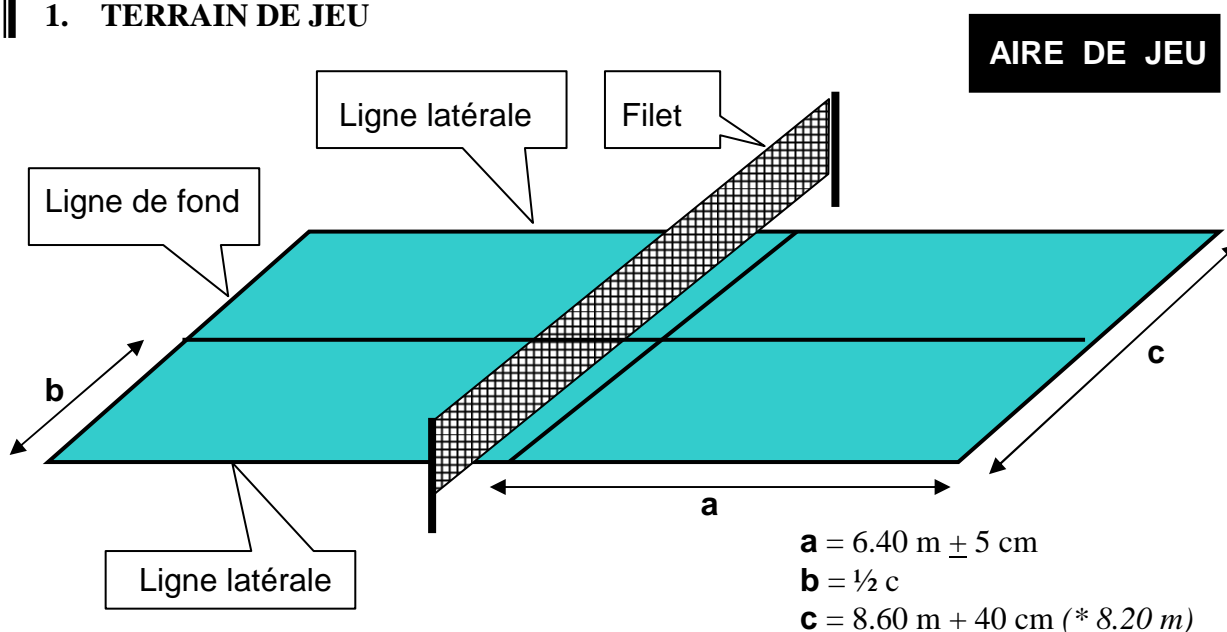




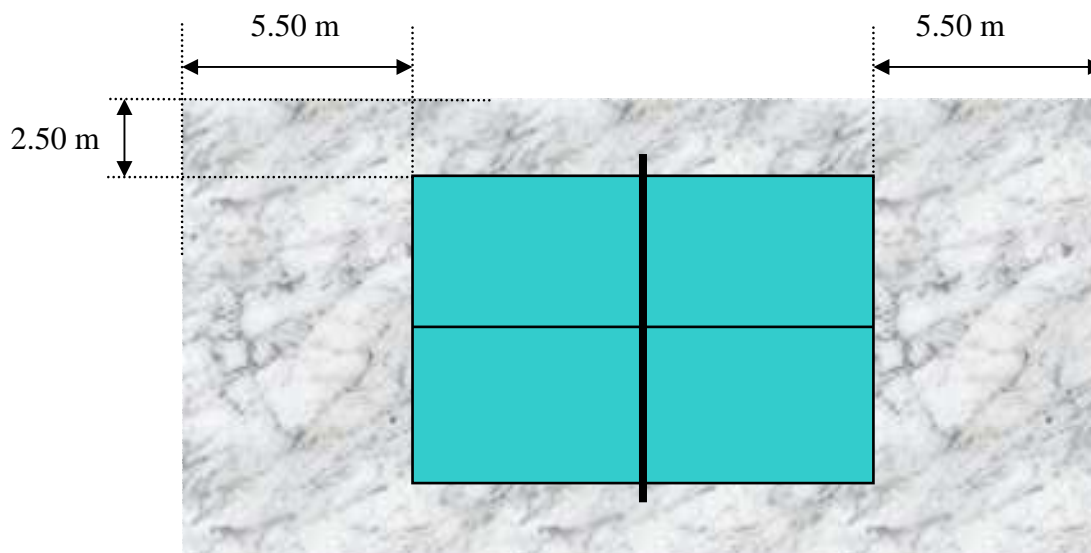
ASFT - RÈGLEMENTS DE JEU - SIMPLE

- Dans la suite,
- ce qui est noté en italique entre parenthèses et après un astérisque (*...) correspond aux règlements internationaux préconisés par la FIFTA et qui sont donnés ici à titre indicatif
 - la notion de « joueur » s'applique aussi bien à un homme qu'à une femme

1. TERRAIN DE JEU



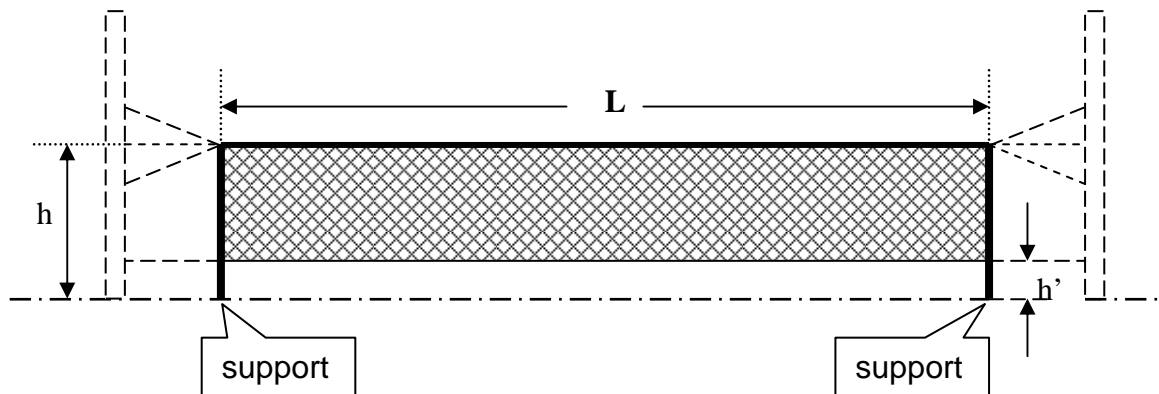
- 1.1 Le terrain de jeu est composé d'une aire de jeu et d'une zone de dégagement.
- 1.2 Dimensions de l'aire de jeu : $8.60 \text{ m} \pm 0.40 \text{ m} (* 8.20 \text{ m}) \times 12.80 \text{ m}$.
- 1.3 L'aire de jeu est divisée en deux moitiés, séparées par un filet, et elle est délimitée par des lignes de $5 \text{ cm} \pm 1 \text{ cm}$ de largeur. Les lignes de fond et latérales font partie de l'aire de jeu.
- 1.4 La zone de dégagement dépasse l'aire de jeu de $2.50 \text{ m} (* 3.00 \text{ m})$ au minimum de chaque côté et de $5.50 \text{ m} (* 6.10 \text{ m})$ au minimum derrière la ligne de fond de l'aire de jeu.





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

2. FILET



- 2.1 Le filet est constitué par la partie tendue au-dessus de l'aire de jeu.
- 2.2 Sa longueur est égale à la largeur de l'aire de jeu, autrement dit $L = 8,60 \text{ m} \pm 40 \text{ cm}$ (* 8.20 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 maximale $h = 1.10 \text{ m}$ 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

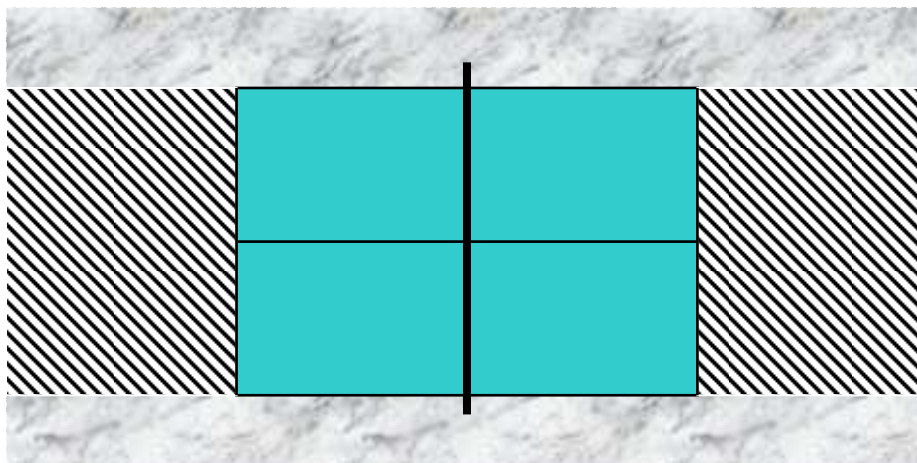
- 3.1 Le ballon utilisé est le ballon officiel de marque GALA.
- 3.2 Dans le cas d'utilisation d'un ballon d'un autre type, celui-ci doit avoir les caractéristiques suivantes : formé de 32 éléments collés entre eux, le ballon de couleur blanc et noir, en cuir synthétique, a un poids pouvant varier entre 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 joueurs présents le ou les ballons utilisés pendant les matches. Ces ballons seront donnés suffisamment tôt aux joueurs, pendant leur échauffement, pour qu'ils puissent s'y habituer.

4. ENGAGEMENT INITIAL

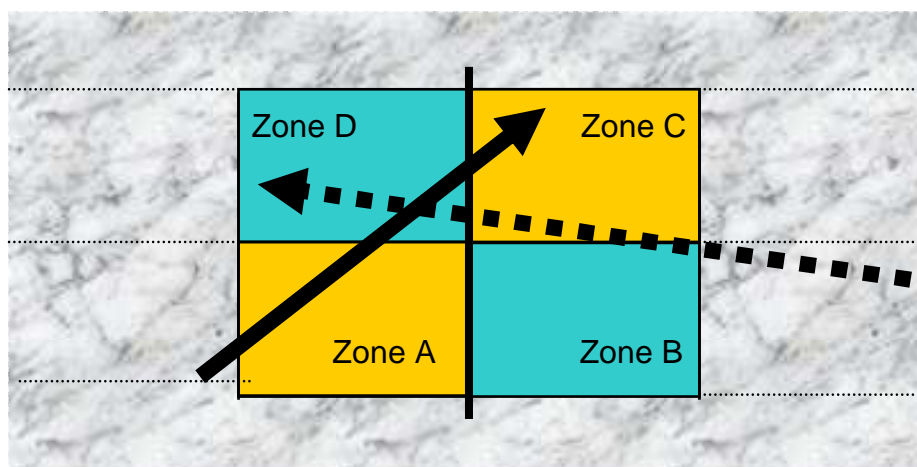
- 4.1 Le droit au premier engagement est déterminé par tirage au sort.
- 4.2 Le joueur choisissant en premier le côté pile ou face de la pièce utilisée pour le tirage au sort est celui qui est noté en premier sur la feuille de match.
- 4.3 Le joueur qui gagne le tirage au sort choisit le ballon ou le camp. S'il choisit le ballon, il sert ou fait servir son adversaire pour le 1^{er} point et le joueur adverse choisit le camp dans lequel il commence le match. S'il choisit le camp, le joueur adverse sert ou fait servir son adversaire pour le 1^{er} point.
- 4.4 (*En cas d'égalité de sets après 2 sets joués, le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagnants se retrouve dans le cas du joueur 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 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 du ballon en volée ou après un rebond, en demi-volée ou ballon posé à terre. Le ballon ou le pied du joueur ne doivent en aucun cas toucher l'aire de jeu avant ou au moment du service. Pour le service, le ballon doit être lâché des mains du serveur ou 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 le camp adverse.
- 5.8 Service croisé : si le serveur a un nombre pair de points, il doit servir « depuis la droite », c. à d. derrière la zone A (resp. C) et le ballon doit alors rebondir dans la zone C (resp. A) ; si le serveur a un nombre impair de points, il devra servir « depuis la gauche », c. à d. derrière la zone B (resp. D) et le ballon devra alors rebondir dans la zone D (resp. B).



- 5.9 Si le ballon touche le filet, puis le sol dans la partie croisée de l'aire de jeu adverse sans que l'adversaire ne puisse le récupérer, le point va à l'auteur du service (pas de « net »).

- 5.10 L'engagement est toujours fait par le joueur qui vient de marquer le point.
- 5.11 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.

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 joueur qui reçoit le ballon a droit à deux touches au maximum pour le renvoyer dans le camp adverse. Le ballon pourra donc rebondir au sol avant ces deux touches ou entre celles-ci.
- 6.3 Il y a faute lorsque le ballon (circonférence totale) touche le sol en dehors de l'aire de jeu.
- 6.4 Le ballon peut être touché par toutes les parties du corps, à l'exception des bras et des mains.
- 6.5 A n'importe quel moment d'un match, le joueur doit toujours se trouver dans sa moitié de terrain. Seule exception : dans le cas où il doit sauver une balle, il peut passer dans l'autre camp, mais uniquement à l'extérieur des poteaux auxquels est fixé le filet.
- 6.6 En cas d'intervention d'un objet étranger susceptible d'influencer le jeu, la balle sera rejouée.
- 6.7 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 ...).
- 6.8 Le 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 de l'aire de jeu.
- 6.9 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.
- 6.10 Si un joueur touche dans le camp adverse une partie du corps de son adversaire en allant vers lui (ce n'est pas l'adversaire qui vient à lui), il fait faute et perd le point en jeu.
- 6.11 Si les adversaires touchent simultanément le filet, le point sera rejoué.
- 6.12 A l'exclusion des bras et des mains, il est autorisé d'opposer toutes les parties du corps à l'adversaire attaquant par-dessus le filet.
- 6.13 Il est interdit de retenir ou de pousser l'adversaire.
- 6.14 Le jeu continue lorsque les deux adversaires touchent le ballon simultanément au-dessus du filet (blocage). Celui des joueurs retouchant ensuite le ballon peut le retoucher deux fois.
- 6.15 Lorsque les deux adversaires touchent le ballon simultanément au-dessus du filet et qu'il sort de la surface de jeu, le point est à rejouer.
- 6.16 Avant de passer dans le camp adverse, le ballon doit être touché en dernier lieu par le joueur dans son propre camp.
- 6.17 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 *et des mires* lorsqu'il y en a). Il y a faute et point perdu lorsque le ballon rejoint le camp adverse en passant à l'extérieur des dites lignes.

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 le terrain, faire reculer un spectateur trop proche du terrain, ...)
 - ◆ des arrêts plus longs dûs 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. Le joueur 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 joueurs lorsqu'un 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 joueur a droit à 1 temps mort (*2 temps morts 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.
- 8.4 Dans un match, les joueurs 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 l'aire de jeu.

9. JOUEURS

- 9.1 Le joueur ne peut jouer que sous le nom de l'équipe dont il fait partie.
- 9.2 Les changements au sein de chaque équipe sont libres (* pas de changement de joueur possible). 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.

10. SANCTIONS / PENALITES

- 10.1 En cas de problèmes, l'ordre des sanctions 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 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 Le joueur est tenu de porter le même équipement que les autres joueurs de son équipe.

12. PROTETS

- 12.1 Le joueur 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 sont dans l'ordre :
- a) les arbitres
 - b) l'organisateur de la compétition
 - c) le tribunal arbitral de l'ASFT / la FIFTA.

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

04.04.04 / CT de l'ASFT
(rectifications apportées à la suite des CE de novembre 2007)