



Union du Sport Scolaire Polynésien

REGLEMENT VOLLEY-BALL BENJAMINS et MINIMES

Adopté en CT 27 août 2010

GENERALITES DES SPORTS COLLECTIFS

CHAPITRE 4 – REGLEMENTS GENERAUX DES COMPETITIONS

Chaque année, pour toutes les activités au calendrier de l'USSP, les commissions techniques sont souveraines pour définir les modalités d'organisation des compétitions en tenant compte des articles 20 et 21.

ARTICLE 20 : DISPOSITIONS GENERALES

Sauf mentions contraires précisées dans les circulaires d'applications issues des commissions techniques annuelles, les dispositions générales sont les suivantes :

a) Règles de jeu :

Dans chaque sport, les règles de jeu sont définies par le Code de la Fédération dirigeante affiliée au Comité Olympique de Polynésie Française. Toutefois, par dérogation à ce principe, et dans certains cas précis, des adaptations pourront être apportées par les commissions sportives. (Changement de joueurs, durée de jeu, etc...).

b) Représentativité des AS

Chaque AS joue obligatoirement sous ses couleurs lors de toutes les rencontres officielles du calendrier de l'USSP. Une AS qui participe sans chasuble aux couleurs de son AS sera disqualifiée.

c) Port des chaussures

Le port des chaussures de sport n'est pas courant en Polynésie. Ainsi la pratique « pieds nus » ou en « savate » est autorisée mais le port des chaussures est vivement recommandé.

Les chaussures à crampons sont interdites sur certaines aires de jeu. Lorsqu'une équipe équipée de crampons rencontre une équipe sans, l'aspect sécuritaire est à apprécier.

d) Catégories d'âge

Les regroupements par année de naissance sont soumis aux modalités ci-après :

Catégories d'âges	BENJAMINS(NE S) 11.12.13 ans	MINIMES 14.15 ans	CADETS(ETTES) 16.17 ans	JUN/SENIORS 18 ans et +

e) Composition des équipes d'AS (sports collectifs, Tennis Table, Badminton, Cross, Athlé.....)

Les équipes seront composées d'élèves relevant des catégories d'âge retenus par l'USSP.

	BASKET-BALL	VOLLEY-BALL BENJ - MIN	VOLLEY-BALL CAD - JUN	FOOTBALL
Inscrits sur la feuille de match	8	7	9	10
Equipe complète	5	4	6	7

Toute équipe incomplète en début de rencontre sera considérée comme forfait (toutefois, la rencontre pourra être jouée sans enjeu pour le championnat). La commission technique en début d'année scolaire pourra, pour chaque APS, proposer qu'une équipe incomplète d'un élève puisse jouer la rencontre lors des tournois de brassage ou lors des phases de sélections du championnat.

Cette possibilité n'est pas autorisée lors des demi-finales ou des finales

Jeunes officiels : Chaque équipe devra être accompagnée d'au moins un jeune officiel et d'un responsable. Ce dernier devra être en possession des documents utiles pour la vérification des licences (bordereaux ou cartons de licences individuelles).

En football, les **benjamines** sont autorisées à jouer avec les garçons, leur nombre n'est pas limité.

Appartenance à une équipe

En championnat : La dénomination ainsi que la composition d'une équipe ne peut pas changer. De même les joueurs d'une équipe éliminée ne peuvent en aucun cas venir compléter une autre équipe qualifiée de leur A.S. Par contre lorsqu'une équipe est définitivement forfait, ses joueurs peuvent compléter les autres équipes de l'AS.

En brassages ou tournois : un joueur ne peut jouer dans deux équipes différentes lors d'une même journée.

Les nouveaux adhérents entrés en cours de championnat jouent dans l'équipe de leur choix.

Participation aux demi-finales et finales : un joueur doit avoir participé à au moins deux journées de championnat pour participer à une demi-finale et/ou finale. En cas de non respect, le match est joué mais perdu.

f) Arbitrage

Quelque soit le sport concerné, l'arbitrage est prioritairement effectué par des jeunes officiels préparés à cet effet et accompagnant leur équipe.

Le double arbitrage est préconisé (1 arbitre de chaque équipe).

En cas de nécessité un arbitre chevronné sera désigné et assisté d'un élève. Chaque équipe devra proposer un arbitre.

g) Définition des termes

Championnat : est considéré « championnat » la formule de matchs en plusieurs journées, avec matchs allers simples ou matchs aller/retours.

Brassage : est considéré « brassage » la formule de matchs promotionnels de début d'année ouverts à tous (licenciés et non licenciés)

Tournoi : est considéré « tournoi » la formule de matchs sur une journée

ARTICLE 21 : DISPOSITIONS PARTICULIERES AUX SPORTS COLLECTIFS

a) Décompte des points :

	Victoire	Nul	Défaite	Forfait
Volley-ball	3	x	1	0

b) Classements :

Les classements sont établis à partir des points attribués dans l'alinéa « a ». S'il y a des équipes ex aequo, la procédure suivante sera appliquée :

Si 2 ex æquo 1-Goal Average particulier 2-Goal général Average 3-Meilleure attaque 4-Tirage au sort

Si + de 2 ex æquo 1-Goal Average général 2-Meilleure attaque 3-Tirage au sort

c) Durée des rencontres

(Ne concerne que les rencontres en Basket-ball et Football)

* Volley ball :

Si un ou 2 matchs dans la journée : 2 sets de 25pts gagnants, le 3^{ème} set en 15pts. Victoire avec 2pts d'écart
2tps morts par set par équipe de 30'', de 1' à partir des demi-finales

Si plus de 2 matchs dans la journée : 2 sets de 15pts gagnants, le 3^{ème} set tjs en 15pts. Victoire avec 2 pts d'écart
1tps mort par set par équipe de 30'', de 1' à partir des demi-finales

d) Forfaits d'équipes

Un forfait entraîne une défaite avec un goal average 2 sets à 0 en volley ball

e) Modalités de gestion pour les championnats de Tahiti-Moorea

Nombre d'engagés par AS / Sexe / Age

Répartition géographique de AS

Possibilité de regroupement par zone géographiques autre que celle des districts

Disponibilité des installations sportives

Constitution des poules

Répartition des installations par championnat

Modalités de sélection pour les demi-finales

f) Organisation des rencontres lors des 1/2 finales USSP

* En fonction du nombre d'engagés durant la phase régulière, les 1/2 finales se jouent :

- Si 6 équipes qualifiées : 2 poules triangulaires à 3 équipes

Constitution des triangulaires : Demi-finale 1 : 1^{er} Poule A – 2^{ème} Poule B – Tirage au sort du 3^{ème}

Demi-finale 2 : 2^{ème} Poule A – 1^{er} Poule B – Tirage au sort du 3^{ème}

Ordre des matchs : 1^{er} match : 3^{ème} de la phase régulière contre le 1^{er} Poule

2^{ème} match : Perdant match 1 contre 2^{ème} Poule

3^{ème} match : Vainqueur 1^{er} match contre 2^{ème} Poule

- Si 4 équipes qualifiées : 2 matchs croisés (1^{er} contre 4^{ème} et 2^{ème} contre 3^{ème}). Un match pour la 3^{ème} place est organisé car le vainqueur du match pour la 3^{ème} place pourra être rattrapé pour la finale en fonction du nombre de qualifiés des îles.

* Dans le cas d'un forfait lors de 1/2 finales prévues à 4 équipes, les rencontres s'effectueront en poule triangulaire (cf ci-dessus).

g) Organisation des rencontres lors des finales USSP avec participation des AS des îles

Les vainqueurs des inter-îles sont prioritaires pour l'inscription des équipes. En cas de place disponible, une autre équipe d'un même archipel peut-être qualifié. La représentativité de chaque archipel est privilégiée.

L'ordre des matchs

Il est tiré au sort à l'USSP lors de la préparation des finales. Néanmoins dans le cas exceptionnel d'équipes venant des îles et reprenant l'avion ou le bateau dans l'après midi des finales, celles-ci peuvent voir leurs rencontres programmées en fonction des contraintes horaires.

La programmation des matchs

- Si 2 équipes = finale directe,

- Si 3 équipes = poule triangulaire : 1^{er} match tiré au sort - perdant contre 3^{ème} équipe - vainqueur 1^{er} match contre 2^{ème})

- Si 4 équipes = 1/2 finales croisées en séparant (si possible) les équipes de Tahiti-Moorea, Finale et Petite finale

- Si 5 équipes = l'USSP sélectionne le 3^{ème} du championnat de Tahiti - Moorea afin d'obtenir 6 équipes qualifiées.

Programmation :

- 2 triangulaires à 3 équipes (1^{er} du championnat de Tahiti-Moorea dans une poule et le 2^{ème} dans l'autre poule, la répartition des 4 équipes restantes se fait par tirage au sort au siège de l'USSP en éloignant les AS des îles d'un même archipel).

- A l'issue des deux triangulaires, les 1^{ers} se rencontrent pour la Finale, les 2^{èmes} pour la Petite finale et les 3^{èmes} pour un match de consolante si la programmation horaire le permet.

MODIFICATION APPORTÉE PAR LA COMMISSION TECHNIQUE A TITRE EXPERIMENTAL pour 2010/11

Chaque AS est autorisée à présenter **01 équipe mixte en volley-ball benjamin**, équipe qui évoluera en championnat benjamin garçons. Les benjamines ayant joué dans cette équipe mixte ne pourront pas ensuite rejouer dans une équipe fille volley ball de l'AS.

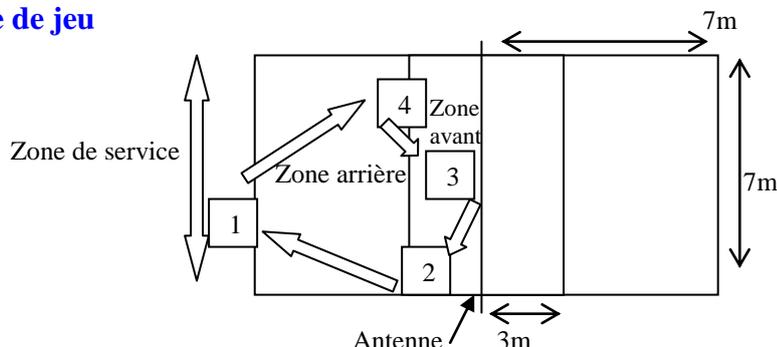
Cette équipe mixte aura la possibilité de disputer le titre de champion de Polynésie.

Gain du match

Si un ou 2 matchs dans la journée : 2 sets de 25pts gagnants, le 3^{ème} set en 15pts. Victoire avec 2pts d'écart
2tps morts par set par équipe de 30'', de 1' à partir des demi-finales

Si plus de 2 matchs dans la journée : 2 sets de 15pts gagnants, le 3^{ème} set tjs en 15pts. Victoire avec 2 pts d'écart
1tps mort par set par équipe de 30'', de 1' à partir des demi-finales

Aire de jeu



Tout contact avec le filet est une faute. Tout franchissement de la ligne centrale délimitant les 2 camps est une faute (notamment si le pied la dépasse entièrement, ou partiellement mais en gênant l'adversaire).

Deux antennes, situées à l'aplomb des deux lignes de côté, délimitent latéralement l'espace de passage du ballon.

Les hauteurs de filet sont les suivantes :

CATEGORIE	MASCULIN	FEMININ
Benjamin	2.10m	2.10m

Ballon : Le ballon à 66 cm de circonférence et pèse 270g.

Nombre de joueurs : Les matchs se dérouleront en équipes de **4**. Le nombre de remplaçants autorisés est de **3** maximum.

Relations entre les joueurs

Chaque équipe a droit à 3 touches au maximum pour renvoyer la balle dans le camp adverse et un joueur ne peut la toucher 2 fois de suite (mais la touche du contre ne compte pas).

L'équipe se compose de 7 joueurs, 4 sur le terrain et 3 remplaçants. Chaque équipe a droit à 3 changements au maximum **par set**. Concernant les remplacements, ces changements s'effectuent par couple (un joueur pour un autre et vice versa compte pour 2 changements).

Position et rotation des joueurs :

Il y a 4 joueurs. Lorsqu'une équipe en réception de service gagne l'échange, elle prend le service et les joueurs effectuent une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui arrive en zone arrière sert.

Règle particulière au service :

Un joueur ne peut servir plus de quatre fois de suite.

Si l'équipe conserve le service, une rotation s'effectue et un nouveau joueur sert.

Après son lancer le serveur est obligé d'exécuter son service (la tentative de service n'est plus autorisée). Il dispose de 8 secondes. Lorsque le ballon touche le filet (net) et qu'il tombe dans le camp adverse, ce n'est plus une faute, l'échange se poursuit

A la frappe du serveur, les joueurs sont tenus de respecter leur placement les uns par rapport aux autres :

- * Entre avant: le joueur occupant le poste 3 doit avoir à sa gauche le joueur du poste 4 et à sa droite le joueur du poste 2. Le serveur peut se placer où il souhaite, derrière le terrain, sans tenir compte du placement de ses partenaires arrière.
- * Entre les avants et l'arrière : L'arrière doit être derrière un de ses avants.

Droit et devoirs des avants et des arrières

Seuls les avants peuvent librement attaquer et contrer (excepté sur le service). Le joueur serveur ne peut contrer, mais il peut smasher en frappant la balle au-dessus du bord supérieur du filet si son impulsion est située derrière la ligne des 3m ou de son prolongement.

Manipulation de balle

Le ballon doit être frappé (ni tenu, ni soulevé, ni poussé, ni lancé) par n'importe quelle partie du corps (donc par le pied ou la tête... sans limitation du nombre de frappes dans le set).

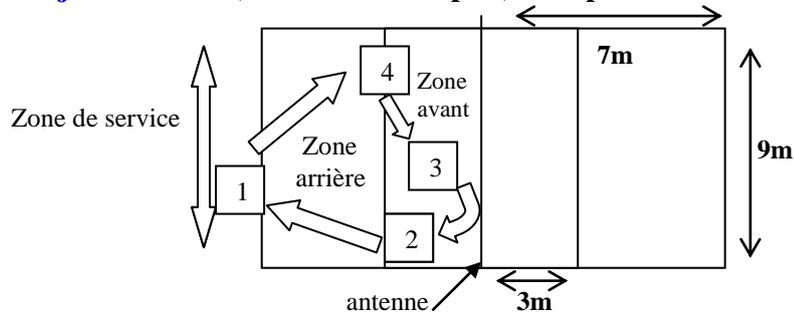
Rappel : Une grande tolérance est accordée à la première touche de balle d'une équipe (doublé, collé ...)

Gain du match

Si un ou 2 matchs dans la journée : 2 sets de 25pts gagnants, le 3^{ème} set en 15pts. Victoire avec 2pts d'écart
2tps morts par set par équipe de 30'', de 1' à partir des demi-finales

Si plus de 2 matchs dans la journée : 2 sets de 15pts gagnants, le 3^{ème} set tjs en 15pts. Victoire avec 2 pts d'écart
1tps mort par set par équipe de 30'', de 1' à partir des demi-finales

Aire de jeu : 9m/7m (comme en métropole) ou si problème de marquage de terrain, 9m/ 8m autorisé.



Tout contact avec le filet est une faute. Tout franchissement de la ligne centrale délimitant les 2 camps est une faute (notamment si le pied la dépasse entièrement, ou partiellement mais en gênant l'adversaire).

Deux antennes, situées à l'aplomb des deux lignes de côté, délimitent latéralement l'espace de passage du ballon.

Les hauteurs de filet suivantes sont obligatoires :

CATEGORIE	MASCULIN	FEMININ
Minime	2.24m	2.10m

Ballon Le ballon à 66 cm de circonférence et pèse 270g.

Nombre de joueurs Les matchs se dérouleront en équipes de 4.
Le nombre de remplaçants autorisés est de 3 maximum.

Relations entre les joueurs

Chaque équipe a droit à 3 touches au maximum pour renvoyer la balle dans le camp adverse et un joueur ne peut la toucher 2 fois de suite (*mais la touche du contre ne compte pas*).

L'équipe se compose de 7 joueurs, 4 sur le terrain et 3 remplaçants. Chaque équipe a droit à 3 changements au maximum **par set**. Concernant les remplacements, ces changements s'effectuent par couple (un joueur pour un autre et vice versa compte pour 2 changements).

Un joueur remplacé devra attendre un échange pour rentrer à nouveau sur le terrain.

Position et rotation des joueurs :

Lorsqu'une équipe en réception de service gagne l'échange, elle prend le service et les joueurs effectuent une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre. Les postes sont numérotés de 1 à 4, le 1 étant au service, le 4 sur l'aile gauche avant du filet, le 3 avant centre au filet et le 2 avant droit au filet. La rotation se fait de 1 à 4 puis 3 à 2 et enfin 2 à 1.

A la frappe du serveur, les joueurs sont tenus de respecter leur placement les uns par rapport aux autres :

- Ex : le joueur occupant le poste 3 doit avoir sa gauche le joueur du poste 4 et à sa droite le joueur du poste 2.
- Au moment du service adverse, le poste 1 de l'équipe en réception doit se situer en arrière de ses trois avants.
- Pas de contre sur le service.

Droit et devoirs des avants et des arrières

Seuls les avants peuvent librement attaquer et contrer (excepté sur le service). Un joueur arrière ne peut contrer, mais il peut smasher en frappant la balle au-dessus du bord supérieur du filet si son impulsion est située derrière la ligne des 3m ou de son prolongement. Le jeu en pénétration est autorisé sur les 3 postes avant à condition que le poste 1 pénétrant soit en arrière de ses trois avants.

Manipulation de balle

Le ballon doit être frappé (ni tenu, ni soulevé, ni poussé, ni lancé) par **n'importe quelle partie du corps** (donc par le pied ou la tête... sans limitation du nombre de frappes dans le set).

Règles pour le service

Après son lancer le serveur est obligé d'exécuter son service (la tentative de service n'est plus autorisée). Il dispose de 8 secondes. Lorsque le ballon touche le filet (net) et qu'il tombe dans le camp adverse, ce n'est pas une faute, l'échange se poursuit.