

## DIRECTIVES

### Balle au filet 2024



## Table des matières

1	Introduction .....	4
1.1	Champ d'application .....	4
1.2	Entrée en vigueur et responsabilités .....	4
1.3	Objectif et but .....	4
1.4	Bases .....	4
1.5	Documents additionnels .....	4
1.6	Antidopage.....	4
1.7	Assurances .....	4
1.8	Article sur la responsabilité et la sécurité .....	4
2	Dispositions générales du sport .....	5
2.1	Discipline de la balle au filet .....	5
2.2	Catégories .....	7
2.3	Installations de concours .....	7
2.4	Nombre de joueurs.ses et de remplacement .....	7
2.5	Tenue vestimentaire .....	8
2.6	Echauffement et mise en train .....	8
2.7	Accidents .....	8
2.8	Evaluation .....	8
2.9	Classement.....	9
2.10	Organisation des arbitres .....	9
2.11	Infractions .....	9
2.12	Protêts et recours .....	9
2.13	Abréviations.....	10
2.14	Installations / Schémas.....	10
3	Annexe : règles de la balle au filet .....	11
4	Annexe : direction des matches de balle au filet .....	11

# 1 Introduction

## 1.1 Champ d'application

Les présentes Directives s'appliquent à toutes les formes de compétition de balle au filet. Sauf disposition contraire dans les règlements prévalant de la Fédération suisse de gymnastique, les présentes Directives sont contraignantes pour les formateurs.trices, les organisateurs de compétitions, les directions des concours, les juges, les moniteurs.trices et les gymnastes. Les Prescriptions de concours des manifestations prévalent sur les présentes Directives. Elles doivent en principe s'orienter sur les directives officielles. Ainsi, le processus d'évaluation ne peut pas être modifié.

## 1.2 Entrée en vigueur et responsabilités

Les présentes Directives entrent en vigueur le 1<sup>er</sup> juin 2024.

**Compléments et modifications** : tous les cas non réglés dans les présentes Directives sont décidés par la direction des concours.

## 1.3 Objectif et but

Balle au filet représente la philosophie et la pensée du sport de masse.

## 1.4 Bases

- Statuts de la Fédération suisse de gymnastique (FSG)
- Règlement sur les amendes et les sanctions
- Règlement sur le contrôle de l'affiliation/carte de membre FSG
- Directives sur la publicité sur les tenues lors des manifestations FSG
- Règlement de la Caisse d'assurance de sport (CAS)

## 1.5 Documents additionnels

- Prescriptions de concours pour les différents championnats et/ou catégories.

## 1.6 Antidopage

- En sa qualité de membre de la fédération faîtière du sport (Swiss Olympic), la FSG est soumise au Statut concernant le dopage.
- Toute mesure destinée à améliorer les performances (dopage) des participant.e.s actifs.ves lors des compétitions est interdite.
- Des contrôles d'Antidoping Suisse sont possibles lors des manifestations sportives de la FSG et de leurs membres.

Pour de plus amples informations, prière de consulter [www.antidoping.ch](http://www.antidoping.ch).

## 1.7 Assurances

Les assurances sont en principe du ressort des gymnastes et des sociétés. Conformément au Règlement de la Caisse d'assurance de sport (CAS), les participant.e.s déclaré.e.s comme membres FSG sont assuré.e.s pour la responsabilité civile, les bris de lunettes et les accidents. Par ailleurs, il convient de se conformer au Règlement de la CAS-FSG.

## 1.8 Article sur la responsabilité et la sécurité

- L'organisateur met à disposition des engins testés en matière de sécurité et des installations en parfait état.
- Il est de la responsabilité des sociétés et de leurs gymnastes de se conformer aux prescriptions d'utilisation des installations et des engins. La sécurité des gymnastes doit primer sur tout le reste.
- La FSG, les associations cantonales et régionales ainsi que les sous-associations et les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas d'utilisation non conforme aux prescriptions des installations et des engins ainsi qu'en cas de mauvaise manipulation.
- Conformément au Règlement FSG [« Amendes et sanctions »](#), des démarches juridiques, des sanctions et des amendes peuvent être engagées et appliquées contre les personnes et les sociétés fautives.

## **2 Dispositions générales sur la discipline**

### **2.1 Discipline de la balle au filet**

#### **Esprit du jeu**

Deux équipes se font face sur le terrain. Elles essaient de lancer le ballon par-dessus le filet d'une main ou des deux mains de manière à le faire retomber dans le camp adverse. Nombre de joueurs, cf. art. 2.4.

#### **Terrain de jeu**

Terrain de volleyball au milieu duquel est tendu un filet de volleyball.  
Dimensions du terrain et hauteur du filet cf. art. 2.3

#### **Ballon**

Ballon de volleyball adhérent et pas trop gonflé ; en effet, un ballon plus dur rebondit plus vite avec, à la clé, un risque de blessure plus élevé.

S'il n'y a pas de ballon de match disponible, l'arbitre choisit le ballon d'une des équipes. Il est interdit de prendre un ballon pour le premier set et un autre pour le deuxième set.

#### **Durée d'une partie**

Deux sets de 8 minutes chacun avec changement de côté après le 1<sup>er</sup> set.  
Lors des matches gagnant-perdant (GP), un 3<sup>e</sup> set de 4 minutes se joue.  
Classement cf. art. 2.9.

#### **Temps mort**

Les équipes ne peuvent pas demander de temps mort.

Lorsque la situation l'exige (joueur.se blessé.e), l'arbitre peut interrompre la partie avec un temps mort pendant lequel le temps de jeu est arrêté. Au coup de sifflet de l'arbitre, l'équipe qui possède le ballon le met en jeu normalement en se positionnant derrière la ligne de base. Le temps mort doit être inscrit sur la fiche du match (nom de l'équipe, état de la partie, raison).

## **Equipes**

- Les joueurs.ses d'une équipe doivent connaître les signes de l'arbitre et leur signification.
- Chaque équipe nomme un.e responsable comme interlocuteur pendant la compétition (ci-après le/la capitain.e).
- Il est interdit à l'entraîneur et aux autres joueurs.ses (sauf les joueurs.ses de remplacement) de se tenir à côté de l'arbitre durant le match.
- Pour des raisons de sécurité, les montres, chaînettes, bagues aux doigts, chewing-gum, etc. sont interdits sur le terrain de jeu. L'organisateur décline toute responsabilité à cet effet.
- L'équipe peut continuer à jouer en sous-effectifs uniquement dans l'hypothèse où le nombre de joueurs.ses aptes à jouer diminue pendant la compétition pour cause de blessure.
- Les joueurs.ses peuvent faire partie d'une seule équipe pendant un championnat ou une saison (sous réserve de l'article suivant sur les changements d'équipe).
- Les changements d'équipe sont possibles uniquement au sein de la même société et dans la ligue supérieure. Après un 1<sup>er</sup> changement dans la ligue supérieure, il n'est plus possible de changer d'équipe. Il est uniquement possible de jouer dans une équipe lors d'une manifestation (journée de jeux, championnat, etc.).

## **Direction de jeu**

- La direction du jeu comporte toujours cinq personnes : l'arbitre et quatre bénévoles (deux juges de ligne, un compteur et un chronométreur).

Tâches de la direction de jeu :

- L'arbitre (AR) dirige la partie. Ses décisions sont sans appel.
- Deux juges de ligne (JL) se tiennent dans les deux angles du terrain diagonalement opposés à l'arbitre. Les JL indiquent les in, les empiètements, les out et les touchés.
- Le chronométreur (CH) se trouve près de l'arbitre ; il ou elle chronomètre la durée de jeu effective et surveille les changements de joueurs.
- Le compteur (CP) est assis en face de l'arbitre ; il ou elle inscrit sur un tableau les points de la partie. Il ou elle n'a le droit d'inscrire que les points indiqués par l'arbitre.

## **Début**

La durée de jeu débute lorsque l'arbitre siffle le début du match.

## **Mise en jeu**

Lors de la mise en jeu, du début des sets ou après une interruption (temps mort), le ballon est lancé directement à l'adversaire depuis derrière la ligne de base de son propre camp.

## **Fin du set**

Au terme de la durée de jeu, l'arbitre siffle la fin du set et compte le nombre de points existants.

## **Déroulement de la partie**

- L'équipe première nommée sur le plan de jeu se place pour le 1<sup>er</sup> set à gauche de l'arbitre.
- Le ballon est mis en jeu par l'équipe à gauche de l'arbitre.
- Les équipes changent de côté entre les sets ; elles peuvent se reformer. Le set suivant commence après une brève interruption.
- Une équipe qui arrive en retard de plus de 5 minutes sur le terrain de sa propre faute perd le set par forfait sur le score de 0 :15 et la partie débute par le 2<sup>e</sup> set immédiatement. En cas de retard de plus de 10 minutes, elle perd également le 2<sup>e</sup> set sur le score de 0 :15.
- Au coup de sifflet final de l'arbitre, le score d'un set compte.
- Même en cas de chronométrage centralisé, l'arbitre est tenu d'indiquer distinctement le début et la fin du set. Pour qu'un set soit terminé, il faut qu'une des deux équipes ait le contrôle du ballon ou que celui-ci soit par terre.

## 2.2 Catégories

### Adultes

Championnats suisses d / h / mixte

1<sup>ère</sup> ligue d / h / mixte

2<sup>e</sup> ligue d / h / mixte

### Jeunes

M17 d / h / mixte

M13 d / h / mixte

#### Remarques sur la catégorie jeunesse :

- L'âge au moment du délai d'inscription fait foi. M17 = jeune qui n'a pas encore 17 ans au moment de l'inscription.
- Le GS déroulement du jeu peut accorder des exceptions.

## 2.3 Installations de concours

### Terrain de jeu

Terrain de volleyball au milieu duquel un filet de volleyball est tendu. Les dimensions du terrain et la hauteur du filet dépendent de la catégorie en lice.

	Hauteur du filet	Dimensions du terrain
Dames	2,30 m	9 m x 18 m
Hommes	2,50 m	9 m x 18 m
Mixte	2,40 m	9 m x 18 m
M20 dames	2,30 m	9 m x 18 m
M20 hommes	2,50 m	9 m x 18 m
M17 d / h / mixte	2,30 m	9 m x 18 m
M13 d / h / mixte	2,00 m	9 m x 14 m

### Antennes

Les championnats et les championnats suisses se jouent avec des antennes.

Schéma de l'installation de concours, y compris liste du matériel, cf. art. 2.14.

## 2.4 Nombre de joueurs.ses et changements

### Nombre de joueurs.ses

Quatre joueurs.ses sur le terrain, au maximum trois de remplacement. Pour les équipes mixtes, deux joueurs maximum se trouvent sur le terrain.

### Changement

- L'équipe peut se reformer après chaque changement. Pendant un set, chaque équipe peut changer un.e joueur.se volant.e
- Les changements se passent dans la zone de changement. Il est possible de changer n'importe quel.le joueur.se de son équipe de n'importe quel poste sur le terrain.

### Zone de changement

- La zone de changement se trouve du côté de l'AR/CH, à 3m à gauche et à droite du milieu du terrain.
- Aucune autre personne n'a le droit de se trouver dans la zone de changement.

### **Processus de changement de joueurs.ses**

- Le ou la joueur.se remplaçant.e se rend dans la zone de changement en contournant le terrain et annonce au chronométrateur le changement à venir. La durée du séjour dans la zone de changement est illimitée. Il ou elle n'a pas le droit de parler à l'AR ou aux équipes et ne peut pas intervenir comme entraîneur. Le CH peut réprimander et renvoyer un.e joueur.se au comportement incorrect.
- Le changement se fait de manière fluide dans la zone de changement, sans que la partie ne soit interrompue. Le ou la joueur.se remplaçant.e doit attendre que le ou la joueur.se à remplacer ait quitté le terrain pour y pénétrer.
- Une fois effectué, le changement est inscrit par le CH sur la fiche de match.

### **Changement incorrect de joueurs.ses**

- En cas de changement incorrect de joueurs.ses, l'AR siffle « faux changement » et l'équipe adverse reçoit un point.

## **2.5 Tenue vestimentaire**

La tenue apparente doit donner une image de groupe et/ou thématique ; elle ne doit pas entraver les mouvements et la notation.

Il est de la responsabilité des joueurs.ses de porter une tenue correcte.  
Le port de couvre-chefs pour des raisons de religion ou de santé est autorisé.

Les inscriptions publicitaires doivent se conformer aux directives « Publicité sur les tenues lors des manifestations FSG ».

## **2.6 Echauffement et mise en train**

Il est interdit de s'échauffer et de se mettre en train sur les aires de compétition. Les surfaces dévolues à cet effet sont décidées par l'organisateur.

## **2.7 Accidents**

Un changement de joueur pour cause de blessure grave (temps mort ordonné par l'AR) n'est pas considéré comme un changement de joueurs mais est inscrit par le CH sur la fiche de match (nom de l'équipe, situation de la partie, raison). Le ou la joueur.se ainsi changé.e peut réintégrer la partie au plus tôt lors du set suivant.

Si un changement de joueurs a déjà eu lieu, avant la blessure, le ou la joueur.se changé.e peut remplacer le ou la joueur.se blessé.e.

## **2.8 Evaluation**

### **Fiche du match**

L'évaluation d'une partie se fait sur une fiche de match.

Après chaque set, l'arbitre inscrit sur la fiche de match le nombre de points en cours. Cette fiche est obligatoire pour le bureau des calculs. Au terme du match, l'arbitre inscrit le résultat des sets dans la case prévue à cet effet.

Seul l'arbitre est autorisé à corriger (et à viser) les inscriptions erronées (points de match, sets, nom, etc.).

Pour finir, la fiche de match est signée par les deux capitaines puis par l'arbitre.

## 2.9 Classement

Un set gagné donne un point et un set à égalité un demi-point.

Sont pris en compte pour le classement :

- a) le total des sets gagnés durant ce tour,
- b) la rencontre directe, les sets,
- c) la rencontre directe, les points remportés,
- d) le coefficient de points plus élevé pour ce tour (somme de tous les points remportés divisée par la somme de tous les points perdus),
- e) le tirage au sort.

Si, dans un groupe, plus de deux équipes ont le même nombre de points, le coefficient de points de tous les matches du groupe est décisif pour le classement.

Si le match gagnant-perdant (GP) se termine après deux sets ex-aequo en sets et en points, un troisième set de 4 minutes est disputé. S'il y a une nouvelle fois ex-aequo, la partie continue sans interruption ni coup de sifflet jusqu'au point gagnant suivant.

## 2.10 Organisation des arbitres

Chaque équipe est tenue d'aligner un.e arbitre ainsi qu'une équipe complète de bénévoles .

Règles à observer pour pouvoir fonctionner :

- arbitres et bénévoles sont parfaitement au courant de leurs tâches ;
- une équipe peut toujours être utilisée comme équipe de bénévoles, même si elle n'aligne pas son ou sa propre arbitre ;
- la personne dirigeant un match ne peut pas jouer le match en même temps. Si cela figurait cependant par erreur au programme, il faut en aviser immédiatement la direction des concours. La participation au match est prioritaire ;
- en cas d'empêchement d'un.e arbitre le jour de la compétition, il est du devoir de son équipe de prévoir un remplacement sous peine d'informer l'organisateur le plus rapidement possible et de s'acquitter de frais de participation majorés ;
- lors de manifestations exigeant des frais de participation, il est possible de déduire une partie de la finance de garantie en cas d'arrivée tardive, voire d'absence tout court, de l'arbitre ou de l'équipe des bénévoles.
- lors de matches à l'air libre, chaque équipe veille à placer derrière le terrain une personne chargée de ramasser le ballon afin de le remettre en jeu aussi vite que possible lorsqu'il sort ; cette personne peut le lancer au joueur ou à la joueuse l'ayant lancé.

## 2.11 Infractions

Les infractions aux dispositions réglementaires ou aux indications de la direction des concours peuvent mener à l'exclusion, voire à la disqualification.

## 2.12 Protêts et recours

### Protêts

- Les protêts concernant l'état du terrain, le filet et la répartition des arbitres doivent être déposés auprès de l'arbitre avant le début du match.
- Aucun protêt n'est admis après le coup de sifflet de départ.

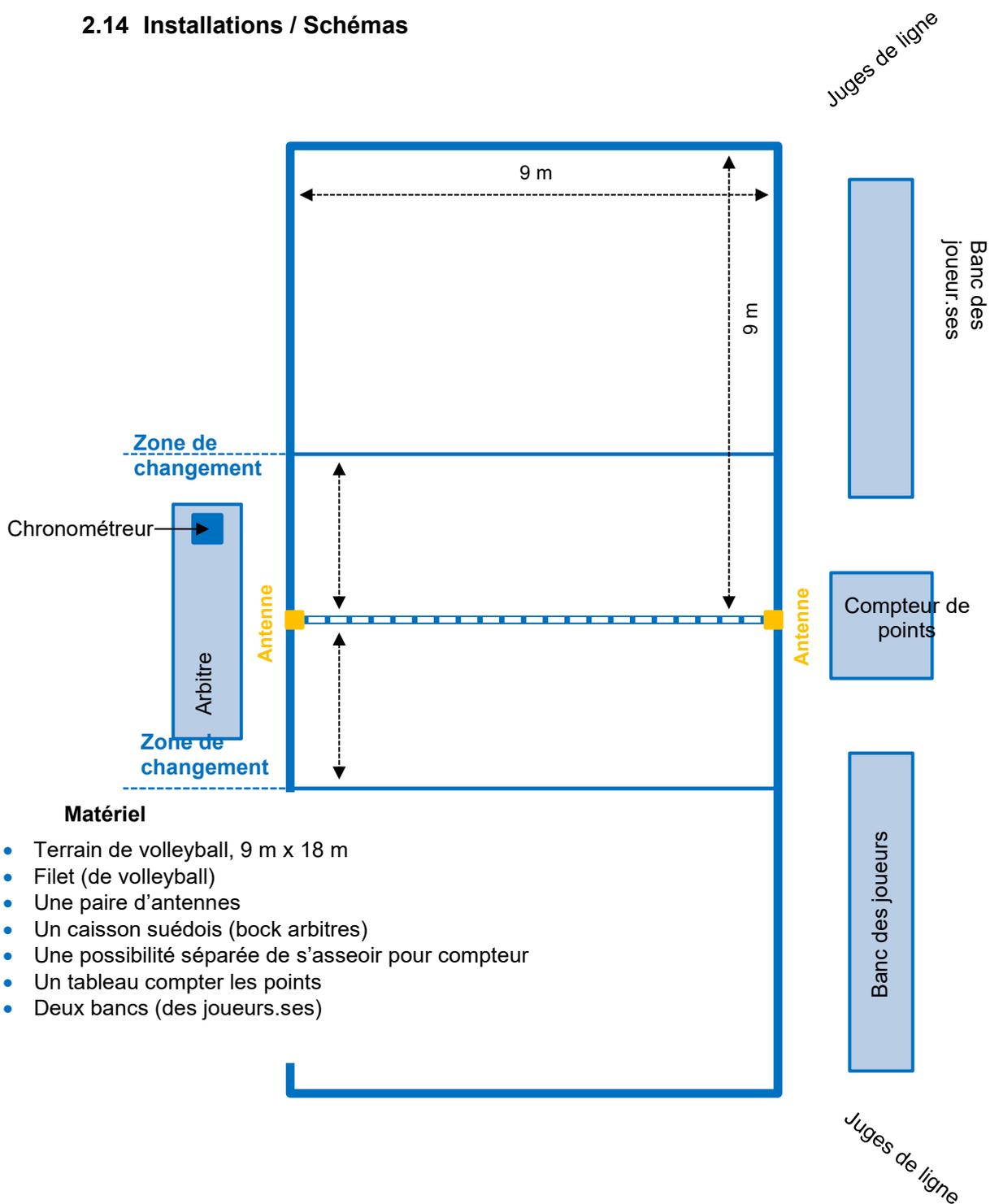
## Recours

- Les recours doivent être accompagnés d'un montant de Fr. 100.- et déposés auprès de la direction des concours au plus tard 15 minutes après le match.
- Si le recours est accepté, la somme déposée est rendue. Si le recours est rejeté, la somme déposée reste en mains de l'organisateur.
- La direction des concours du tournoi concerné étudie le recours rédigé par écrit ; elle prend immédiatement une décision, sans appel, et la notifie par oral à la personne responsable.

## 2.13 Abréviations

Match gagnant-perdant	match GP
Arbitre	AR
Juge de ligne	JL
Chronométrateur	CH
Compteur de points	CP

## 2.14 Installations / Schémas



### Matériel

- Terrain de volleyball, 9 m x 18 m
- Filet (de volleyball)
- Une paire d'antennes
- Un caisson suédois (bock arbitres)
- Une possibilité séparée de s'asseoir pour compteur
- Un tableau compter les points
- Deux bancs (des joueurs)

### **3 Annexe : règles de la balle au filet**

Les règles de la balle au filet de Netzballschwiss, éd. 2018, sont en vigueur.  
Elles sont disponibles sur le site internet de la FSG : [www.stv-fsg.ch](http://www.stv-fsg.ch)

### **4 Annexe : direction de la partie de balle au filet**

Le Règlement de Netzballschwiss, éd. 2018, « Direction du jeu et équipes de bénévoles » s'applique.  
Ce règlement est disponible sur le site internet de la FSG : [www.stv-fsg.ch](http://www.stv-fsg.ch)