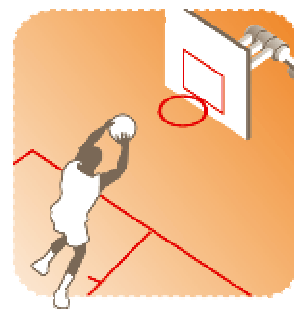




UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



Festibenj 2009

Règlements Spécifiques

Nés en 1996, 1997 et 1998

octobre 2008

Sommaire

Basketball 3 x 3	Page 3
Futsal	Page 5
Handball	Page 14
Rugby	Page 16
Volley-ball 4 x 4 mixte	Page 18
La grille des matches	Page 21
Les égalités	Page 22
Classement général	Page 24
Annexe : Pénalités	Page 25

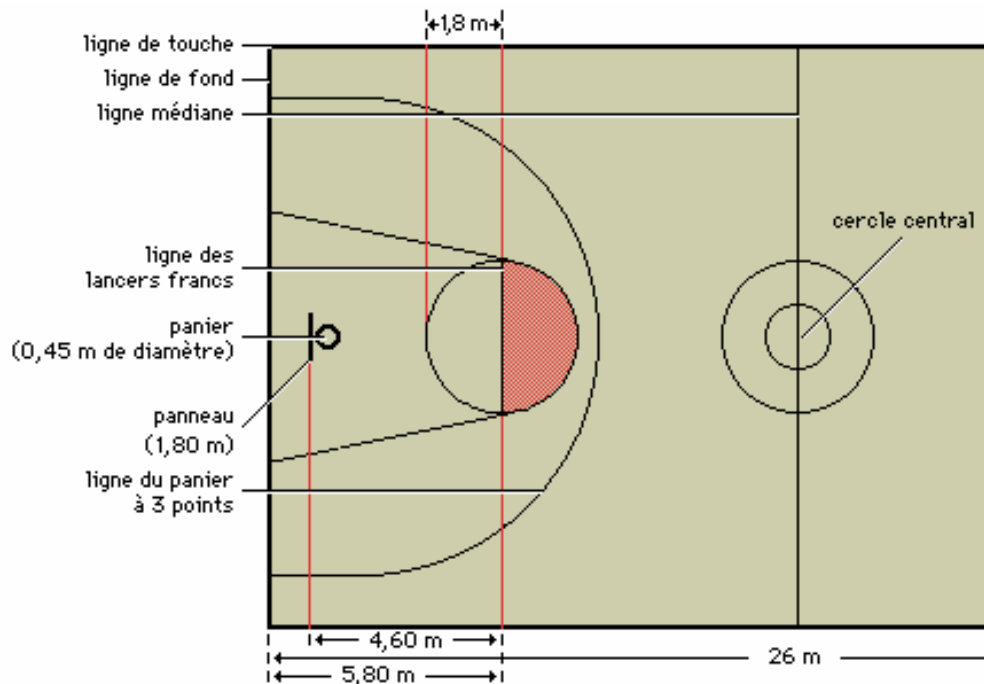
Basketball 3 x 3



A. Installations et Équipements

1. Dimension du Terrain

- Le tournoi de 3 x 3 se joue sur un ½ terrain (14 x 15m), et un seul panier (hauteur : 3,05m).



2. Ballon

- Le ballon utilisé est de taille 6 pour les garçons, et de taille 5 pour les filles.

B. Participants

1. Composition des Équipes

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de 3.
- Le nombre de remplaçants est de 2 par équipe.
- 1 Jeune Arbitre de l'Association Sportive de niveau départemental minimum.

2. Changements

- Le remplacement d'un joueur ne peut s'effectuer que sur balle arrêtée.

3. Responsable de l'Équipe

- Un capitaine d'équipe est désigné représentant ses partenaires auprès du capitaine adverse, des arbitres et de la table de marque, il peut être assisté de son professeur d'EPS.

4. Arbitrage

- Chaque match est arbitré par 1 ou 2 arbitres, assistés par 2 personnes à la table (marque et chronomètre).

C. Règles

1. Comptage des Points

- Un panier marqué au-delà de la ligne des 6,25m vaut 3 points, les autres paniers valent 2 points, le lancer franc vaut 1 point.

2. Mise en Jeu

- La rencontre débute par un entre-deux dans le cercle des lancers francs, les deux joueurs étant de profil par rapport au panneau.
- Après chaque panier marqué, la balle change de main, et la reprise du jeu se fait à partir du rond central.
- Chaque attaque, après interception, rebond défensif ou panier encaissé, doit repasser par le rond central, par un dribble ou une passe.

3. Comptage des Fautes

- L'officiel chargé de la feuille de marque comptabilise les fautes individuelles de chaque joueur et le total des fautes collectives de chaque équipe. Il signale lorsqu'un joueur doit sortir pour avoir commis le nombre de fautes autorisé et lorsqu'une équipe a atteint le total de fautes autorisé, ces deux critères étant déterminés en fonction du temps de jeu.

4. Violations

- Les règles du basket-ball 5 x 5 sont conservées, notamment pour le dribble, les 3 et 5 secondes, le marcher, le joueur hors jeu et le ballon hors jeu.

5. Ballon Tenu

- En cas de ballon tenu, donnant normalement lieu à un entre-deux et l'application de la règle de l'alternance, le ballon sera donné à l'équipe en défense.

D. Durée des Matches

- La rencontre se termine lorsqu'une équipe atteint 21 points **OU** lorsque le temps de jeu est terminé. Le temps de jeu est calculé en fonction du nombre de rencontres jouées dans une journée, sans jamais dépasser l'équivalent de 2 rencontres, soit 48 minutes (2 x {4 x 6}).
- En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les 3 joueurs de chaque équipe présents sur le terrain à la fin de la rencontre tirent chacun 1 lancer franc ; si l'égalité persiste à l'issue de cette série, les 3 mêmes joueurs tirent en alternance 1 lancer franc, jusqu'à ce que les équipes se départagent (mort subite).

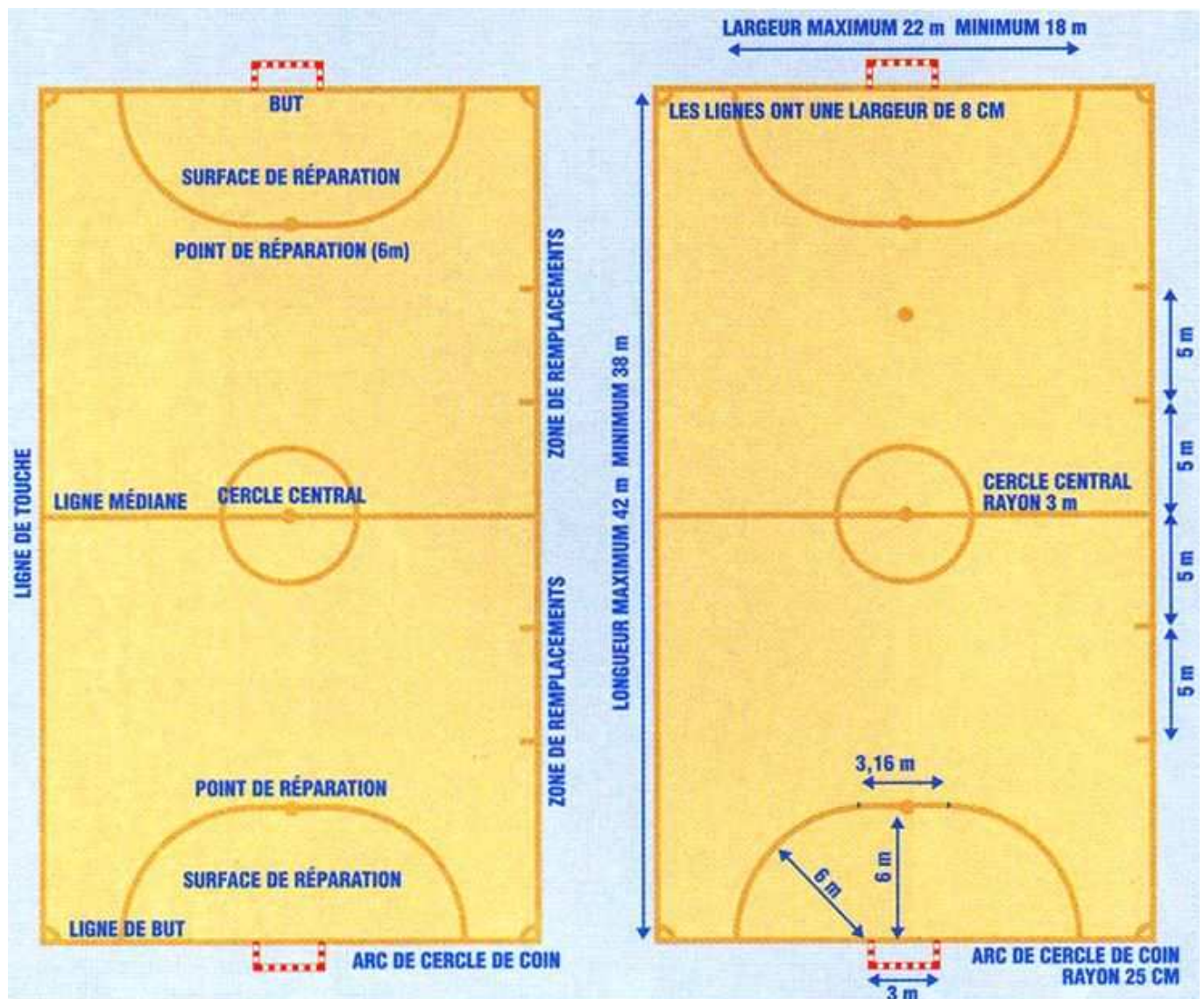
Futsal



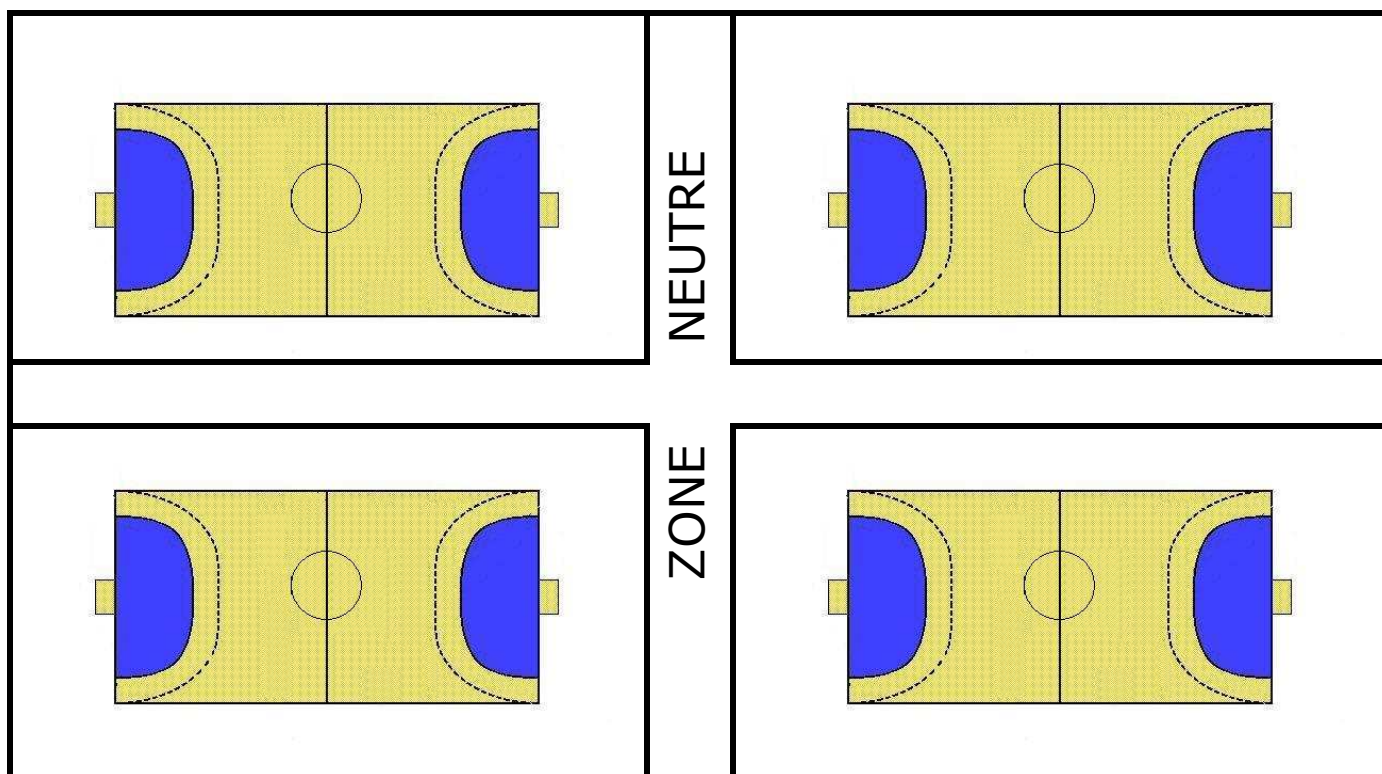
A. Installations et Équipements

1. Dimension du Terrain

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : Longueur de 38 à 42m et largeur de 18 à 22m.
- Le cercle central a 3m de rayon.
- Le point de réparation (penalty) est placé à 6m du but, il se situe sur la ligne de réparation à 6m du milieu des montants du but à égale distance de ceux-ci.
- Zones de remplacements : utilisées pour faire entrer et sortir les joueurs à chaque remplacement. Elles se situent devant les bancs des équipes et ont une longueur de 5m.



- 4 terrains sur un terrain de Football.



2. Ballon

- Taille unique. Il est en cuir ou dans une autre matière adéquate. Attention les ballons en feutre ne sont pas autorisés.

3. Le But

- Les dimensions des buts sont de 3 x 2m.



Les ancrages des buts au sol doivent être validés par des services de sécurité.

B. Participants

1. Composition des Équipes

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de 5.
- Le nombre de remplaçants est de 2 par équipe.
- 1 Jeune Arbitre de l'Association Sportive de niveau départemental minimum.

2. Remplacements

- Nombre illimité de remplacements.
- Remplacement à tout moment de la partie dans la zone des 5m comme au handball.

- Si un joueur n'a pas passé cette ligne des 5m et que le remplaçant est rentré, le jeu est arrêté une faute collective est attribuée à l'équipe fautive, et un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.
- Le joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain par la zone des 5m à partir du moment où le joueur remplacé sera sorti **entièrement** par cette même zone.
- Le match sera arrêté et perdu pour l'équipe concernée si une équipe ne présente plus que trois joueurs (dont le gardien) sur le terrain.
- Une équipe présentant moins de 3 joueurs sur le terrain est déclarée forfait.

3. Responsable de l'Équipe

- Un capitaine d'équipe est désigné représentant ses partenaires auprès du capitaine adverse, des arbitres et de la table de marque, il peut être assisté de son professeur d'EPS.

4 L'équipement

- L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou les autres¹.

- L'équipement de base obligatoire d'un joueur comprend :

- un maillot numéroté,
- un short,
- une paire de chaussette,
- des protège-tibias,
- des chaussures de sport (en toile ou en cuir mou avec des semelles de caoutchouc ou en matière similaire) ; **si la compétition se déroule en extérieur sur terrain herbé, des chaussures de football à crampons moulés ou vissés sont autorisées.**
- le gardien de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueurs et de l'arbitre, il peut porter un pantalon de survêtement,
- le port des lunettes par les joueurs est autorisé.

- En cas de non-respect, le joueur ne pourra prendre part au jeu et devra se mettre en conformité. Le jeu ne sera pas arrêté mais le joueur concerné devra attendre un arrêt de jeu, et le signal de l'arbitre pour pénétrer de nouveau sur le terrain.

5. Arbitrage

- L'arbitrage sera assuré par un binôme d'arbitre.
- Chaque arbitre gère sa moitié de terrain.

- L'arbitre se trouvant près des bancs des équipes s'assurera du respect de la procédure de remplacement des joueurs.

¹ Ceci s'applique aussi pour les bijoux en tout genre.

6. Chronométrateur

- 1 JO chronométrateur.
- 1 JO feuille de match.
- 2 JO comptabiliseront les fautes collectives.

C. Règles

1. Coup d'Envoi

- Au début de la partie, les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera les deux capitaines d'équipe afin de procéder au tirage au sort.
- L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la 1^{ère} mi-temps ; l'autre équipe procède au coup d'envoi.
- Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé vers l'avant.

Pour commencer la partie, reprendre après la mi-temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder au coup d'envoi.

Placement

- Les joueurs sont dans leur camp respectif et ceux qui ne donnent pas le coup d'envoi doivent être à au moins 3m du ballon (rayon du cercle central).

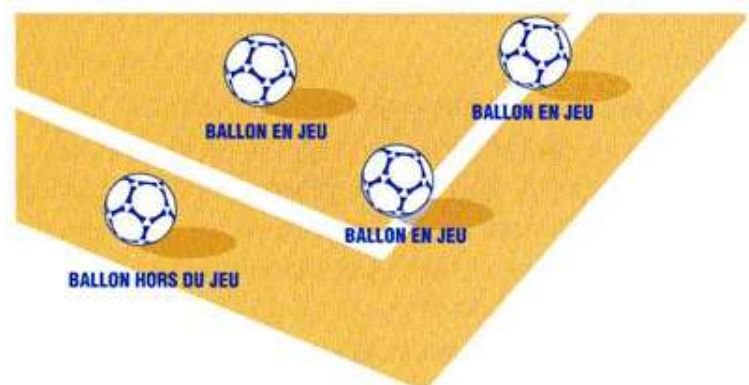
Balle à terre

- L'arbitre donne balle à terre à chaque fois que le jeu a été arrêté pour une cause non prévue dans les lois ; elle s'effectue à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol.

2. Le ballon « En Jeu » - le ballon « Hors du Jeu »

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre.



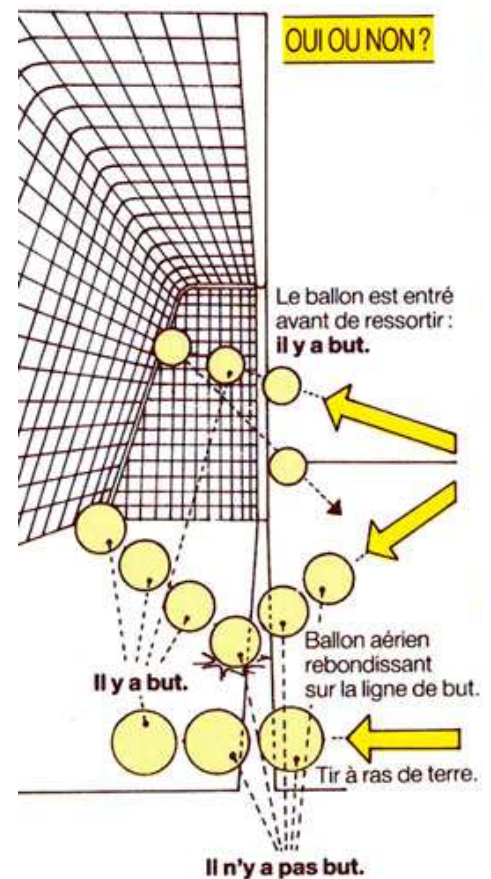
Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations y compris quand :

- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale.
- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu.

Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.

3. But

- Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but (en l'air ou à terre), entre les poteaux et sous la transversale.
- Le ballon doit rester conforme et ne doit pas avoir été touché par un corps étranger, ni de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante (excepté le gardien de but se trouvant dans sa propre surface de réparation).
- Un but peut être marqué depuis n'importe quel endroit du terrain.



4. Règles Essentielles

- Pas de contact,
- Pas de tacle,
- Pas de hors-jeu.

5. Les Fautes

Coup franc direct

- Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre, commet par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des six fautes suivantes :
 - donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire,
 - faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire,
 - sauter sur un adversaire,
 - charger un adversaire,
 - frapper ou essayer de frapper un adversaire,
 - bousculer un adversaire.

- Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre fautes suivantes :
 - tenir un adversaire,
 - cracher sur un adversaire,
 - tacler un adversaire (y compris pour le gardien de but dans sa propre surface de réparation),
 - toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).
- Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- Les fautes ci-dessus sont des fautes cumulées.

Coup de pied de réparation

- Un coup de pied de réparation est accordé quand l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, quelque soit l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Coup franc indirect

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but, qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation commet l'une des fautes suivantes :
 - garder le ballon en sa possession pendant plus de 4 secondes avant de le lâcher, des mains,
 - toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur,
 - toucher le ballon des mains sur une passe en retrait bottée délibérément par un coéquipier,
 - toucher le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :
 - joue d'une manière dangereuse,
 - fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué,
 - empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
 - commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la loi 12 pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.
- Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit même où l'infraction a été commise. Sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation.
- Dans ce cas le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

- Comptabilisation des fautes collectives

- Coup de pied de réparation à 6m dès la 3^{ème} faute collective.
- Remise à zéro des fautes lors de la 2^{ème} mi-temps.
- Coup franc direct : excès de combativité (coup de pied, croche-pied, charge de l'épaule, bousculer ...).
- Coup franc indirect : le gardien prend le ballon à la main sur une passe volontaire d'un partenaire, jouer de manière dangereuse ...

6. Sanctions disciplinaires

Le carton blanc

- **Le carton blanc entraîne une exclusion temporaire, elle sera d'une durée de 2'.**
- **Le carton blanc a un objectif préventif et éducatif.**
- **Un seul carton blanc par mi-temps et par équipe.**

- Le carton blanc n'est pas appelé à remplacer l'avertissement ou l'exclusion définitive, il a un objectif uniquement préventif et éducatif.

Le carton jaune

- Un joueur se voit infliger un carton jaune (avertissement), une exclusion temporaire de 2' en tournoi, et d'un point de pénalité pour son équipe quand il commet une seconde fois l'une des sept fautes suivantes, **alors que son équipe a déjà reçu un carton blanc** :

- 1. il se rend coupable d'un comportement antisportif,
 - 2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
 - 3. il enfreint avec persistance les lois du jeu,
 - 4. il retarde la reprise de jeu,
 - 5. il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, ou d'une rentrée en touche, ou d'un dégagement du ballon,
 - 6. il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre,
 - 7. il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
- Pour n'importe laquelle de ces fautes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, à exécuter à l'endroit où a été commise l'infraction en plus du carton jaune.
 - Si la faute a été commise dans la surface de réparation le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Le carton rouge

- Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) et son équipe reçoit 3 points de pénalité quand il commet l'une des fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'une faute grossière,
2. il se rend coupable d'un acte de brutalité,
3. il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne,
4. il empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation),
5. il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire en se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation,
6. il tient des propos ou fait des gestes blessants et injurieux et /ou grossiers,
7. il reçoit un second avertissement au cours du même match.

- Il doit alors quitter le banc de touche ainsi que la proximité du terrain

- Si le jeu est arrêté parce qu'un joueur est exclu du terrain de jeu pour avoir commis l'une des fautes 6 ou 7, sans qu'aucune autre infraction aux lois du jeu n'ait été commise, le match reprend par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à l'endroit où a été commise l'infraction, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

7. Coups francs

- Indirects : Idem Foot à 11 mais les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 5m du ballon.

- Directs : Idem Foot à 11 mais les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 5m du ballon.

8. Cumul de fautes

- Tous les coups francs directs et les coups francs indirects sont des fautes collectives donc cumulables.

- Coup de pied de réparation à partir de 3 fautes collectives dans une mi-temps.

9. Coup de Pied de Réparation

- Le ballon est placé sur le point de réparation à 6m.

- Tous les joueurs doivent se trouver à 5m du point de réparation.

10. Rentrée de Touche

- Uniquement au pied
- À l'endroit où le ballon est sorti.
- Ballon sur la ligne.
- Lorsque le ballon touche accidentellement le plafond, rentrée de touche pour l'équipe adverse à hauteur de l'impact.
- Tous les joueurs doivent se trouver à 5m du ballon.



11. Coup de pied de coin.

- Idem Foot à 11 mais les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 5m du ballon.

12. Le Gardien

- Il ne peut se saisir du ballon à la main sur une passe volontaire d'un partenaire (au pied).
- Il doit remettre le ballon en jeu à la main (dégagement).
- Il doit dégager le ballon dans les 4 secondes.
- Un but ne peut être marqué directement.

D. Temps Morts

- Si mi-temps: 1 par équipe et par mi-temps d'une durée d'une minute,
- Si pas de mi-temps : 1 par équipe d'une durée d'une minute.
- La demande peut être faite à tout moment, elle doit être demandée au chronométrateur, elle sera accordée si l'équipe est en possession du ballon.

E. Durée des Rencontres

- 2 x 10', (40' maximum par jour).

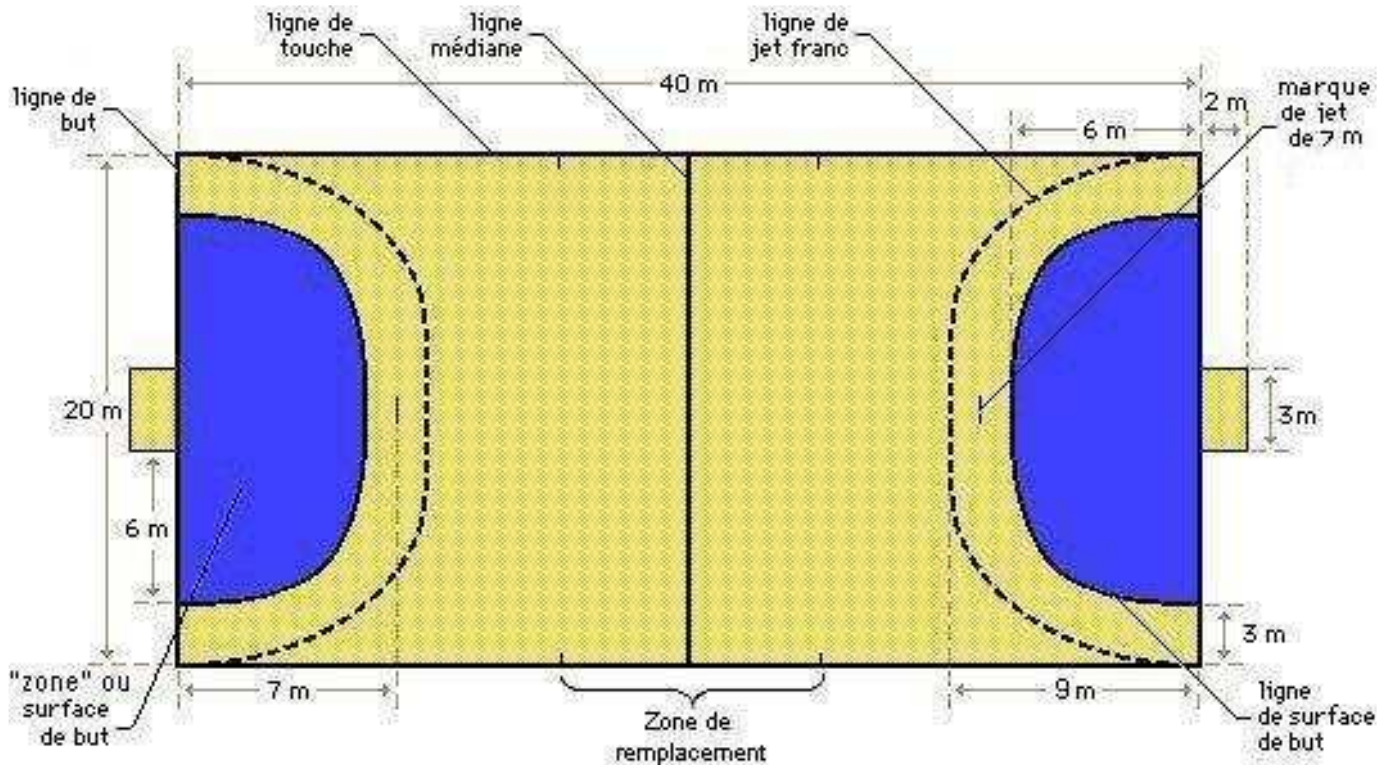
Handball



A. Installations et Équipements

1. Dimension du Terrain

- Le terrain a une dimension de 38 à 40m de Longueur et de 18 à 20m de largeur.



2. Ballon

- Le ballon utilisé est de taille 1 pour les Benjamins et de taille 0 pour les Benjaminses.

B. Participants

1. Composition des Équipes : **10 joueurs plus un Jeune Arbitre**

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de 6 (5 joueurs + 1 gardien).
- Le nombre de remplaçants est de 4 par équipe.
- 1 Jeune Arbitre de l'Association Sportive de niveau départemental minimum **qui ne devra en aucun cas être joueur.**

2. Remplacements

- Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométrateur dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu.
- Les joueurs entrent et sortent toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de remplacement.

3. Responsable de l'Équipe

- Un capitaine d'équipe est désigné représentant ses partenaires auprès du capitaine adverse, des arbitres et de la table de marque, il peut être assisté de son professeur d'EPS.

4. Arbitrage

- Chaque match est arbitré par 2 arbitres, assistés par 2 **Jeunes Officiels** à la table (marque et chronomètre).

C. Règles

1. L'engagement

- L'engagement est exécuté depuis le centre du terrain. Les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet, les adversaires doivent se trouver à 3 mètres du ballon
Après un but, l'engagement peut être effectué sans que les adversaires aient regagné leur ½ terrain.

2. Faute

- Le jet de 7 mètres sera remplacé par l'exécution d'un « tir Joueur contre Gardien ». Le tireur doit se situer en dehors des 9m, dans l'axe du terrain. Au coup de sifflet de l'arbitre il peut se rapprocher du but en courant vers **la zone ou surface de but**, en disposant d'un seul dribble (**un seul rebond au sol**) et en respectant la règle du « **marcher** ».
- Lors d'une faute sanctionnée d'une exclusion temporaire (2'), le joueur fautif sera placé « Hors Jeu » (près de la table de marque). Il pourra être remplacé immédiatement².

3. Forme de Jeu

- L'organisation offensive est libre.
- Défense « Homme à Homme », et conquête du ballon sur ½ terrain. Le contrôle est effectué par le responsable adulte en charge des Jeunes Officiels.
- Le non-respect de la règle vaut :
 - avertissement verbal,
 - et en cas de récidive, il est procédé à un « tir Joueur contre Gardien », **voir ci-dessus le paragraphe Faute.**

D. Temps Mort

- Chaque équipe dispose d'un temps mort de 1mn par mi-temps. La demande est accordée au moment où l'équipe est en possession de la balle. Le temps mort ne fait pas partie du temps de jeu.

E. Durée des Rencontres

- 2 x 12'.

² Le remplacement immédiat du joueur fautif le sanctionne, mais ne pénalise pas son équipe.

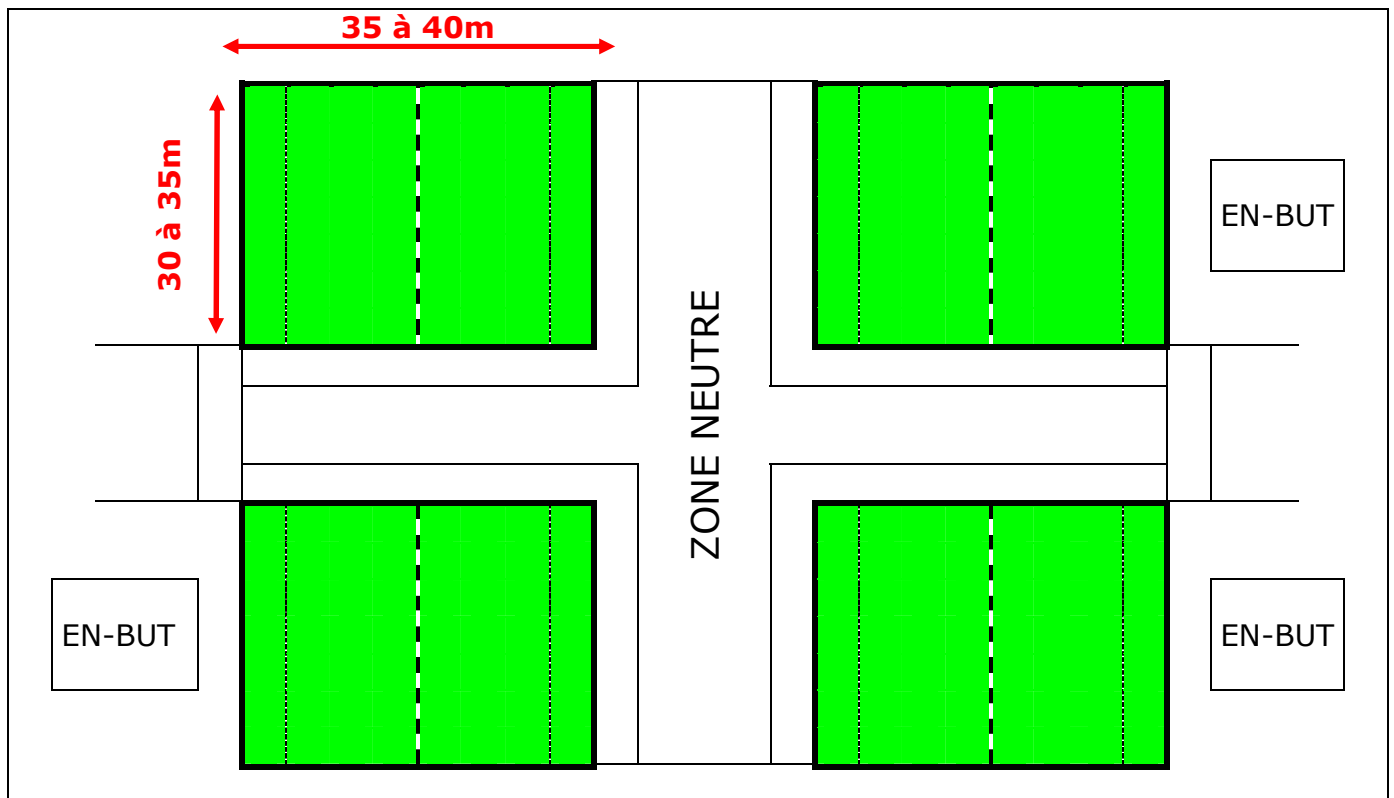
Rugby



A. Installations et Équipements

1. Dimension du Terrain

- Le terrain a une dimension de 35 à 40m de Longueur et de 30 à 35m de largeur, avec une ligne médiane et une aux « 5m ».
- 4 terrains sur un terrain de Rugby.



Il est indispensable de retirer les poteaux ou d'y installer des protections.

2. Ballon

- Le ballon utilisé est de taille 4.

B. Participants

1. Composition des Équipes

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de 7.
- Le nombre de remplaçants est de 3 par équipe.
- 1 Jeune Arbitre de l'Association Sportive de niveau départemental minimum.

2. Remplacements

- Ils sont illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure. Entrée des joueurs par le centre.

3. Responsable de l'Équipe

- Un capitaine d'équipe est désigné représentant ses partenaires auprès du capitaine adverse, des arbitres et de la table de marque, il peut être assisté de son professeur d'EPS.

4. Arbitrage

- 2 Jeunes Arbitres assistés par un Arbitre-Éducateur.

C. Règles

REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
Coup d'envoi Début de partie	au centre du Terrain	en coup de pied tombé, le ballon doit parcourir au moins 5m en avant
Coup d'envoi Après essai	au centre du Terrain	en coup de pied tombé, par l'équipe ayant marqué, le ballon doit parcourir au moins 5m en avant
Coup de renvoi	à 5m de la ligne de But	en coup de pied tombé
Touches et Mêlées	pas de touches et pas de mêlées	
« En avant » dans le champ de jeu	à l'endroit de la faute (5m de toute ligne)	<u>PAR LES JEUNES OFFICIELS</u> Le 1^{er} Jeune Officiel ① <u>se positionne</u> rapidement à l'endroit de la faute ② <u>annonce</u> la nature de la faute en se positionnant ③ <u>avance</u> de 2 pas, <u>pose</u> le ballon au sol
« En avant » dans l'en-but et à moins de 5m de la ligne de but	à 5m de la ligne de But en face de la faute ou à l'endroit de la faute (5m de toute ligne)	Le 2^{ème} Jeune Officiel ① <u>éloigne</u> bras écartés les opposants jusqu'à 3m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain) Les opposants non hors-jeu, peuvent jouer le ballon dès qu'il est touché par l'utilisateur <u>à 5m de la ligne de but</u> : pose du ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3m
Sorties en ballon mort		
Ballon injouable		
Coup de pied de pénalité		
Sorties en touche		
Ballon botté directement en touche (hors en-but et 5m devant)	à l'endroit de la « frappe ». Ballon pour l'équipe non fautive. (5m de toute ligne)	
Coups de Pied	autorisation de botter le ballon en touche indirectement en touche sauf dans l'en-but et 5m la remise en jeu se fait au minimum à 5m de la ligne de touche et à au moins 5m des en-buts	

D. Durée des Matches

- 2 x 7'.

Volley-ball 4 x 4 mixte

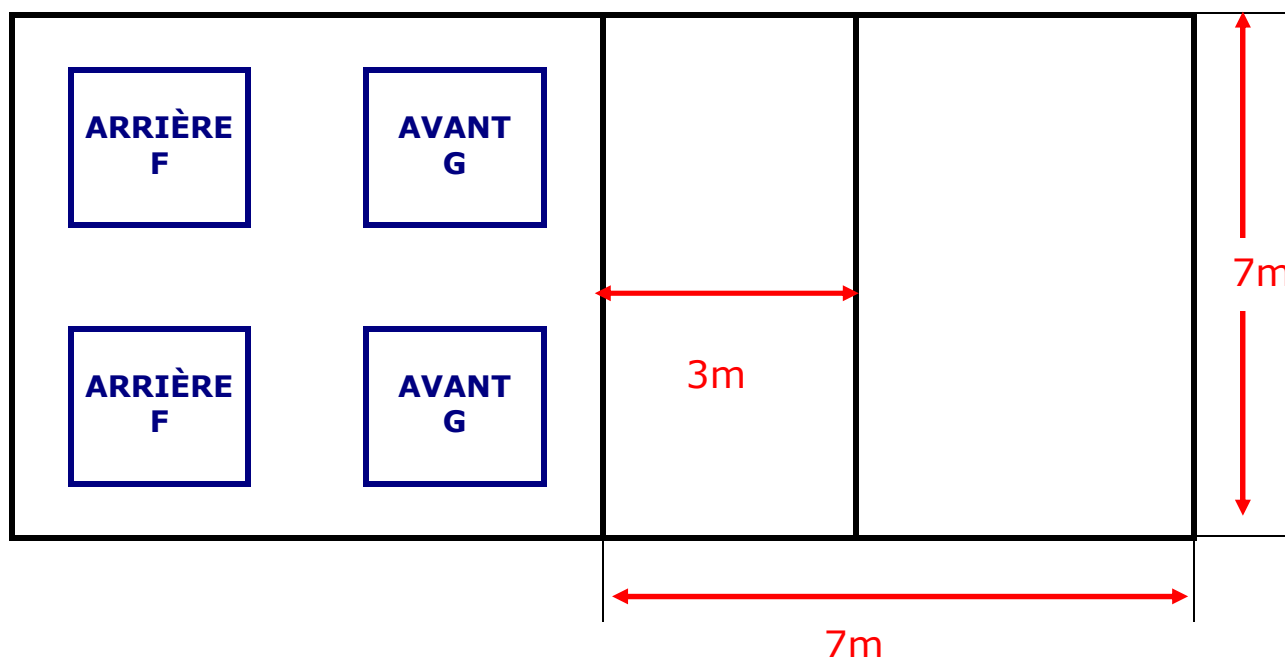


La règle de rotation au service propre au Volley-ball officiel est caduque (Cf. chapitres D et E). Le choix de fonctionner sur des inversions de lignes a pour but d'enrichir la mixité et permettre aux filles de trouver toute leur place.

A. Installations et Équipements

1. Dimension du Terrain

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



- 2 ou 3 terrains par gymnase.

2. Hauteur du Filet

- Le filet a une hauteur de 2,10m.

3. Ballon

- Poids 230 – 250 grammes.
- Type MOLTEN : SSVP 4.

B. Participants

1. Composition des Équipes

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de 4 minimum, **obligatoirement** 2 filles et 2 garçons.
- Le nombre de remplaçants est de 2 maximum par équipe, **obligatoirement** 1 fille et 1 garçon.
- 1 Jeune Arbitre de l'Association Sportive de niveau départemental minimum.

2. Responsable de l'Équipe

- Un capitaine d'équipe est désigné représentant ses partenaires auprès du capitaine adverse, des arbitres et de la table de marque, il peut être assisté de son professeur d'EPS.

C. Tirage au sort

Choix de la position des lignes au début de chaque set :

- Le capitaine de l'équipe au service, doit préciser à l'arbitre et au capitaine adverse le choix de la ligne arrière de son équipe (garçons ou filles).

D. Position des Joueurs

Positions relatives aux Joueurs entre eux, au moment de la frappe du ballon au service :

- Les joueurs avant, de chaque équipe, peuvent se placer librement sur leur ligne.
- Les joueurs arrière de l'équipe en réception doivent se positionner en arrière des 2 joueurs avant et peuvent se placer librement sur leur ligne.

E. Service

Les principes à respecter :

- Sont considérés comme serveur les 2 joueurs arrière de chaque équipe.
- Le service est assuré par un des 2 joueurs arrière de l'équipe qui a gagné l'échange précédent. Le choix du 1^{er} serveur de chaque équipe est libre.
- L'alternance au service reste de mise. À chaque perte de l'échange, le service revient à l'équipe adverse.
- L'inversion des lignes s'opère à l'issue de chaque 4^{ème} perte de l'échange.

E. Inversion des Lignes

Les principes :

1. Elle se fait par ligne de joueurs,
2. Elle est simultanée pour les 2 équipes,
3. Elle s'effectue toutes les 4 pertes d'échange,
4. Lors de l'inversion des lignes, le placement des joueurs dans leur nouvelle zone est libre.

F. Remplacements des Joueurs

1. Nombre

- Le nombre de remplacements est de **4** par set et par équipe.
- Ils sont de 2 par sexe.
- Ces remplacements sont libres, mais **un garçon ne peut remplacer une fille et vice versa.**

2. Libéro

- Il n'y a pas de libéro.

G. Jeu des Joueurs

1. Des Avants

- Le jeu des avants est traditionnel et pas limitatif.

2. Des Arrières

- Le jeu des arrières est traditionnel (pénétration, attaque aux 3m).
- Ils ne peuvent pas contrer ni attaquer au-dessus du filet dans la zone avant.

H. Nombre de Sets

- Les matches se jouent en 2 sets gagnants de 25 points, avec un tie-break en 15 points. L'équipe qui marque en premier le 25^{ème} ou le 15^{ème} point gagne le set.
- Si pour les besoins de l'organisation sportive, une adaptation de la formule de jeu s'avère nécessaire :
 - Même formule que précédemment mais les 2 premiers sets en 21 points.
 - Matches en 2 sets secs de 25 points. Le premier à 25 gagne le set. Si à l'issue des 2 sets les équipes se retrouvent à égalité, est déclarée vainqueur l'équipe ayant le meilleur point-avantage. Si l'égalité subsiste encore, la rencontre se poursuit avec le score du 2^{ème} set et est déclarée vainqueur de la rencontre l'équipe qui la première creuse un différentiel de 2 points.

I. Temps Morts

Par Équipe

- 2 temps morts de 30 secondes par set sont accordés à chaque équipe.

La grille des matches³

3 juin après-midi

1^{er} Tour

9 poules (de A à I) de 3 équipes

Répartition dans les poules par tirage au sort⁴

4 juin matin

2^{ème} Tour

9 poules de 3 équipes

Poules de 1 à 3 : les 1^{ers} des poules de A à I

Poules de 4 à 6 : les 2^{èmes} des poules de A à I

Poules de 7 à 9 : les 3^{èmes} des poules de A à I



5 aires de jeu minimum sont nécessaires pour tous les tours

5 juin matin

Phase Finale

9 poules de 3 équipes

Poule finale de 1 à 3 : les 1^{ers} des poules 1, 2 et 3

Poule finale de 4 à 6 : les 2^{èmes} des poules 1, 2 et 3

Poule finale de 7 à 9 : les 3^{èmes} des poules 1, 2 et 3

Poule finale de 10 à 12 : les 1^{ers} des poules 4, 5 et 6

Poule finale de 13 à 15 : les 2^{èmes} des poules 4, 5 et 6

Poule finale de 16 à 18 : les 3^{èmes} des poules 4, 5 et 6

Poule finale de 19 à 21 : les 1^{ers} des poules 7, 8 et 9

Poule finale de 22 à 24 : les 2^{èmes} des poules 7, 8 et 9

Poule finale de 25 à 27 : les 3^{èmes} des poules 7, 8 et 9

³ En fonction de la participation d'Associations Sportives des DOM TOM, la grille pourra être modifiée.

⁴ En Volley-ball, et lors de poule de trois équipes, le 1^{er} match sera tiré au sort ; le 2^{ème} match opposera l'équipe vainqueur du 1^{er} match à la 3^{ème} équipe ; le 3^{ème} match opposera l'équipe perdante du 1^{er} match à la 3^{ème} équipe

Les égalités

1. Points attribués en formule « Poule »

1.1. Futsal, Handball et Rugby

Résultat d'un match	Gagné	⇒ 3 points
	Nul	⇒ 2 points
	Perdu	⇒ 1 point
	Forfait ⁵	⇒ 0 point

1.2. Basketball et Volley-ball

Résultat d'un match	Gagné	⇒ 2 points
	Perdu	⇒ 1 point
	Forfait	⇒ 0 point

2. En cas d'égalité à la fin des poules

2.1.

En **Basketball, Futsal, Handball, Rugby**, utiliser successivement les critères ci-après :

① Prendre le résultat du ou des matches les ayant opposé pour :

FUTSAL HANDBALL	Faire la différence entre les buts marqués et les buts concédés
BASKETBALL RUGBY⁶	Faire la différence entre les points marqués et ceux concédés

② Si l'égalité persiste, donner la victoire à l'équipe qui, sur le ou les matches les ayant opposé, a reçu le moins de points de pénalité⁷.

③ Si l'égalité persiste, prendre le goal-average général de l'ensemble des matches de la poule.

⁵ Y compris pour le nombre de joueurs insuffisant sur le terrain après exclusion ou blessure.

Dans ce cas :

Basketball	match gagné	20 – 0
Futsal	match gagné	5 – 0
Handball	match gagné	5 – 0
Rugby	match gagné	25 – 0
Volley-ball	match gagné	2 sets à 0, (25 – 0)

⁶ En Rugby un Carton Jaune vaut « Exclusion » jusqu'à la fin de la mi-temps.

Un Carton Rouge vaut « Exclusion » jusqu'à la fin de la ½ journée et réunion de la Commission de Discipline pour sanction éventuelle à suivre

⁷ Cf. Annexe, page 27

④ Si l'égalité persiste, donner la victoire à l'équipe qui, sur l'ensemble des matches de la poule, a reçu le moins de points de pénalité.

⑤ Si l'égalité persiste, la victoire sera donnée à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus faible (joueurs inscrits sur la feuille de composition d'équipe).

2.2.

En **Volley-ball**, utiliser successivement les critères ci-après :

① Prise en compte du quotient général entre les sets marqués et ceux concédés.

② Si l'égalité persiste, prise en compte du quotient général entre les points marqués et ceux concédés.

③ Si l'égalité persiste donner la victoire à l'équipe qui, sur l'ensemble des matches de la poule, a reçu le moins de points de pénalité.

④ Si l'égalité persiste prendre le quotient particulier entre les sets marqués et ceux concédés, puis prise en compte du quotient particulier entre les points marqués et ceux concédés.

⑤ Si l'égalité persiste, la victoire sera donnée à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus faible (joueurs inscrits sur la feuille de composition d'équipe).

Classement général

Chaque équipe marque selon son classement dans sa compétition un nombre de points équivalent à sa place.

1^{er} 1 point,
2^{ème} 2 points

27^{ème} 27 points.

L'addition des résultats obtenus par les 2 équipes des AS permet de les classer de 1 à 27.

En cas d'égalité, l'avantage sera donné au **meilleur classement de l'équipe féminine**.⁸

⁸ Sur le site N°2, avantage à l'équipe de Volley-ball.

Annexe : Pénalités

BASKETBALL	Faute antisportive	= 1 point
	Faute technique	= 3 points
	Faute disqualifiante	= 5 points
FUTSAL	1 carton jaune	= 1 point
	1 carton rouge	= 3 points
HANDBALL	Carton jaune	= 1 point
	Exclusion 2'	= 2 points
	Exclusion 2 x 2'	= 4 points
	Carton rouge à la suite de 3 x 2'	= 7 points
	Carton rouge direct	= 10 points
	Expulsion	= 10 points
RUGBY	1 carton jaune	= 1 point
	1 carton rouge	= 3 points
VOLLEY-BALL	Carton jaune	= 2 points
	Carton rouge (expulsion du set)	= 3 points
	Carton Jaune et Rouge ensemble (disqualification du match)	= 5 points

Les points de pénalité sont indépendants des points, buts et paniers marqués.

Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur, mais s'additionnent par équipe.

Les points de pénalité sont également applicables aux accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match.