

# Challenge de l'amitié

## Tarn Sud



**Déroulement du challenge :** Le challenge se déroulera en deux phases, tous les matchs de la phase 1 devront être joués avant le 21 mars 2025. Si une équipe demande un report, celui-ci devra avoir lieu pendant les deux périodes de vacances scolaires. (Semaine 52, Semaine 1 ou Semaines 8 et 9). Passée cette date, si l'équipe qui a demandé le report n'a pas joué le match, celui-ci sera considéré comme forfait.

## Règlement 2024-2025

Le club qui reçoit doit adresser les résultats de match avant le **Vendredi midi**.

L'arbitrage doit être assuré en priorité par l'équipe à domicile.

Une victoire rapporte 3pts. Une défaite 3-2, 2pts. Un match perdu mais joué 1pt. Un match forfait 0 pt.

Les joueurs/euses FFVB sont les bienvenus à condition que l'esprit reste celui du challenge, et que le volley reste une activité de LOISIR. Le(la) licencié(e) ne doit pas être engagé(e) dans un niveau supérieur à celui de « départemental FFVB » pour les Hommes et « pré-Nat FFVB » pour les Femmes. (sauf poule 1 si accord entre les équipes).

### Généralités :

Pour les clubs engageant plusieurs équipes, il est obligatoire de présenter des équipes distinctes.

Un joueur d'une équipe peut jouer avec l'autre équipe en cas d'effectif affaibli, sous réserve de ne pas avoir déjà joué avec son équipe habituelle la même semaine.

Une équipe incomplète peut disputer la rencontre si le nombre de ses joueurs est supérieur ou égal à 4 (mixte obligatoire). En dessous de 4 joueurs l'équipe sera déclarée forfait.

L'équipe doit comporter au moins une fille sur le terrain, mais également un garçon minimum. Pas plus d'un joueur de club sur le terrain en même temps.

### Terrain :

Terrain : 9m x 18m - séparé en 2 camps de 9m x 9m par un filet. Hauteur de filet : 2,35m.

Une ligne d'attaque est tracée parallèlement à la ligne du filet à une distance de 3 mètres.

### Le jeu :

L'équipe qui reçoit dicte le timing de l'échauffement (attaques, services).

Un premier échange est joué afin de déterminer l'équipe qui sert la première.

### Le service :

Le serveur, se tenant derrière la ligne de fond, engage en frappant le ballon du poing ou de la main après l'avoir lancé en l'air, pieds au sol. (Les services peuvent être smashés en poule 1 avec accord entre les équipes).

Le serveur n'a droit qu'à une seule tentative. Les joueurs se renvoient le ballon au-dessus du filet avec les mains, les poings, les avant-bras, la tête ou toute autre partie du corps.

L'échange se poursuit jusqu'à ce que le ballon touche le sol ou qu'une faute soit commise. Une équipe n'a droit qu'à trois touches avant de renvoyer le ballon de l'autre côté du filet. Il est interdit de toucher le ballon deux fois de suite avant de le renvoyer dans l'autre camp, le joueur ne doit pas saisir, retenir, ni porter le ballon et ne doit pas non plus toucher le filet, ni pénétrer dans le camp adverse. Un joueur continue à servir tant que son équipe marque, lorsqu'elle perd un échange, le service revient au camp opposé. Quand le service change de camp, tous les membres de l'équipe au service tournent dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur qui était avant-droit devient arrière-droit et se trouve au service. Au service, le ballon peut toucher le filet et repartir dans le camp adverse.

### La partie :

La partie se déroule en 5 sets. La première équipe qui parvient à gagner 3 sets aura le gain du match. Tous les points comptent même au changement de service. Chaque set se déroule en 25 points sauf le 5<sup>ème</sup> en 15 pts. Il faut toujours 2 pts d'écart dans tous les sets pour les remporter. Dans le cas d'un 5eme set, les équipes tournent dès que l'une des deux arrive à 8pts.

### Le placement des joueurs :

Les équipes de 6 joueurs se composent de 3 avants et 3 arrières définissant 6 postes comme suit : avant droit (poste 2) - avant centre (poste 3) - avant gauche (poste 4) - arrière gauche (poste 5) - arrière centre (poste 6) - arrière droit (poste 1). Avant chaque service, les joueurs doivent respecter le placement qu'ils avaient en début de set, les uns par rapport aux autres. Pendant l'échange, les joueurs peuvent prendre la position qu'ils désirent mais un arrière ne peut pas smasher ni contrer en zone d'attaque. Si le placement n'est pas respecté, le point sera perdu pour l'équipe en faute.

### Le contre :

Le contre ne peut être effectué que par les avants. Les mains ne peuvent pas franchir le filet. L'équipe qui effectue un contre a le droit de faire en plus trois touches pour renvoyer la balle dans le camp adverse.

### La réception :

Sur un service il est interdit d'attaquer une balle au-dessus du filet. Quel que soit le service tous types de réception est autorisé.

Les fautes : Toutes les fautes entraîneront la perte du point.

- Touche de balle : Le joueur ne peut pas toucher successivement 2 fois la balle (« double touche »). Les contacts multiples ne sont autorisés qu'à la première réception. Le ballon peut entrer en contact avec n'importe quelle partie du corps. Le contact doit être du type « touché » et non « porté »
- Faute au filet : Si un joueur touche le filet, il y'a « faute au filet ». Le jeu peut cependant continuer si la touche du filet n'impacte pas le jeu ou si ce dernier n'est pas arraché.

- La pénétration : il ne peut y avoir intrusion dans le camp adverse, ni par les mains, ni par les pieds. Sur ce dernier point, le pied ne doit pas franchir l'aplomb du filet pour des raisons de sécurité des joueurs.
- Faute dans la zone d'attaque : Seuls les avants sont autorisés à attaquer et à contrer dans la zone d'attaque
- Faute de placement : Il y a faute si le placement d'un joueur par rapport à l'autre n'est pas respecté. C'est à dire le placement d'un avant par rapport à un autre avant, d'un arrière par rapport à un autre arrière, ou d'un avant par rapport à un arrière.
- Eléments extérieurs : une équipe qui envoie le ballon sur un élément extérieur, plafond, câbles etc... perd le point.
- Le contre : les garçons ne peuvent pas contrer les filles en position d'attaque. Cependant, les filles peuvent se contrer entre elles.

### Les changements de joueur

Les changements pourront s'effectuer à n'importe quel moment, avant un service.

### Les temps morts

Chaque équipe aura la possibilité de demander 2 temps morts maximum par set. Le temps mort sera demandé avant le coup de sifflet d'engagement du point.

### Arbitrage :

L'arbitre a toujours raison ! Une faute sifflée ne peut être contestée. Seul le capitaine peut demander des explications. Toutefois, les deux équipes pourront se mettre d'accord pour rejouer un point litigieux.

### Gymnases :

Enfin, les créneaux horaires et le bon état des gymnases doivent être respectés.

Bonne saison à tous !

