

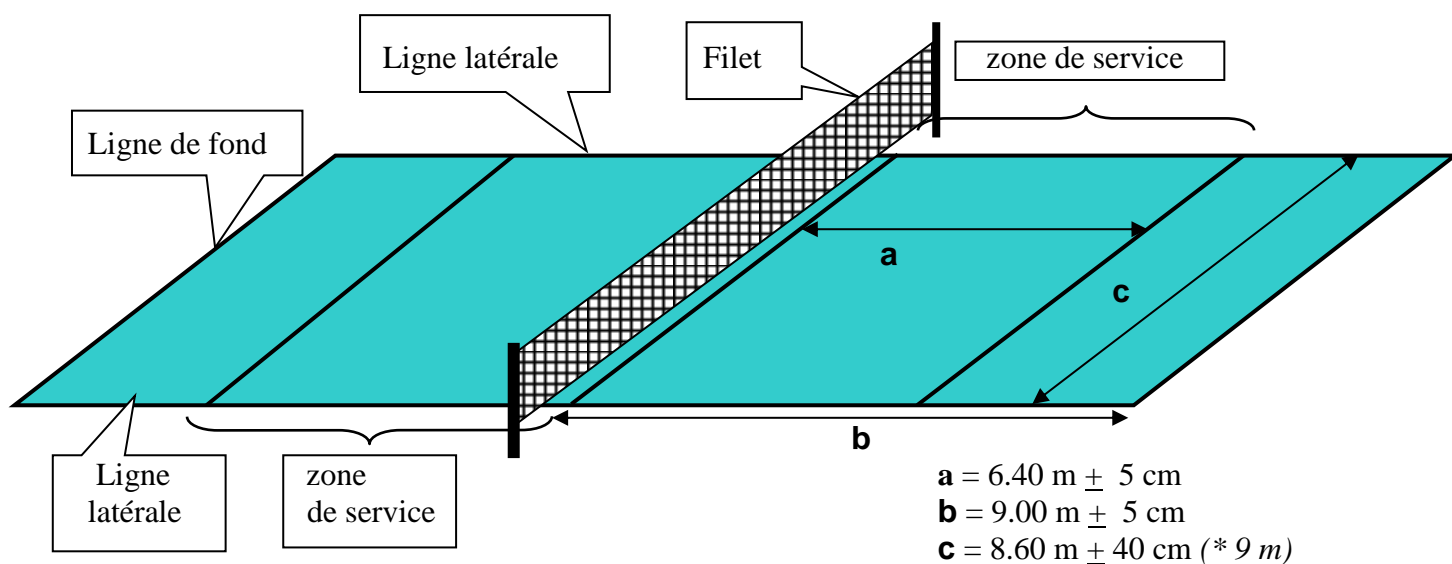


Règlements de jeu Double/Triple

Dans la suite :

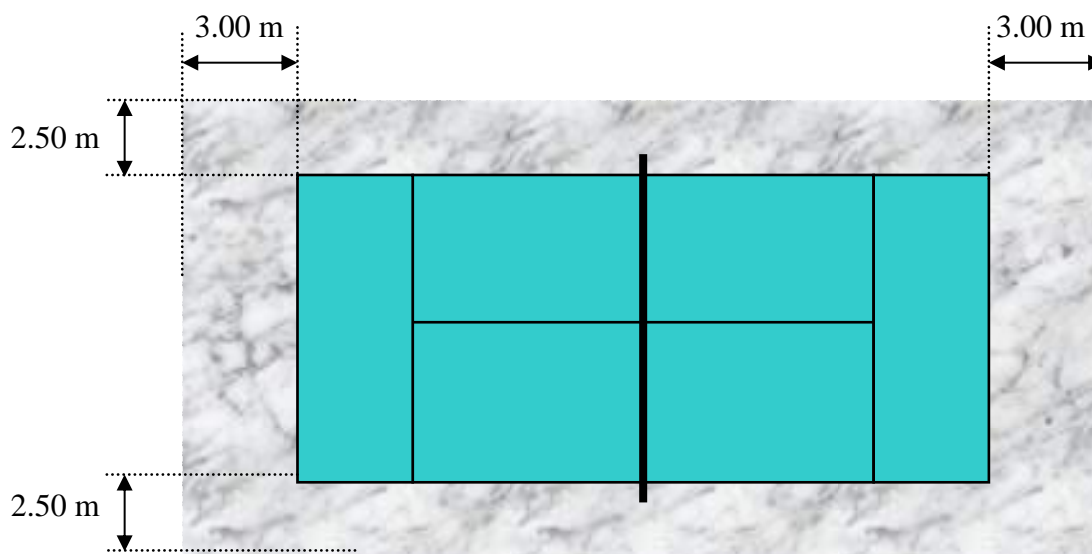
- Ce qui est noté en italique entre parenthèses et après un astérisque (*...) correspond aux règlements internationaux préconisés par l'UNIF et qui sont donnés ici à titre indicatif
- Ce qui est noté en italique entre parenthèses et après un astérisque (*...) correspond aux règlements internationaux préconisés par l'UNIF et qui sont donnés ici à titre indicatif

1. AIRE DE JEU



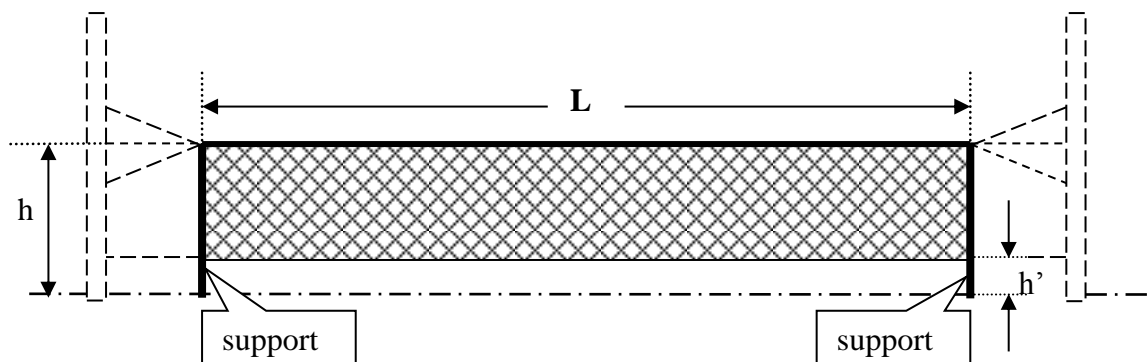
- 1.1 L'aire de jeu est composée d'un court et d'une zone de dégagement.
- 1.2 Dimensions du court : $8.60 \text{ m} \pm 0.40 \text{ m} (* 9 \text{ m}) \times 18 \text{ m}$
- 1.3 Le court est divisé en deux moitiés, séparées par un filet, et il est délimité par des lignes de $5 \text{ cm} \pm 1 \text{ cm}$ de largeur. Les lignes de fond et latérales font partie du court.

- 1.4 La zone de dégagement dépasse le court de 2.50 m (* 3.00 m) au minimum de chaque côté et de 3.00 m (* 3.50 m) au minimum derrière la ligne de fond du court.



- 1.5 La dénivellation du sol (ne comportant pas d'« escalier ») du terrain de jeu ne dépasse pas 1%.

2. FILET



- 2.1 Le filet est constitué par la partie tendue au-dessus du court.
 2.2 Sa longueur est égale à la largeur du court, autrement dit $L = 8,60 \text{ m} \pm 40 \text{ cm}$ (* 9 m). Si deux supports (non obligatoires) sont utilisés pour régler la hauteur du filet, ceux-ci sont verticalement posés sur les lignes latérales. Le filet ou les supports ont une hauteur $h = 1.10 \text{ m}$ à la verticale des lignes latérales. Les supports font partie du filet. La partie centrale du filet est située à 1.05 m (* 1.08 m) au minimum du sol. La distance maximale entre le bord inférieur du filet et le sol est $h' = 20 \text{ cm}$. Sur toute sa longueur, le filet ne doit cependant pas toucher le sol.

3. BALLON

- 3.1 Le ballon utilisé est le ballon officiel de marque GALA.
 3.2 Dans le cas d'utilisation d'un ballon d'un autre type, celui-ci doit avoir les caractéristiques suivantes : formé de 32 éléments collés entre eux, le ballon de couleur blanc et noir, en cuir synthétique, a un poids pouvant varier entre 396 et 453 g et une circonférence de 680 à 710 mm, gonflé à une pression variant de 60 à 65 kPa. Ce

ballon, lâché d'une hauteur de 1 m (à compter sous le ballon), doit rebondir en atteignant une hauteur variant entre 660 et 720 mm, sa valve étant dirigée vers le haut.

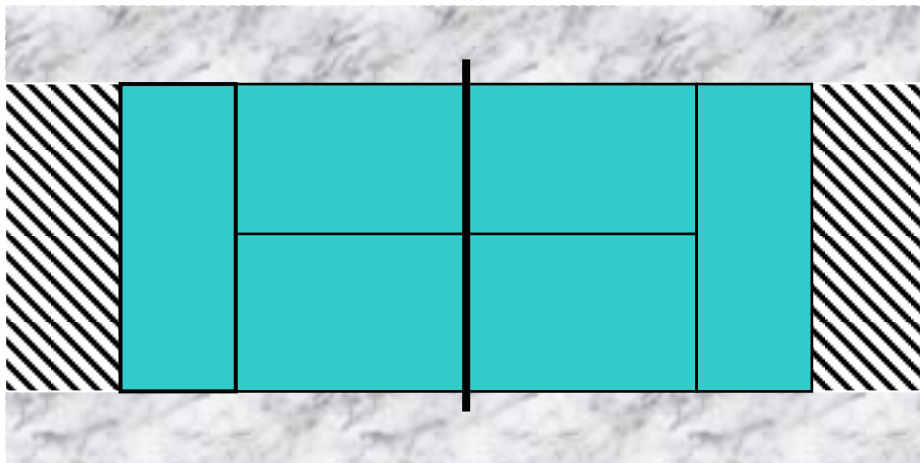
- 3.3 L'organisateur est le seul à fournir aux équipes présentes le ou les ballons utilisés pendant les matches. Ces ballons seront donnés suffisamment tôt aux équipes, pendant leur échauffement, pour qu'elles puissent s'y habituer.

4. ENGAGEMENT INITIAL

- 4.1 Le droit au premier engagement est déterminé par tirage au sort.
- 4.2 L'équipe choisissant en premier le côté pile ou face de la pièce utilisée pour le tirage au sort est celle qui est notée en premier sur la feuille de match.
- 4.3 L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit le ballon ou le camp. Si elle choisit le ballon, elle sert ou fait servir son adversaire pour le 1^{er} point et l'équipe adverse choisit le camp dans lequel elle commence le match. Si elle choisit le camp, l'équipe adverse sert ou fait servir son adversaire pour le 1^{er} point.
- 4.4 (** En cas d'égalité de sets après 2 sets joués, l'équipe qui totalise le plus grand nombre de points gagnants se retrouve dans le cas de l'équipe ayant gagné le tirage au sort du début du match, avec le choix évoqué sous 4.3. En cas d'égalité, on procède à un nouveau tirage au sort.*)

5. SERVICE

- 5.1 Le service se fait en envoyant le ballon avec n'importe quelle partie du corps autorisée au FT.
- 5.2 Le fait, pour le serveur (= n'importe quel joueur de l'équipe), de toucher le ballon avec deux parties du corps (par ex. genou, puis pied) est considéré comme faute.
- 5.3 Le serveur n'a droit qu'à une seule tentative par service. Lancer le ballon, le manquer volontairement, le reprendre des mains et recommencer est donc interdit. Par contre, si le ballon rebondit mal ou dans son camp, le serveur peut recommencer le service.
- 5.4 Au moment du service, le pied d'appui du serveur doit se trouver dans la zone de dégagement située derrière la ligne de fond (zone hachurée ci-dessous)



- 5.5 Les manières de servir suivantes sont autorisées : frappe de la balle en volée ou après un rebond, en demi-volée ou balle posée à terre. Le ballon ou le pied du serveur ne doivent en aucun cas toucher l'aire de jeu avant ou au moment du service. Pour le service, la balle doit être lâchée des mains du serveur ou alors reposer à même le sol.

- 5.6 Le service est effectué dans les 5 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.
- 5.7 Le ballon doit être envoyé au-dessus du filet et retomber dans la zone de service adverse.
- 5.8 Si le ballon touche le filet, puis le sol dans la zone de service adverse sans que l'adversaire ne puisse le récupérer, le point va à l'équipe de l'auteur du service (pas de « net »).
- 5.9 L'engagement est toujours fait par un joueur de l'équipe qui vient de marquer le point.
- 5.10 La balle d'engagement peut être reprise en direct (= sans qu'elle ait touché le sol) par l'adversaire. Dans ce cas, elle ne peut pas être renvoyée directement dans le camp adverse. S'il y a rebond après cette reprise en direct, la balle peut toucher le sol n'importe où dans la moitié de court de l'équipe ayant repris la balle en direct.

6. BALLON EN JEU

- 6.1 Le ballon peut toucher le sol un nombre maximum de fois fixé par les « Modalités » de la compétition en question. Si plusieurs rebonds sont autorisés, ceux-ci sont non successifs.
- 6.2 Le ballon peut être touché par les joueurs à trois reprises au maximum avant de repasser dans l'autre camp.
- 6.3 Un joueur n'a pas le droit de toucher le ballon deux fois de suite (avec ou sans rebond entre ces deux touches au sol).
- 6.4 Il y a faute lorsque la zone de contact entre le ballon et le sol est située en dehors du court.
- 6.5 Le ballon peut être touché par toutes les parties du corps, à l'exception des bras et des mains.
- 6.6 A n'importe quel moment d'un match, les joueurs doivent toujours se trouver dans leur moitié de l'aire de jeu.
- 6.7 En cas d'intervention d'un objet étranger susceptible d'influencer le jeu, la balle sera rejouée.
- 6.8 Il y a faute et point perdu lorsque le ballon touche des éléments fixes de l'infrastructure (plafond, poteaux auxquels est fixé le filet,... ainsi que l'arbitre). Par contre, les joueurs peuvent toucher les éléments entourant le terrain de jeu (bancs, parois, arbitre, poteaux et câbles/chaînes/cordes tenant le filet ...).
- 6.9 Un joueur a le droit de passer par-dessus le filet avec n'importe quelle partie de son corps autorisée au FT. Il peut dépasser dans le camp adverse uniquement au-dessus de la partie tendue du filet à l'aplomb du court.
- 6.10 Le fait de toucher le filet, intentionnellement ou non, à quelque instant que ce soit pendant un point, est synonyme de point perdu. Une seule exception à cette règle : si le ballon « déformant » le filet pousse ce dernier sur une partie du corps (même le bras) d'un joueur, il n'y a pas faute et le jeu se poursuit. Si le filet bouge à la fin d'un point, c'est à l'arbitre de le stabiliser et non à un joueur.
- 6.11 Si un joueur touche dans le camp adverse une partie du corps d'un adversaire en allant vers lui (ce n'est pas l'adversaire qui vient à lui), il fait faute et perd le point en jeu.
- 6.12 Si les adversaires touchent simultanément le filet, le point sera rejoué.
- 6.13 A l'exclusion des bras et des mains, il est autorisé d'opposer toutes les parties du corps à un adversaire attaquant par-dessus le filet.

- 6.14 Il est interdit de retenir ou de pousser un adversaire.
- 6.15 Le jeu continue lorsque des adversaires touchent le ballon simultanément au-dessus du filet (blocage). Les joueurs concernés par le blocage peuvent retoucher le ballon.
- 6.16 Lorsque des adversaires touchent le ballon simultanément au-dessus du filet et qu'il sort de la surface de jeu, le point est à rejouer.
- 6.17 Avant de passer dans le camp de l'adversaire, le ballon doit être touché en dernier lieu par un joueur dans son propre camp.
- 6.18 Avant de passer dans le camp de l'adversaire, le ballon doit être touché en dernier lieu par un joueur. Un rebond au sol juste avant de franchir le filet est synonyme de faute.
- 6.19 Quand il passe d'un camp à l'autre, le ballon doit obligatoirement passer par-dessus le filet entre les deux lignes imaginaires placées à la verticale des lignes latérales (= prolongement des supports lorsqu'il y en a). Il y a faute et point perdu lorsque le ballon rejoint le camp adverse en passant à l'extérieur desdites lignes.
- 6.20

7. POINTS / RESULTATS

- 7.1 L'un ou l'autre arbitre indique par un premier coup de sifflet le début d'un point et le même arbitre ou l'autre indique par un second coup de sifflet la fin de ce point. La durée d'un point équivaut au temps s'écoulant entre ces deux coups de sifflet.
- 7.2 Après le coup de sifflet marquant la fin d'un point et avant le coup de sifflet marquant le début du point suivant, l'un ou l'autre arbitre peut autoriser (sur intervention ou non de tierces personnes)
 - ◆ certains actes de courte durée qui permettent au jeu de se dérouler normalement et sans danger (par ex. relacer ses chaussures pour un joueur, évacuer un objet lancé sur l'aire de jeu, faire reculer un spectateur trop proche du terrain, ...)
 - ◆ des arrêts plus longs dus à des cas de force majeure (blessure, saignement important, verre de contact qui tombe, lunettes cassées, eau ou sueur mouillant le sol à évacuer, ...).
- 7.3 Si, durant un point, une quelconque raison devait causer un arrêt de jeu (ballon d'un autre match roulant sur le terrain, chute du marquoir, ...), seul l'un ou l'autre arbitre est habilité à prendre cette décision, en faisant ensuite rejouer le point s'il y a eu arrêt du jeu.
- 7.4 Les points perdus sont bonifiés à l'adversaire.
- 7.5 Un match se joue en 1 set (* 2 sets gagnants) d'un nombre de points précisé dans les « Modalités » de la compétition en question. L'équipe atteignant en premier ce nombre de points a remporté le match (* le set), pour autant qu'il y ait 2 points d'écart. Sinon, le match (* le set) continue jusqu'aux 2 points d'écart.
- 7.6 (* En cas de 3^e set, l'arbitre fait changer de camp les deux équipes lorsqu'une des deux atteint le score équivalent à la moitié arrondie à l'entier supérieur du nombre de points fixé par les « Modalités » de la compétition en question.)

8. TEMPS MORTS / TEMPS D'ARRÊT

- 8.1 Dans un match, chaque équipe a droit à 1 temps mort (* 1 temps mort par set) .
- 8.2 Les arbitres ont le droit, à tout moment du match, de demander un « temps mort d'arbitre ».
- 8.3 Dans les rencontres comportant plusieurs matches, les temps d'arrêt sont fixés de la manière suivante : 30 secondes pour les temps morts / (* 1 minute entre 2 sets d'un

même match) / 3 minutes entre deux matches consécutifs d'une même rencontre (5 minutes entre 2 matches consécutifs).*

- 8.4 Dans un match, les joueurs des deux équipes ne doivent pas quitter leur terrain de jeu respectif sauf en cas de force majeure évoquée sous 7.2 ou lors de temps morts (joueurs assis sur le banc).
- 8.5 L'entraîneur et ses assistants ne doivent à aucun moment d'un match pénétrer sur le court.

9. JOUEURS

- 9.1 Chaque équipe est composée de 2 joueurs présents sur le terrain pour le double et 3 joueurs présents sur le terrain pour le triple, et de remplaçant(s) dont le nombre est libre (** 1 remplaçant en Double / 2 remplaçants en Triple*).
- 9.2 Les changements au sein de chaque équipe sont libres (** 2 changements de joueurs par set, les changements entre les sets ne comptant pas dans ces 2 changements*). Par changement de joueurs, on entend le changement d'un ou de plusieurs joueurs à la fois. Les changements sont annoncés à l'arbitre et se font uniquement entre deux points consécutifs.
- 9.3 L'arbitre accorde un temps mort de 30 secondes par changement de joueur(s).

10. SANCTIONS / PENALITES

- 10.1 En cas de problèmes, l'ordre des sanctions disciplinaires prises par les arbitres est le suivant :
- ◆ avertissement oral et explication de la faute commise
 - ◆ carton jaune et 1 point pour l'adversaire
 - ◆ carton rouge, match perdu et expulsion du joueur (si celui-ci est le fautif) pour le reste de la rencontre. En outre, le joueur fautif ne pourra pas rester à l'endroit (banc, chaises...) réservé à son équipe, ni à proximité des arbitres.
- Un 2^e carton jaune au cours de la même rencontre est synonyme de carton rouge avec les sanctions y relatives.
- 10.2 Toute attitude antisportive de la part de joueurs, entraîneurs, assistants ou responsables d'équipe telle que protestations, réclamations, envois délibérés de balle en direction de l'arbitre ou hors du terrain, ralentissements de jeu, accrochages ou bousculades d'un adversaire, propos orduriers, provocations verbales de tous genres, gestes déplacés, non-respect des temps d'arrêt ou des 5 secondes lors des services, ... est sanctionnée comme indiqué sous 10.1.
- 10.3 Selon la gravité des gestes décrits ci-dessus, un joueur fautif peut se voir sanctionné, sans avoir reçu au préalable d'avertissement, directement d'un carton jaune ou d'un carton rouge. En outre, une sanction plus importante prise ultérieurement contre lui est toujours possible.

11. EQUIPEMENT

- 11.1 Les joueurs d'une même équipe sont tenus de s'équiper de manière uniforme lors des matches officiels.

12. PROTETS

- 12.1 Le capitaine d'une équipe a le droit, lors d'arrêts de jeu, de s'adresser aux arbitres en levant la main, afin de leur demander des explications ou de leur annoncer le dépôt d'un protêt.
- 12.2 Selon la nature et l'importance des divergences, les instances de décision seront dans l'ordre:
- a) les arbitres
 - b) l'organisateur de la compétition
 - c) le tribunal arbitral de l'ASFT / l'UNIF.

La décision de l'instance désignée par les parties est définitive.

12.05.2017 / CT de l'ASFT
(Rectifications apportées à la suite de la fondation de l'UNIF)