé si la balle touche le filet, l'antenne, ou atterrit en dehors des limites du terrain.

Le score final de l'athlète est déterminé en additionnant les points accordés à chacune des 10 tentatives.

ORGANISATION

Les volontaires font passer le test et n'interviennent pas dans les tentatives des athlètes.

Le volontaire "A" explique au groupe qui effectue ce test particulier pendant que le volontaire "B" effectue une démonstration du test. Le volontaire "C" lance une balle à l'athlète qui prend part à l'épreuve. Les volontaires récupèrent les balles une fois le test terminé et les renvoient en les faisant rouler à un autre volontaire se trouvant à proximité de la boîte des balles. Lorsque l'athlète a terminé, le volontaire "A" donne le score au volontaire "D" qui est le marqueur. Chaque volontaire doit gérer le test et la zone uniquement.



2. VSAR- Manchette

MISE EN PLACE

Utilisation d'un terrain de 18 m de long et de 9 m de large, cinq balles de volley, filet, (2,24 m pour les femmes et 2,43 m pour les hommes), poteaux, antennes, ruban de mesure, ruban au sol ou craie et boîte de balle.

TEST

Les athlètes reçoivent 10 balles lancées à deux mains par le haut du LANCEUR qui est placé de l'autre côté du filet à l'attaque (à 4,5 m des deux côtés latéraux). L'athlète a cinq essais de la position arrière droite (à 3 m de la ligne de touche latérale droite et à 1 m de la ligne de fond) et cinq essais de la position arrière gauche (à 3 m de la ligne de touche latérale gauche et à 1 m de la ligne de fond) Les mauvais lancers sont recommencés. L'athlète passe la balle lancée vers une CIBLE, une personne avec les bras en l'air qui se trouve du même côté à 2 m du filet à 2 m de la ligne de touche. Les zones cibles ont des valeurs allant de 2 à 5 points. Le sommet de l'arc de chaque balle transmise doit se situer au-dessus de la hauteur du filet.

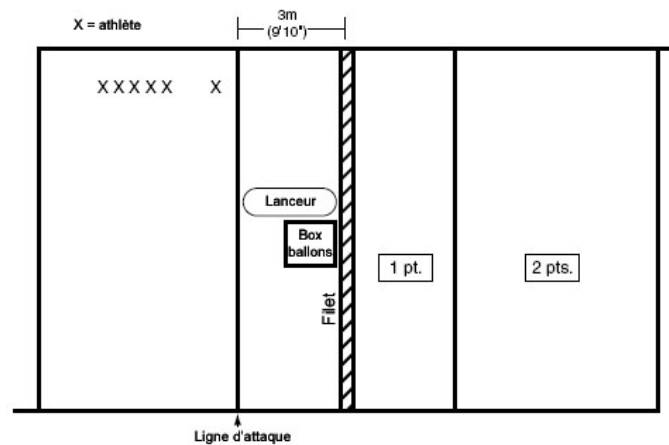
ETABLISSEMENT DU SCORE

Les résultats suivants donnent zéro point : Les touches de balle illégales, toute balle qui passe sous la hauteur du filet, toute balle qui atterrit au delà de la ligne centrale. Si la balle touche la ligne, les points accordés sont ceux de la zone offrant le plus de points. Le score final de l'athlète est déterminé par l'addition des points attribués pour chacune des 10 tentatives.

ORGANISATION

Les volontaires font passer le test et n'interviennent pas dans les tentatives des athlètes. Le volontaire "A" explique au groupe qui effectue ce test particulier pendant que le volontaire "B" effectue une démonstration du test. Le volontaire "C" lance une balle à l'athlète qui prend part à l'épreuve. Les volontaires récupèrent les balles une fois le test terminé et les renvoient en les faisant rouler à un autre volontaire se trouvant à proximité de la boîte des balles. Lorsque l'athlète a terminé, le volontaire "A" donne le score au volontaire "D" qui est le marqueur. Chaque volontaire doit gérer le test et la zone uniquement.

3. VSAT- Smash



Légendes du schéma

Athlète

Lanceur

Filet

Ligne d'attaque

Boîte à ballons

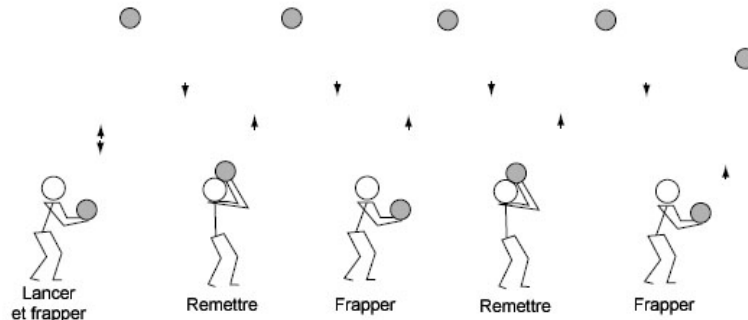
Pts

MISE EN PLACE

Utilisation d'un terrain de 18 m de long et de 9 m de large, cinq balles de volley, filet, (2,24 m pour les femmes et 2,43 m pour les hommes), poteaux, antennes, ruban de mesure, ruban au sol ou craie et boîte de balle.

TEST

Un LANCEUR lance la balle devant l'athlète à 2 m au-dessus du filet. Les lancers qui ne sont pas effectués à la hauteur correcte sont recommencés. L'athlète se trouve dans le terrain, à 3,05 – 4,57 m du filet, effectue une approche de smash et smashe la balle au-dessus du filet et dans les limites du terrain. Chaque athlète a 10 essais.



ETABLISSEMENT DU SCORE

L'athlète reçoit deux points pour chaque smash qui atterrit au-delà de la ligne d'attaque dans la partie arrière du terrain et un point pour chaque smash qui atterrit entre le filet et la ligne d'attaque du terrain de l'adversaire. Une amortie ou un saut à mi-vitesse n'est pas considéré comme un smash. Le score final de l'athlète sera l'addition des scores des 10 essais.

ORGANISATION

Les volontaires font passer le test et n'interviennent pas dans les tentatives des athlètes. Le volontaire "A" explique au groupe qui effectue ce test particulier pendant que le volontaire "B" effectue une démonstration du test. Le volontaire "C" lance une balle à l'athlète qui prend part à l'épreuve. Les volontaires récupèrent les balles une fois le test terminé et les renvoient en les faisant rouler à un autre volontaire se trouvant à proximité de la boîte des balles. Lorsque l'athlète a terminé, le volontaire A donne le score au volontaire D qui est le marqueur. Chaque volontaire doit gérer le test et la zone uniquement.

4. VSAT- Passe d'attaque en manchette

Légendes du schéma

Lancement en l'air et manchette

Volée

MISE EN PLACE

Utilisation d'un demi-terrain de volley, filet (hauteur minimum de 2,24 m et 3 balles de volley.

TEST

L'athlète alterne manchettes et volée à lui-même sans arrêter.

L'athlète lance d'abord la balle en l'air et effectue ensuite une manchette.



L'athlète doit passer sous la balle pour effectuer volée, manchette, volée, manchette, etc..

L'athlète doit rester dans sa moitié de terrain.

ETABLISSEMENT DU SCORE

L'athlète a quatre essais pour obtenir son meilleur score.

Le score maximum est de 50 (25 manchettes 25 volées).

Chaque touche de balle légale est comptée comme un point aussi longtemps que la balle dépasse la hauteur du filet.

Un essai particulier est réalisé lorsque l'athlète effectue une manchette ou une volée deux fois de suite, lorsqu'il touche la balle illégalement, ou lorsqu'il sort du terrain pour jouer la balle ou obtient un score de 50.

ORGANISATION

Les volontaires font passer le test et n'interviennent pas dans les tentatives des athlètes. Le volontaire "A" explique au groupe qui effectue ce test particulier pendant que le volontaire "B" effectue une démonstration du test. Le volontaire "A" donne une balle à l'athlète qui prend part à l'épreuve. Les autres volontaires récupèrent les balles lorsqu'elles sont sorties des limites. Lorsque le joueur a terminé, le volontaire "A" transmet le score au volontaire "C" qui est le marqueur. Chaque volontaire doit gérer le test et la zone uniquement.