

REGLEMENT PARTICULIER DES EPREUVES M15 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	COMPETITION VOLLEY-BALL
Type de licence autorisée dans l'épreuve pour le manager	ENCADREMENT – EDUCATEUR SPORTIF
Type de licence Mutation autorisée	NATIONALE / REGIONALE
Catégories Autorisées	
M18	<u>Avec dérogation spéciale</u>
M15	Oui
M13	Avec Simple Surclassement

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 chaque rencontre 0/2, sans sanction financière ni perte de points.

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

Les équipes mixtes s'inscrivent dans le championnat de leur choix, mais dans le championnat féminin il n'est autorisé qu'un garçon maximum sur le terrain.

Art 3 – CALENDRIER

Les tournois sont implantés le samedi entre 13h et 17h ou le dimanche entre 10h et 17h.

Art 4 – CLASSEMENTS

Le classement général est mis à jour à l'issue de chaque tournoi grâce au barème ci-dessous :

- Vainqueur du tournoi : Nombre d'équipes engagées + 3 = total de points
- 2^{ème} du tournoi : Nombre d'équipes engagées + 1 = total de points
- 3^{ème} du tournoi : Nombre d'équipes engagées = total de points
- Pour les autres équipes, l'équipe qui finit dernière marque 1 point, la suivante 2 points et ainsi de suite

Art 5 – COMMUNICATION DES RESULTATS

GSA responsable de la saisie des résultats et de l'envoi des feuilles de match	GSA organisateur
Envoi des feuilles de match	Au plus tard le Mardi
Adresse d'expédition des résultats du tournoi	
volley83@gmail.com	
Adresse d'expédition de la feuille de composition des équipes	
isa.chacha@mailo.com	

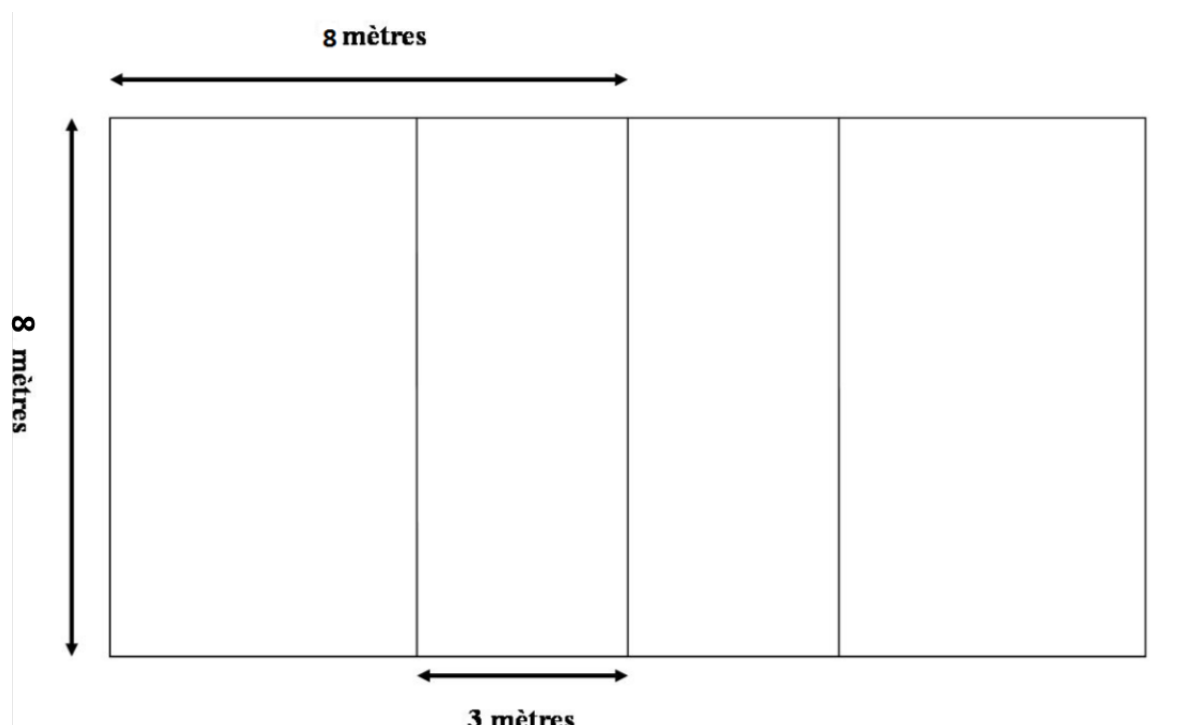
Art 6 – DISPOSITIONS PARTICULIERES

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 8m sur 16m, avec une ligne arrière à 3m à partir du centre du terrain (filet).



2. Hauteur du filet

Le filet aura une hauteur de :

- Compétition Féminine : 2,10 m
- Compétition Masculine : 2,24 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,

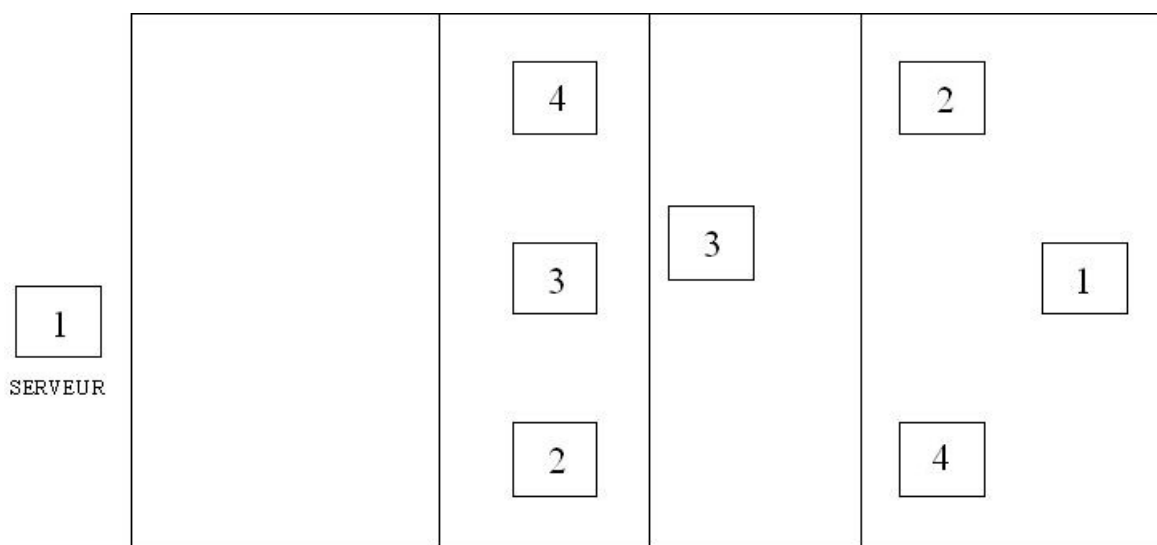
La position 4 sera celle du joueur avant gauche.

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.

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.