



COMITE DE GIRONDE DE VOLLEY-BALL



REGLEMENT COMMISSION COMPET'LIB 33

1. Le Comité de Gironde de Volley-Ball *cdvb33 <contact@volley-gironde.fr>*

Le Comité de Gironde de Volley-ball organise chaque année un certain nombre d'épreuves et compétitions qui peuvent être modifiées ou complétées d'une année à l'autre.

Le Comité de Gironde de Volley-ball sous sa responsabilité délègue à la **COMMISSION COMPET'LIB** l'organisation et la gestion des challenges, championnats et coupes à caractère loisir.

2. La Commission COMPET'LIB

La COMMISSION COMPET'LIB siège au Comité de Gironde,
Maison des sports, 153, rue David Johnson 33000 Bordeaux

<com.compet.lib@gmail.com>

- Composition de la COMMISSION COMPET'LIB :

Les membres de la COMMISSION COMPET'LIB sont élus ou cooptés en réunion du bureau Directeur départemental et approuvés en-réunion annuelle des Clubs.

- Représentants à la COMMISSION COMPET'LIB :

Alain ALLIOT, président de la COMMISSION COMPET'LIB :
tel : 06 70 57 62 73

Jean Paul PIROTTE, responsable sportive COMPET'LIB :
tel : 06 32 03 39 72

- Fonction de la COMMISSION COMPET'LIB :

- Établit le calendrier des matchs ;
- Récolte, contrôle et valide les résultats ;
- Définit et adapte si nécessaire les règles du jeu, elle veille au respect des règles du jeu et de la convivialité nécessaire à l'esprit « loisir » ;
- La COMMISSION COMPET'LIB organise les réunions des clubs pour tirer le bilan de la saison écoulée, dresser les perspectives pour la saison à venir et voter les résolutions à venir ;
- La COMMISSION COMPET'LIB s'autorise à modifier exceptionnellement les règles établies en cas de nécessité pour permettre le bon fonctionnement des compétitions ; Les modifications seront soumises au vote des représentants d'équipe par mail ;
- La COMMISSION COMPET'LIB doit veiller au bon déroulement des compétitions sur le plan technique et convivial. Elle assure l'arbitrage et tranchera en matière de litige et de conflits éventuels.

3. Participation des clubs et sections VLG

- **Toutes les équipes engagées doivent avoir pris connaissance du**
 - **Présent règlement et l'accepter dans sa totalité.**
- La participation à ces Championnats, Challenges, tournois, et coupes de Gironde COMPET'LIB est ouverte à toutes les équipes des clubs et sections LOISIR et OPEN régulièrement affiliés à la F. F. V. B. et à jour de leur cotisation.
- Les clubs ou sections non à jour de trésorerie à la dernière A G ne peuvent prétendre à se ré-affilier qu'à la condition expresse de solder leur compte. Dans le cas contraire, ils ne pourraient prétendre à débiter la compétition.
- Les sections COMPET'LIB indépendantes seront affiliées à la FFVB par leur rattachement à **VLG**, (Volley Loisir Gironde) et devront s'acquitter du droit d'adhésion au groupement sportif Départemental. Les demandes d'engagement des équipes seront déposées au Comité de Gironde.
- Les imprimés d'affiliation et de ré affiliation Clubs doivent, eux, être adressés à la Ligue d'Aquitaine. Les droits sont adressés au Comité de Gironde.

4. Engagement d'équipes

- Les demandes d'engagement en Challenge seront établies sur les formulaires spéciaux mis à la disposition des clubs et sections VLG par le Comité sur demande ou sur le site Internet du Comité (onglet CHAMPIONNATS et onglet COMPET'LIB)
- Ce formulaire devra être rempli par le Président du club (ou sections VLG) et adressé au COMPET'LIB avant la date limite déterminée par compet'lib.
- Le Président du club (ou sections VLG) devra porter l'adresse, l'adresse électronique et le N° de téléphone du responsable du club chargé des relations avec le Comité ainsi que l'adresse, les jours et les heures de disponibilité des salles.
- La COMMISSION COMPET'LIB incite chaque joueur ou joueuse à respecter son engagement jusqu'au bout de la saison afin de ne pas compromettre la compétition de l'équipe.

5. Les licences

- Chaque joueur doit avoir pour la saison en cours sa licence FFVB « **CO** Compet'lib » validée et assemblée avec photo ainsi qu'un certificat médical.
- Aucun joueur (joueuse) ne peut jouer sans licence « **CO** Compet'lib » et certificat médical, sinon dégageant de la responsabilité du Comité et engagement de la responsabilité du Club (ou de la section).
- L'équipe qui ne pourrait présenter momentanément de licences pour tout ou partie de ses joueurs devra : Présenter OBLIGATOIREMENT une pièce d'identité et un certificat médical pour chaque joueur en défaut.
- Indiquer sur la feuille de match le nom, le prénom du (des) joueur avec la mention Pièce d'Identité et CM.
- Les challenges COMPET'LIB, LOISIR et OPEN sont ouverts aux personnes majeures, et exceptionnellement aux. M18, avec un simple sur-classement.
- Tout manquement à cette obligation sera considéré comme une faute grave et exposera le (les) joueur (s) à des sanctions disciplinaires, et la perte du match par disqualification de son équipe.

6. Organisation et gestion des Calendriers et Horaires

- Les rencontres des Challenges **Compet'lib** sont organisées par la COMMISSION COMPET'LIB qui établit les calendriers.
- Les rencontres doivent par principe se dérouler au cours de la semaine prévue par le calendrier établi par le comité.
- Tout report éventuel de match ne peut se faire qu'en accord entre les deux équipes et information auprès de la COMMISSION COMPET'LIB.
- Dans tous les cas les matchs doivent être joués avant la date butoir de chaque phase déterminée à l'avance par le comité.
- Les matchs non joués à la date butoir ne seront pas pris en compte pour le classement. Des pénalités pourront être prises, après étude des responsabilités.

Les horaires de matchs

- La COMMISSION COMPET'LIB et le Comité établissent un répertoire (adressier) avec les informations fournies par les clubs.
- Les horaires sont donnés à titre indicatif par les clubs.
- L'équipe qui reçoit détermine le lieu, le jour et l'heure de la rencontre en fonction de son planning de salle. Les équipes doivent se contacter.

La feuille de match

L'équipe recevant, est responsable de la gestion de la feuille de match et de la transmission des résultats.

- avant le match, télécharger la feuille de match appropriée puis la remplir correctement. La feuille de match devra être envoyée par mail à com.compet.lib@gmail.com dans les 5 jours suivant la date du match.
- **Les résultats seront saisis par la commission COMPET'LIB sur le site FFVB dès la réception de la feuille de match.**
- Les feuilles de match non correctement remplies ne seront pas prises en compte pour le classement et pourraient entraîner la perte du match par pénalité.

Rappel des champs obligatoires sur la feuille de match.

Date et lieu du match
 N° complet du match (poule et n° du match)
 Le nom des 2 équipes
 Les scores et total
 Nom de l'équipe qui a gagné et score
 Les signatures des responsables d'équipe

- L'équipe qui se déplace doit vérifier la bonne tenue de la feuille de match et la signer. (possibilité de faire une photo de la feuille de match)
- Les blessés ou incidents durant le match seront signalés en remarques sur la feuille de match.

Les matchs

**Les règles du jeu sont par principe régies selon les règles fédérales
 En vigueur sauf exception des adaptations décidées
 par la COMMISSION COMPET'LIB.**

Les adaptations particulières sont traitées en annexes ci-après.

Annexe 1 : Challenge LOISIR.

Annexe 1 bis : COUPE DÉPARTEMENTALE LOISIR

Annexe 2 : Challenge OPEN.

Annexe 3 : Coupes AICOBERRY et HEITZ

Annexe 4 : Rappel de quelques règles de base du jeu.

- Fraude

Toute tentative de fraude d'un joueur sur son identité ou sa qualification est pénalisable par sa disqualification et perte du match par forfait pour l'équipe.

Toute équipe abandonnant à un moment quelconque, au cours d'une rencontre, sera déclarée battue par Forfait, mais gardera le bénéfice des sets et points joués.

- Arbitrage

L'arbitrage est bénévole, il peut être assuré par un arbitre officiel, ou toute personne désignée par le club recevant ou en auto arbitrage en accord des deux équipes.

L'arbitre est seul maître sur le terrain, il lui appartient de prendre toutes les décisions qu'il juge utiles, relatives au jeu, à la discipline et à la sécurité sur le terrain.

-

-

Résultats et Attribution des points

Pour le LOISIR :

Match gagné (3/0, 3/1)	gagnant	3 points	perdant	0 point
Match gagné (3/2)	gagnant	3 points	perdant	1 point

Pour HEITZ, AÏCOBERRY, OPEN

Match gagné (3/0, 3/1)	gagnant	3 points	perdant	0 point
Match gagné (3/2)	gagnant	2 points	perdant	1 point



ANNEXE 1. CHALLENGE LOISIR

- Chaque club ou section peut engager jusqu'à 3 équipes en challenge. *(il est conseillé une équipe par groupe de 8 à 10 joueurs (ses)).*
- Chaque club doit s'assurer de sa capacité à recevoir les rencontres prévues, ou prévoir de jouer en extérieur).
- Chaque joueur fait le choix d'appartenance à une équipe définie. Le changement éventuel d'équipe en cours de saison ne devra se faire qu'avec l'accord de la commission COMPET'LIB
- Le challenge loisir est organisé en formule championnat, par poules de niveau, *(pour permettre à chaque équipe de jouer à son niveau de jeu).*
- En fin de 1^{ère} phase, *(comme en fin de saison)*, un système de montée / descente de 2 ou 3 équipes permettra de rééquilibrer les poules.
- Les 1^{ers} de chaque poule se verront décerner une récompense par le Comité.

Règles particulières au LOISIR :

- Réservé uniquement aux licences **CO** compet'lib (*)
- Mixité obligatoire sur le terrain, au minimum 2 filles (ou 2 garçons).
- Hauteur du filet : 2,35 mètres.
- Seul le service « pied au sol » est accepté.
- Auto arbitrage ou arbitrage bénévole par l'équipe recevant

Composition des équipes (LOISIR)

Les équipes du Challenge sont composées de 6 joueurs de terrain et de 1 à 6 remplaçants. (Conformément aux règles fédérales)

- Cas d'équipe incomplète (*):

Dans le cas d'une équipe momentanément incomplète et si dans un même club ou section il y a plusieurs équipes LOISIR, il est exceptionnellement possible de déplacer un (des) joueur (s) d'une équipe vers l'autre pour atteindre 7 joueurs maxi (dans le respect de la mixité obligatoire en loisir), et ce, afin de favoriser le match et le respect du calendrier. Ceci doit cependant rester l'exception au regard des problèmes d'organisation possiblement rencontrés

La présence d'un ou de joueur(s) d'une autre équipe sur un match LOISIR, doit obligatoirement apparaître en remarques, sur la feuille de match,

Les joueuses, avec une licence VB de niveau départemental, ou d'un autre club, sont exceptionnellement autorisées à jouer, si une équipe est en manque d'effectif féminin.

Dérogations exceptionnelles COMPET'LIB pour licences VB

Une dérogation exceptionnelle pour jouer en LOISIR pourrait être faite dans les conditions ci-après :

Prise d'une licence VB par erreur *(à la condition de ne jouer qu'en LOISIR)*

Prise d'une licence VB entraîneur,

Changement définitif d'engagement en DEP en cours de saison, après demande auprès de la COMMISSION COMPET'LIB.



ANNEXE 1 bis

COUPE DÉPARTEMENTALE LOISIR

- LA COUPE DÉPARTEMENTALE LOISIR engage gratuitement les CLUBS LOISIR DE GIRONDE pour cette compétition.
- Sa philosophie : contrairement au challenge loisir qui permet à chaque équipe de jouer à son niveau de jeu, la **coupe loisir** permet à chaque **club** de rentrer en compétition pour le gain de cette coupe Départementale.
- L'engagement au challenge loisir, vaut pour engagement automatique gratuit en coupe.
- il n'est engagé qu'une seule équipe par club.
- L'équipe de coupe peut être composée avec tous (toutes) les joueurs (joueuses) évoluant exclusivement en LOISIR
- Les dates de rencontres seront établies sur le calendrier LOISIR (semaines en bleu)
- Lors des deux premiers tours, les rencontres sont déterminées par tirage au sort des équipes.
- En début de saison, il sera discuté et décidé de l'opportunité de faire une « consolante », des matchs de classement, ou de jouer en élimination directe.
- Les règles du jeu sont les règles en vigueur en loisir.
- Les demies finales seront jouées (si possible) en même temps et en même lieux à déterminer. Le club recevant, déterminera le lieu, la date et heure, pouvant accueillir les deux matchs simultanément.
- La finale se jouera simultanément avec les autres coupes départementales, AÏCOBERRY et HEITZ à la date prévue en début de saison, de manière à avoir toutes les finales regroupées sur un même lieu. (*à déterminer le club d'accueil, le jour et heure de réception pouvant recevoir les 3 matchs*)
-
- Le club vainqueur se verra décerner la coupe départementale loisir 33. *(coupe remise en jeu chaque année avec gravure des clubs vainqueurs)*



ANNEXE 2

CHALLENGE OPEN

- Le challenge OPEN est organisé dans la première phase en formule championnat, par poules de niveau, *pour permettre à chaque équipe de jouer à son niveau de jeu.*
- En fin de 1^{ère} phase, (*comme en fin de saison*), un système de montée / descente de 2 ou 3 équipes permettra de rééquilibrer les poules.
- En fin de saison, une coupe OPEN pourra être organisée (*avec inscription facultative*) avec tirage au sort des équipes (*avec ou sans « têtes de séries*).
- Les finales se dérouleront le jour des « coupes de Gironde ».

Les règles du jeu sont par principe régies selon les règles fédérales en vigueur.

- Hauteur du filet : 2,43 mètres.
- Licence CO compet'lib uniquement
- M18 et M20 doivent être en sur classement
- Service smashé autorisé.
- Auto arbitrage ou arbitrage bénévole par l'équipe recevant
- Possibilité d'avoir une fille sur le terrain (*sans point de bonus pour sa présence*)
-
- **Cas d'équipe incomplète :**

Dans le cas d'une équipe momentanément incomplète et si dans un même club il y a plusieurs équipes OPEN ou LOISIR, il est exceptionnellement possible de déplacer un (des) joueur (s) d'une équipe vers l'autre pour atteindre 7 joueurs maxi, afin de favoriser le match et le respect du calendrier. Ceci doit cependant rester l'exception au regard des problèmes d'organisation, possiblement rencontrés.

La présence d'un ou de joueur(s) d'une autre équipe sur un match LOISIR, doit obligatoirement apparaître en remarques, sur la feuille de match,

Après accord entre les deux équipes, le match peut se jouer exceptionnellement sans pénalité ; L'équipe complète peut prêter le joueur (la joueuse) nécessaire pour compléter l'équipe adverse.

ANNEXE 3

COUPES AÏCOBERRY et HEITZ.

- Les coupes **Aïcoberry** (*masculin*) et **Heitz** (*féminin*) sont d'origine départementales. Elles sont ouvertes aux joueurs et joueuses licenciés (es) civils, **VB** ou **CO** Compet'lib .
- Une entente entre plusieurs clubs est autorisée, (*les compositions d'équipes doivent être déposées au début des coupes*).
- Les coupes Aïcoberry et Heitz Se jouent avec les règles fédérales en cours, filet 2,43m pour les hommes, et 2,24m pour les filles.
- En réunion de début de saison, il est décidé de l'organisation globale des coupes et du calendrier. Nombre de poules, d'équipes, dates etc.... (*il apparait souhaitable que tous les matchs de coupes aient lieux sur les mêmes périodes*).
- Il sera donc proposé un calendrier des matchs pour la saison, avec des semaines réservées pour tous les matchs de coupes. (*semaines bleues*).
- Dans tous les cas, les matchs prévus devront êtres joués au plus tard à la fin de la semaine prévue. (*en cas d'incapacité, les matchs devront être joués avant cette date, après entente des deux équipes et information à la commission compet'lib*)
- En début de saison, il sera procédé au tirage au sort des équipes et des poules.
- Dans tous les cas, la date des finales devra être déterminées en début de saison, et correspondre avec les autres coupes, de manière à avoir toutes les finales regroupées sur un même lieu.

ANNEXE 4

REGLES DU JEU

(Rappel de quelques règles élémentaires)

- **Le match** se déroule en 3 sets gagnants de 25 points *(2 points d'écart)*
Tie-break en 15 points *(2 points d'écart)*
- **Le jeu** commence à la frappe du ballon et se termine au coup de sifflet de l'arbitre ou quand le ballon touche le sol. *(Donc pas de faute avant la frappe du ballon, et un joueur ne doit pas s'arrêter de jouer avant le coup de sifflet).*
- **Le service :**
 - Pénétrer sur le terrain ou marcher sur la ligne de service est une faute, *(sauf autorisé en cas de manque de recul dans certaines salles, pour le service).*
 - Service « pieds au sol » en Loisir, smatché autorisé dans tous les autres cas.
- **Fautes au filet**
 - Tout franchissement de la ligne centrale (pénétrations chez l'adversaire)
 - Tout contact avec le filet.
 - Tout ballon qui touche la mire, ou toute partie extérieure aux mires (filet, câble, poteaux, chaise...)
- **Fautes d'attaque :**
 - Toute frappe d'attaque chez l'adversaire par dessus du filet. *(L'attaque doit avoir lieu dans son propre terrain, ou si le ballon est en partite au-dessus du filet.*
 - Les attaques des joueurs arrière dans la zone des 3 mètres (ligne comprise)
- **Fautes de bloc :**
 - Interdit de bloquer ou d'attaquer au dessus du filet dans les 3 m, sur un service
 - Tout bloc chez l'adversaire avant la frappe d'attaque, *(ne pas intercepter la balle avant ou après la touche du passeur, sauf si le passeur attaque).*
 - Tout bloc réalisé par un joueur arrière *(cas possible du passeur pénétrant)*
 - Ballon « touché » *(Jugement parfois difficile, dans l'esprit de convivialité, nous comptons sur la bonne foi du joueur pour reconnaître sa faute.)*
 - En dehors des fautes citées précédemment, pour l'ensemble des règles du jeu, les règlements fédéraux d'arbitrage de l'olympiade en cours font foi.
- **Ballon IN /OUT :**
 - Les lignes font partie du terrain, le ballon qui touche la ligne, est « IN »
 - *(Le jugement est parfois délicat suivant l'emplacement des joueurs, respecter le jugement de l'arbitre).*
- **Toucher de balle :**
 - Trois touches de balles seulement sont autorisées. Le contre ne compte pas comme touche de balle.
 - En cours de jeu, le ballon doit être frappé et NON porté, *(une légère tolérance peut être admise pour la 1^{ère} balle de réception ou de défense)*
 - La balle peut être touchée par toutes les parties du corps.