

REGLEMENT PARTICULIER DES EPREUVES COMPETLIB 4X4 – Saison 2025 / 2026

Pour tous les points qui ne sont précisés dans ce RPE,
le Règlement Général des Epreuves Sportives (RGES) de la FF Volley s'applique.
http://extranet.ffvb.org/data/Files/manuel_juridique/2025-2026/FFvolley_RGES_2025-26.pdf

Art 1 – LICENCES ET QUALIFICATION

Type de licence autorisée dans l'épreuve pour les joueurs	COMPETLIB COMPETITION VOLLEY-BALL : Uniquement si le licencié a déjà une licence COMPETLIB dans un autre club.
Type de licence autorisée dans l'épreuve pour le manager	ENCADREMENT – EDUCATEUR SPORTIF COMPETLIB
Catégories Autorisées	
Masters	Oui
Seniors	Oui
M21	Oui
M18	Avec Simple Surclassement
M15	<u>Avec dérogation spéciale</u> et Simple Surclassement

Art 2 – COMPOSITION DES EQUIPES

Nombre de joueurs par rencontre	Minimum 4 – Maximum 8
Obligation de Manager	Non

Une équipe se présentant avec trois joueurs peut commencer la rencontre mais perdra 0/3, 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 championnat, même si ce sont des poules différentes.

Il est interdit pour un licencié de participer au même championnat avec 2 clubs différents pendant la saison.

Art 3 – CALENDRIER

Les rencontres sont implantées en semaine et débutent entre 19h30 et 21h15.

Pour implanter un match en dehors de ce créneau il faut l'accord écrit du club adverse.

Les rencontres peuvent être décalées avec l'accord des 2 équipes. La saisie doit être faite sur l'espace club pour mettre à jour le calendrier.

Art 4 – CLASSEMENTS

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

GSA responsable de la saisie des résultats et de l'envoi des feuilles de match	GSA organisateur
Saisie des résultats	<u>2 jours maximum</u> après la rencontre
Envoi des feuilles de match	5 jours maximum (cachet de la poste faisant foi)
Adresse d'expédition des feuilles de match papier	
Loïc ADORA – 91, rue René Cassin – 83 220 LE PRADET	
Adresse d'expédition des formulaires PDF « Feuille électronique » ou des scans	
vpg083@gmail.com	

Il est possible de télécharger ou d'envoyer un scan de la feuille de match, il devra être de bonne qualité pour être accepté.

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

Il est possible d'utiliser l'application FDME « Feuille de match Electronique » pour toutes les rencontres de cette catégorie. C'est une version simplifiée qui ne nécessite pas d'avoir un marqueur officiel. Il n'y a que les compositions d'équipes à saisir, et les résultats de chaque set.

Art 6 – DISPOSITIONS PARTICULIERES

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

a) Installation et équipement

1. Hauteur du filet

Le filet aura une hauteur de :

- 2 m 24 pour les féminines
- 2 m 43 pour les masculins
- 2 m 35 pour les mixtes

b) Participants

1. Composition des équipes

Les équipes sont composées de 4 joueurs au moins et **8** au plus, dont 4 évoluent sur le terrain.

En mixte, il doit y avoir en permanence des joueurs des 2 sexes sur le terrain

2. Responsables des équipes

Un entraîneur et un entraîneur adjoint peuvent compléter l'équipe et doivent également être titulaire d'une licence, mais n'ont pas obligation comme les joueurs d'être licenciés pour le Groupement Sportif disputant la rencontre.

c) Positions des joueurs

Il n'y a pas de positions définies. Tous les joueurs sont considérés « avant », et peuvent se placer comme ils le souhaitent au moment du service.

d) Service

1. Serveur

Le service est assuré par l'équipe qui a gagné l'échange précédent, par un joueur différent que le précédent. Il restera serveur jusqu'à ce que son équipe perde l'échange, ou qu'il soit remplacé.

2. Rotation au service

La rotation se fera dans un ordre choisi par l'équipe. Tous les joueurs doivent passer au service dans cet ordre, avant que le service ne revienne au 1^{er} serveur.

e) Remplacements des joueurs

1. Nombre

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

- 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.

2. Libéro

Il n'y a pas de libéro.