

## REGLEMENT PARTICULIER DES EPREUVES M13 – Saison 2024 / 2025

### Art 1 – LICENCES ET QUALIFICATION

Type de licence autorisée dans l'épreuve pour les joueurs	COMPETITION VOLLEY-BALL
Type de licence autorisée dans l'épreuve pour le manager	ENCADREMENT – EDUCATEUR SPORTIF
Type de licence Mutation autorisée	NATIONALE / REGIONALE
<b>Catégories Autorisées</b>	
M15	<u>Avec dérogation spéciale</u>
M13	Oui
M11	Oui
M9	Avec Simple Surclassement
M7	<u>Avec dérogation spéciale</u>

### Art 2 – COMPOSITION DES EQUIPES

Nombre maximum de mutés	3
Nombre de joueurs par tournoi	Minimum 4 – Maximum 8
Obligation de Manager	Oui

Une équipe se présentant avec trois joueurs peut commencer la rencontre mais perdra chaque rencontre 0/2, sans sanction financière ni perte de points au classement.

Une équipe se présentant avec moins de trois joueurs, ne peut commencer la rencontre et perdra par Forfait.

Toute interpénétration est interdite entre les équipes d'un même GSA engagée dans le même niveau du championnat, même si ce sont des poules différentes.

Dans le cas d'un GSA ayant plusieurs équipes évoluant à des niveaux du championnat différents (Excellence, Pré Excellence) ; il est possible pour un joueur de monter de niveau UNE seule fois, puis de redescendre dans son équipe. A la 2<sup>ème</sup> inscription sur une feuille de tournoi d'un niveau supérieur il fait partie de cette équipe et ne peut plus redescendre.

La mixité est possible, l'équipe est obligatoirement engagée dans le championnat masculin.



### Art 3 – CALENDRIER

Les tournois débutent le dimanche entre 9h et 10h ou le samedi entre 13h et 17h.

Pour les championnats se déroulant sous la forme de tournois, les modifications au calendrier ne sont autorisées que pour les coupes de France de la même catégorie et implantée le même jour ; ou Voyages scolaires comme précisé ci-après.

Tout Groupement Sportif ayant des joueurs participant aux classes de neige, verte, de mer ou tout autre voyage scolaire devra en informer par écrit la C.D.S. au moins **7 jours** avant, **en fournissant une attestation de l'établissement scolaire comportant les dates du séjour et le nom des enfants concernés.**

Passée ce délai, plus aucun calendrier ne pourra être modifié et les équipes absentes aux dates du calendrier seront déclarées forfaits pour le tournoi.

### Art 4 – CLASSEMENTS

- rencontre gagnée : 5 points
- rencontre perdue 1/2 : 3 points
- rencontre perdue 0/2 : 2 points
- rencontre perdue par pénalité : 1 point (0/2 - 0/25 - 0/25)
- rencontre perdue par forfait : 0 point (0/2 - 0/25 - 0/25)

En cas d'égalité de points, le classement prend en compte :

1. le nombre de victoires
2. le coefficient des sets
3. le coefficient des points

### Art 5 – COMMUNICATION DES RESULTATS

<b>GSA responsable de la saisie des résultats et de l'envoi des feuilles de match</b>	GSA organisateur
<b>Saisie des résultats</b>	Avant le Lundi 18h00
<b>Envoi des feuilles de match</b>	<a href="#"><u>Au plus tard le Mardi</u></a>
<b>Adresse d'expédition des feuilles de match papier</b>	
Christine LECHAT – 1, rue Général Sarrail – 83 390 PIERREFEU	
<b>Adresse d'expédition des formulaires PDF « Feuille électronique » ou des scans</b>	
mada.lechat@gmail.com	

Il est possible de télécharger ou d'envoyer un scan de la feuille de tournoi, il devra être de bonne qualité pour être accepté. La feuille récapitulative des résultats et la feuille de composition des équipes devront être envoyées.

Il est également possible de télécharger le formulaire PDF « Feuille électronique », ou le scan de la feuille directement sur le serveur au moment de la saisie des résultats.

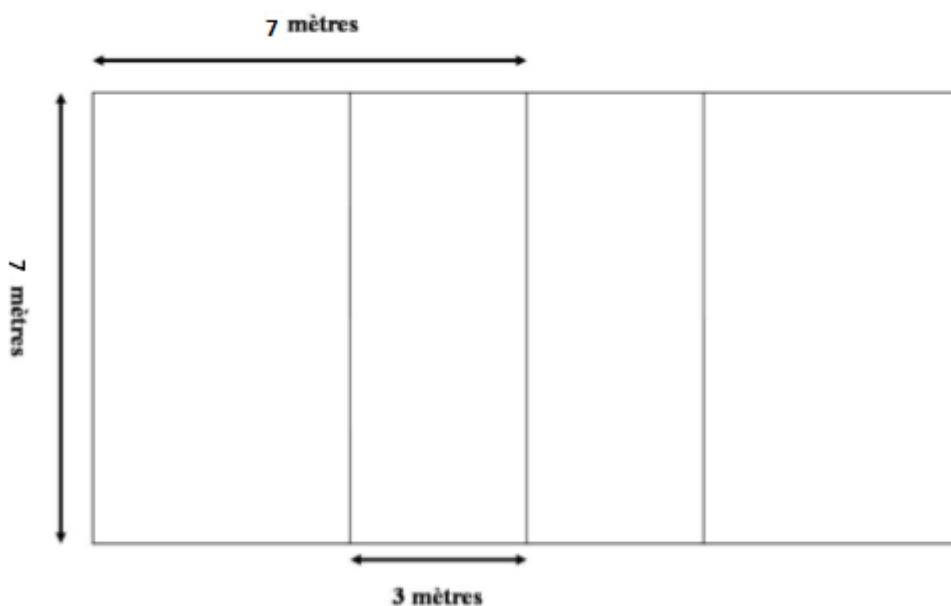
## Art 6 – DISPOSITIONS PARTICULIERES

Les règles du jeu en 6 x 6 s'appliquent sauf pour les points suivants :

### a) Installation et équipement

#### 1. Dimension du terrain

Le terrain aura une dimension de 7m sur 14m, avec une ligne arrière à 3m à partir du centre du terrain (filet).



#### 2. Hauteur du filet

Le filet aura une hauteur de 2,10 m.

### b) Positions des joueurs

#### 1. Numérotation

Les 4 positions des joueurs sur le terrain sont numérotées comme suit :

La position 1 sera celle du joueur arrière,

La position 2 sera celle du joueur avant droit,

La position 3 sera celle du joueur avant centre,

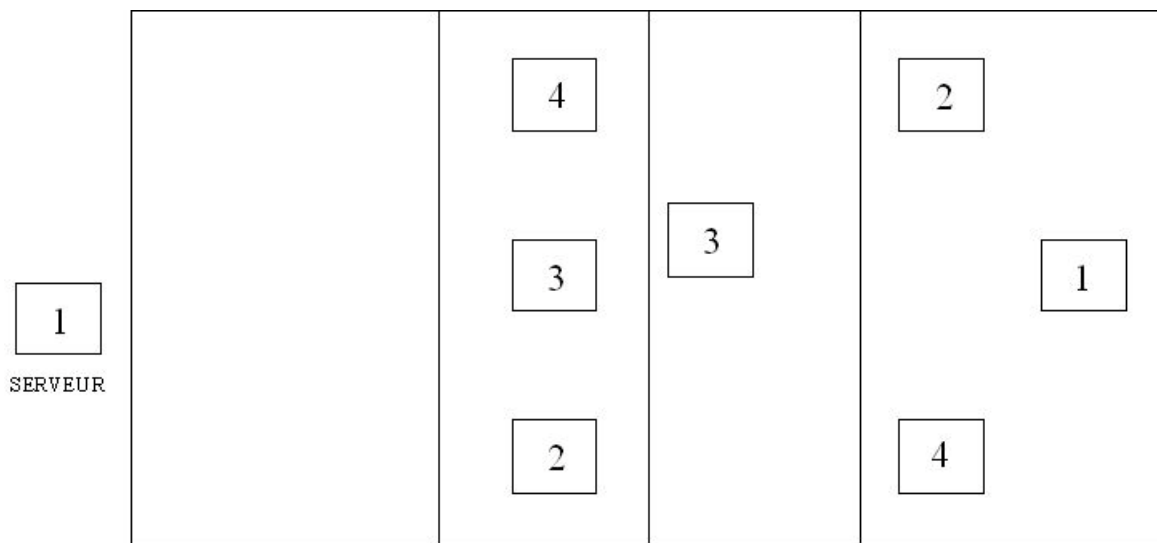
La position 4 sera celle du joueur avant gauche.

## 2. Positions relatives des joueurs entre eux

Au moment de la frappe du ballon au service :

Les joueurs avants, de chaque équipe, doivent se positionner dans l'ordre 2, 3, 4 de droite à gauche du terrain (en regard du filet).

Le joueur arrière de l'équipe en réception doit se positionner en arrière des 3 joueurs avants.



### c) Service

#### 1. Serveur

Le service est assuré par l'équipe qui a gagné l'échange précédent, par un joueur qui deviendra arrière (position 1), et qui le restera tant qu'il n'est pas remplacé par un autre serveur de son équipe.

#### 2. Rotation au service

La rotation se fera dans l'ordre normal de la position des joueurs sur le terrain (1 puis 2, puis 3, puis 4, puis de nouveau 1, .....).

#### 3. Position du joueur au service

Un joueur ayant servi (position 1), ne pourra pas remplacer le joueur qui le suivra au service (position 2), pour éviter qu'un même joueur ne serve deux fois consécutivement.

#### 4. Restriction de service

Lors des tournois OPEN, le service devra obligatoirement être frappé sous l'épaule et les pieds au sol.

#### **d) Remplacements des joueurs**

##### **1. Nombre**

Le nombre de remplacements est de **4**. Ces remplacements sont libres sauf :

- le joueur de la position 1 ne pourra remplacer le joueur de la position 2 (cf. d3).
- Un joueur remplacé et sorti de l'aire de jeu ne pourra entrer à nouveau sur le terrain qu'après au moins un échange de jeu.

#### **e) Le jeu des joueurs**

##### **1. Des avants**

Le jeu des joueurs avant est traditionnel et pas limitatif.

##### **2. De l'arrière**

Le jeu de l'arrière est traditionnel (pénétration, attaque depuis la zone arrière), et il ne peut pas contrer ou attaquer au-dessus du filet dans la zone avant.

#### **f) Temps-Morts**

##### **1. Nombre**

Chaque équipe dispose de 2 temps-morts de 30 secondes par set.  
Il n'y a pas de temps-morts techniques à 8 et à 16.