



Volleyball
Canada

**Directives de volleyball
intérieur pour les arbitres
canadiens 2019-2020**

Autorisé par le Comité des arbitres de Volleyball Canada



VOLLEYBALL CANADA



Table des matières

DIRECTIVES POUR LES ARBITRES 2019-2020

Introduction.....	ii
Application, fonction, facteurs influents et principes fondamentaux des règles.....	iii
Quoi de neuf en 2019-2020?	vi
Comité des arbitres de Volleyball Canada	vii

SECTION I – Le jeu

Règle 1	Aire de jeu	2
Règle 2	Filet et poteaux	2
Règle 3	Ballon	3
Règle 4	Équipes	4
Règle 5	Responsables des équipes	6
Règle 6	Formule de jeu	7
Règle 7	Structure du jeu	7
Règle 8	Actions du jeu	8
Règle 9	Jouer le ballon	8
Règle 10	Ballon au filet	9
Règle 11	Joueur au filet	9
Règle 12	Service	11
Règle 13	Frappes d'attaque	11
Règle 14	Contre	12
Règle 15	Interruptions de jeu régulières	12
Règle 16	Retards de jeu	14
Règle 18	Intervalles et changements de camp	15
Règle 19	Le joueur Libéro	16
Règle 20	Conduite exigée	18
Règle 21	Inconduite et sanctions	18
Règle 29	Politique de Volleyball Canada pour les saignements pendant une compétition	20
	Dispositifs de communication	21
	Protocole d'échauffement	22
	Étapes à suivre en cas de commotions cérébrales	23

SECTION II – Les arbitres, leurs responsabilités et les gestes officiels

Règle 22	Corps arbitral et procédures	25
Règle 23	Premier arbitre	25
Règle 24	Second arbitre	26
Règle 25	Marqueur	27
Règle 26	Marqueur adjoint	28
Règle 27	Juge de lignes	29
Règle 28	Gestes officiels	29
	Gérer la partie	32

SECTION III – Procédures

Protocole de la partie	36
Nettoyage de la surface de jeu	39
Procédure pour présenter un protêt	40
Jury d'officiels	42



Directives pour les arbitres canadiens 2019-2020

- Adapté [des directives et instructions sur l'arbitrage de la FIVB 2018](#)
- Approuvé par le Comité des arbitres de Volleyball Canada [2019-2020](#). *Les directives pour les arbitres canadiens sont fondées sur le livre des règlements de Volleyball Canada 2019-2020 et sur l'édition la plus récente des règles officielles de volleyball de la FIVB, des directives et instructions sur l'arbitrage de la FIVB et du livre des situations de la FIVB (communément appelé le "Case Book")*
- Étapes de la gestion d'une commotion cérébrale – nouveau (remplacement de la politique en matière de commotion cérébrale de 2018)
- Il y a des changements cette année dans le *livre des règlements de Volleyball Canada*:
 - Normes des ballons (règle 3.1) – la pression et les ballons officiels pour les championnats nationaux de Volleyball Canada
 - Caractéristiques de la touche (règle 9.2.3) – toute réception de service en touche haute jouée avec les doigts est interdite pour les compétitions 14 ans et moins
 - Libéro – (règle 19.1.1) – l'utilisation du Libéro pour les compétitions 16U masculin est permise
 - Séance officielle d'échauffement (7.2.4) et Modifications de règlements pour le volleyball de groupes d'âge – Protocole d'échauffement (nouveauté)
 - Étapes de la gestion d'une commotion cérébrale – nouveau tableau pour les commotions

Introduction

Le Comité des arbitres de Volleyball Canada a pour objectif principal de normaliser l'interprétation des règles, la mécanique des arbitres et les procédures du jeu utilisées dans les parties à la grandeur du Canada. Pour aider à réaliser cet objectif, les directives pour les arbitres canadiens ont été rédigées sur le modèle des directives de la FIVB. Ces directives sont valides pour toutes les compétitions sanctionnées par VC.

En raison de l'importance des parties aux championnats canadiens, il est primordial que tous les arbitres qui y participent soient en excellentes conditions physique et psychologique pour bien s'acquitter de leurs fonctions. Ceci sous-entend que l'arbitre canadien étudiera régulièrement la version la plus récente du livre des règlements de Volleyball Canada, des directives pour les arbitres canadiens ainsi que les autres ressources affichées à l'intention des arbitres sur le site web de Volleyball Canada telles que la foire aux questions (FAQ), les présentations pour les juges de ligne et les marqueurs. Le site web de la FIVB contient également une page avec des vidéos éducatives pour les arbitres (<http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/MultimediaReferees2015/> - **Google Chrome est recommandé**). Conséquemment, ceci rendra nos parties plus vivantes et évitera des interruptions inutiles. Cela permettra également d'unifier autant que possible les critères d'arbitrage et d'interpréter certaines règles et leur application dans la pratique.

Il est faux de prétendre que l'arbitrage se résume à diriger une partie de volleyball et à recourir aux règles du jeu comme base de toutes les décisions – l'arbitrage ne saurait être l'application mécanique ou automatique des règles. Une grande compétence s'impose. Celle-ci s'acquiert par l'expérience individuelle et personnelle en participant à des compétitions de volleyball réparties sur un certain nombre d'années, l'arbitre devant constater qu'il n'est pas un étranger, mais qu'il fait partie intégrante du jeu.



L'arbitre ne peut donc pas mener à bien ses tâches en recherchant simplement les fautes dans les techniques et le comportement des équipes et des joueurs et appliquer la sanction correspondante. Au contraire, il doit être un expert et un ami qui travaille pour la partie et pour les joueurs. Il prendra une décision négative seulement si cela est absolument nécessaire.

L'arbitre ne doit jamais devenir la vedette de la partie; au contraire, il doit demeurer effacé et n'intervenir qu'en cas de nécessité. Un tel comportement est particulièrement nécessaire au volleyball de nos jours. Le volleyball moderne et les objectifs de la FIVB demandent un volleyball spectaculaire afin de produire un excellent spectacle pour les spectateurs. Le volleyball moderne est un sport sans contact rapide et excitant qui exige de hauts niveaux de forme physique, de coordination et, particulièrement, de travail d'équipe. Le haut niveau de volleyball aujourd'hui n'est pas seulement joué pour la satisfaction des joueurs dans un petit gymnase, sans foule, mais transmis autour du monde. La foule ne va pas toujours entendre le sifflet de l'arbitre, mais elle va voir un spectacle d'excellente compétition athlétique individuelle et d'équipe durant les échanges de jeu pour la victoire.

Le bon arbitre apporte son aide dans ce contexte, en restant en arrière-plan. Le mauvais arbitre entrave ce spectacle en voulant jouer un rôle de premier plan dans la partie, et ceci est contre les exigences de la FIVB/VC. Il doit récompenser les joueurs et les équipes pour des actions spectaculaires et excitantes dans l'esprit des règles. De plus, il est essentiel que les arbitres entretiennent une excellente relation avec les joueurs, les entraîneurs, etc., et que leurs comportements, sur le terrain et à l'extérieur, soient exemplaires.

Pendant la partie, l'arbitre doit faire la distinction entre le comportement normal des participants qui sont émotifs et qui ressentent la tension de la partie et un réel comportement antisportif. Il ne devrait jamais punir l'expression de sentiments spontanés afin que la partie se déroule dans une bonne atmosphère; l'expression raisonnable et appropriée d'émotions des équipes devrait être permise, par exemple, se tenir debout pour applaudir d'excellentes actions de jeu ou pour encourager, etc. Toutefois, l'expression négative et consciente ou des gestes incorrects vis-à-vis de l'adversaire ou des protestations contre les décisions des arbitres sont strictement interdits et seront sanctionnés.

Volleyball Canada suivra le reste du monde dans l'adoption des règles du jeu comme proposé par la FIVB. Cette politique globale dictera la conduite du jeu au Canada.

Application, fonction, facteurs influents et principes fondamentaux des règles.

Application des règles

L'arbitre est celui qui met les règles en pratique. Pour la bonne application des règles, les arbitres doivent parfaitement les connaître et les appliquer de manière déterminée et correcte dans le contexte du jeu. L'important est toutefois qu'ils acquièrent les principes de base de la formulation des règles; sans cela, ils n'auront jamais une compréhension juste et totale des règles, ce qui les rendra naturellement très difficile à appliquer proprement. C'est notamment lorsque survient une situation qui n'a pas été clairement évoquée dans les règles survient qu'un arbitre doit prendre de bonnes décisions avec autorité. La règle 23.2.3 stipule que « Le premier arbitre a le pouvoir de décision sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les règles. » Cela n'est possible que par le moyen de l'acquisition complète des principes fondamentaux de la formulation et de l'application des règles.

Afin d'appliquer correctement les règles, les arbitres doivent avoir une connaissance complète des principales fonctions et des principes théoriques de formulation et d'application des règles ci-après.

La fonction des règles

Naturellement, si vous souhaitez appliquer correctement les règles, vous devez connaître leur fonction. D'une manière générale, les règles dans leur ensemble remplissent les fonctions suivantes:



Caractérisation du jeu

Les règles procurent les caractéristiques du jeu et différencient le volleyball des autres sports.

- Les règles stipulent les conditions, les installations et l'équipement du jeu, la surface et les mesures du terrain, la réglementation concernant le filet et le ballon, etc.
- Les règles régissent le nombre de participants, le nombre de joueurs en jeu et leurs positions, l'ordre de rotation, etc.
- Les règles établissent les méthodes de jeu, comment garder le ballon en jeu, l'aire de passage et comment gagner un point, une manche et une partie.

Règlementation des techniques

Un grand nombre de règles définissent clairement et distinguent les techniques appropriées des techniques inappropriées et contraires au règlement. Ces règles, dans la catégorie des techniques, sont celles qui doivent absolument être étudiées et clarifiées par l'arbitre pour leur bonne application.

Conditions de jeu équitables

Toutes les règles concernant le terrain, les installations et l'équipement, les techniques ou même le comportement sont identiques pour tous les joueurs des deux équipes. C'est l'ÉQUITÉ, un point particulièrement important de l'arbitrage. L'application différentes des règles par l'arbitre pour les équipes qui jouent, même si ce n'est pas intentionnel, est forcément inéquitable. L'exactitude dans l'interprétation et l'application des règles est le fondement de l'équité et de la justice.

Fonction éducative

Une conduite équitable, respectueuse de l'adversaire et digne dans la victoire comme dans la défaite, est un objectif comportemental de base pour les athlètes dans tous les sports. Tous les arbitres doivent insister sur cette fonction car le but du sport n'est pas seulement la compétition, mais aussi de créer une atmosphère d'équité et de développer une compréhension et une amitié universelle.

Facteurs influents dans la formulation des règles

Les règles doivent être conformes aux exigences du développement du sport. Dans la formulation et la modification des règles, les facteurs suivants doivent naturellement être pris en considération:

Développement technique et tactique

Les règles ne doivent pas seulement répondre aux exigences du développement technique et tactique, mais aussi prendre l'initiative d'orienter l'évolution du sport.

Exigences de divertissement

La promotion de tout événement sportif, dans une large mesure, dépend de son attractivité. L'attractivité est démontrée par le niveau de motivation émotionnelle de la foule.

Exigences de publicité sociale

Le développement du sport moderne dépend grandement de l'élément social, de la société.



La publicité est le moyen le plus important et le plus efficace de susciter l'intérêt et l'adhésion du public envers le sport. C'est l'un des principaux facteurs à prendre en considération.

Exigences économiques

Naturellement, dans la promotion de tout type de sport, il faut bénéficier d'un soutien financier. Cela demande certaines concessions.

Principes fondamentaux de l'application des Règles

Les principes fondamentaux de l'application des règles reposent naturellement sur les deux phases qui précèdent : **la fonction des règles et les facteurs influents**. Sur la base des exigences des deux phases ci-dessus, les points suivants peuvent être reconnus comme les principes prédominants de l'application des règles:

Conditions de jeu propices et équitables

Le principe de base est d'offrir aux joueurs toutes les conditions leur permettant de jouer à leur plus haut niveau de performance. Les athlètes se sont entraînés pendant des années pour participer à la compétition; c'est donc pour eux une occasion importante de montrer et d'évaluer le fruit de cet entraînement et leur niveau de jeu réel. L'évaluation équitable du niveau des athlètes, ou le résultat concret d'une partie ou d'une compétition, ne découle que de la performance complète des joueurs. L'arbitre doit être conscient du fait que chaque jugement technique isolé aura une influence psychologique évidente sur les joueurs, et que toute influence psychologique entraînera un effet positif ou négatif. L'une des exigences fondamentales de l'arbitre est donc de promouvoir le plus haut niveau de performance pour les joueurs. Vu sous cet angle, les points déterminants du jugement de l'arbitre sont l'impartialité et la régularité. Le fondement physique de l'impartialité et de la stabilité du jugement est l'exactitude, leur fondement mental est l'équité. Pour favoriser un haut niveau de performance, un arbitre doit aussi bien maîtriser le rythme du jeu, qui ne doit pas être trop rapide ni trop lent.

Encourager le côté spectaculaire

Le côté spectaculaire est un élément essentiel de la promotion du sport. L'enthousiasme suscité chez les spectateurs est également un facteur que l'arbitre doit prendre en compte. Par exemple, l'arbitre doit se demander comment réduire le nombre et la durée des interruptions, et comment développer d'autres moments forts durant les échanges. L'arbitre ne peut pas prendre l'initiative de motiver les spectateurs, mais il ne doit pas non plus décourager la foule ni freiner son enthousiasme. L'arbitre est lui aussi responsable de promouvoir le sport.

Collaboration des arbitres

Le fondement administratif du meilleur travail d'arbitrage, la bonne conduite de la partie, est la collaboration au sein du corps arbitral. Chaque membre du corps arbitral a des pouvoirs et des responsabilités particulières, comme stipulé dans les règles. À chaque membre du corps arbitral correspond une position précise sur le terrain, spécifiquement déterminée pour l'exercice de sa tâche. Bien que cette position puisse limiter la vision globale du jeu de son occupant, elle est déterminée pour donner à l'ensemble de l'équipe d'arbitrage une meilleure vue du jeu. Ainsi, la pleine collaboration entre les arbitres est le seul moyen d'assurer un jugement correct et de mener à bien les tâches et les responsabilités assignées.

L'arbitre n'est pas seulement la personne qui a le devoir de diriger la partie et d'appliquer correctement les règles, c'est aussi celle qui doit considérer l'influence des facteurs psychologiques, sociaux et techniques du jeu. L'arbitre n'est pas seulement un organisateur, un arbitre, mais aussi un éducateur et un promoteur.



Quoi de neuf en 2019-2020?

Les changements importants aux directives pour les arbitres 2019-2020 sont soulignés dans ce document.

Voici les modifications aux règles du livre des règlements de Volleyball Canada:

3 Ballons

3.1 Normes

La pression doit être 0,30 à 0,325 kg/cm² (4,26 à 4,61 psi) (294,3 à 318,82 mbar ou hPa).

Volleyball Canada - Lors des championnats nationaux de Volleyball Canada, les ballons suivants seront utilisés:

14U & 15U – Mikasa VQ2000w

16U – 18U – Mikasa MVA200

7.2 Séance officielle d'échauffement

7.24 **Volleyball Canada** – Le nouveau protocole d'échauffement se trouve dans les modifications des règlements pour le volleyball de groupes d'âge, à la page 46.

9.2 Caractéristiques de la touche

Volleyball Canada - Lors des compétitions 14 ans et moins, toute réception de service en touche haute jouée avec les doigts est INTERDITE, indépendamment de la qualité du contact. Le premier arbitre emploiera le signal "double touche" pour indiquer cette infraction.

19.1 Désignation du Libéro

Volleyball Canada - L'utilisation d'un seul Libéro est permi, sauf pour les compétitions 14U et 15U (masculin et féminin).

NOTE: les compétitions 16U masculin peuvent utiliser le Libéro.

**Comité national des arbitres 2019-2020**

PRÉSIDENT	Scott Borys	306-569-4071 – travail 306-539-4984 – cell	sborys@volleyball.ca s.borys@sasktel.net
PERSONNE RESSOURCE	Ryan Bunyan	613-748-5681 ext. 404	rbunyan@volleyball.ca

Comité exécutif national des arbitres

Toutes disciplines			
L'arbitrage pour les femmes	Debbie Jackson	780-916-6411 – cell 780-954-2355 – maison	longislandlake@gmail.com
Communication	Pat Thorne	Voir ci-dessous	patricia.thorne@nbed.nb.ca
Finances	Scott Borys	Voir ci-haut	Voir ci-haut
Volleyball de plage			
Programme de développement domestique	Bob Roque	905-767-5166 – cell	roque@durham.net
Développement de la haute performance internationale	André Trottier	819-380-2719 – cell 819-693-1921 – maison	trottiera@gmail.com
Volleyball intérieur			
Programme de développement domestique	Bohdan Ilkiw	204-250-7583 – cell	bohdan.ilkiw@mymts.net
Développement de la haute performance internationale	Guy Bradbury	647-444-7397 – cell	guy.bradbury@pl2.ca
Volleyball assis			
Développement de la haute performance internationale	À déterminer		À déterminer

Arbitres en chef des provinces/territoires

Terre-Neuve-et-Labrador	Cindy Collins	709-689-8854 – cell	cindycollins15@hotmail.com
Nouvelle-Écosse	Claude Daniel	902-209-1616 – cell	novascotia.roc@gmail.com
Île-du-Prince-Édouard	Joe Ryan	902-894-3633 – home	36ryanj@gmail.com
Nouveau-Brunswick	Pat Thorne	506-325-4700 – work 506-575-4348 – cell	patricia.thorne@nbed.nb.ca
Québec	Marc Trudel	514-795-1717 – home	cramledurt1@videotron.ca
Ontario	Andrew Robb	905-642-0088 – home 416-402-7454 – cell	a.robb@rogers.com
Manitoba	Azad Hosein	204-255-5215 – home 204-782-8110 – cell	azadhosein@mvoa.ca
Saskatchewan	Lori Banga	306-745-7811 - cell	skroc@sasktel.net
Alberta	Jim Merrick	403-993-9678 – cell 403-695-4342 – home	roc@volleyballalberta.ca
Colombie-Britannique	Jannik Eikenaar	250-317-7071 – cell	roc@volleyballbc.org
Yukon	Ron Bramadat	867-332-5870 – cell	rbramada@gmail.com
Territoires du Nord-Ouest	Terrel Hobbs	867-920-2712 – home 867-445-1915 – cell	terrel_hobbs@nwtsports.nt.ca
Nunavut	À déterminer		



VOLLEYBALL CANADA

SECTION I

Le jeu



APPLICATION DES RÈGLES

RÈGLE 1: AIRE DE JEU

1. L'arbitre doit vérifier les dimensions et les lignes de délimitation avant le début de la partie. Le premier arbitre doit vérifier les dimensions du terrain. S'il constate une irrégularité, l'arbitre doit immédiatement la signaler et s'assurer qu'elle soit corrigée. Le premier arbitre doit vérifier:
 - 1.1. La largeur des lignes : 5 cm (ni plus ni moins);
 - 1.2. La longueur des lignes et des diagonales : 12,73 m chacune dans les deux camps;
 - 1.3. La couleur des lignes : distincte de celle du terrain et de la zone libre;
 - 1.4. Dans le cas d'une compétition autre que mondiale, FIVB ou officielle, s'il y a des lignes d'autres terrains sur l'aire de jeu, les lignes de délimitation réelles du terrain de jeu doivent être de couleur différente de toutes les autres;
 - 1.5. Les aires d'échauffement doivent être désignées avant le début de la partie. Elles doivent mesurer 3 m x 3 m et être situées dans les angles du côté des bancs d'équipe de l'aire de jeu, à l'extérieur de la zone libre (figure 1a dans le livre des règlements de VC).
2. La ligne centrale appartient également aux deux camps (règle 1.3.3).
3. Les joueurs ont le droit de jouer le ballon au-delà de leur zone libre (sauf pour le service). Par conséquent, le ballon peut être repris de n'importe où à l'extérieur de leur zone libre. La situation et la règle sont différentes dans la zone libre adverse (règle 10.1.2).
4. Pour un service sauté, le serveur peut amorcer son mouvement à l'extérieur de la zone de service, mais l'impulsion doit s'effectuer dans la zone de service.
5. Lorsque le serveur se déplace du côté gauche de la zone de service pour servir, particulièrement pour un service sauté, le juge de lignes à cet endroit (n° 1 ou 3) doit se reculer.

RÈGLE 2: FILET ET POTEAUX

1. Étant donné l'élasticité du filet, le premier arbitre doit vérifier s'il est correctement tendu. En lançant un ballon dans le filet, il peut voir s'il rebondit adéquatement. Un filet correctement tendu fait rebondir le ballon. Le matériel du filet ne doit pas être trop élastique (p. ex. du caoutchouc). Si le filet est courbé, il ne peut être utilisé. Le plan verticale du filet doit être perpendiculaire à la surface de jeu et dans l'axe de la ligne centrale. Les antennes doivent être placées sur les côtés opposés du filet en position 4 de chaque côté, au-dessus du bord extérieur des lignes de côté selon la figure 3 dans le livre des règlements de VC pour que chaque terrain soit aussi identique que possible.
2. Une partie ne peut se jouer si les mailles du filet sont déchirées (règle 10.3.2).
3. Le second arbitre doit mesurer la hauteur du filet avant le tirage au sort à l'aide d'une toise (si possible, métallique) destinée à cette fin et faisant partie de l'équipement auxiliaire nécessaire du terrain. La toise doit indiquer des hauteurs de 243/245 cm pour les hommes et de 224/226 cm pour les femmes. Le premier arbitre demeure près du second arbitre durant cette vérification pour superviser le mesurage. Les hauteurs du filet pour les compétitions jeunesse devraient aussi être indiquées (voir règle 2.1.1 pour les hauteurs du filet).



4. Durant la partie (et particulièrement au début de chaque manche), les juges de ligne correspondant doivent vérifier que les bandes de côté sont exactement perpendiculaires à la surface de jeu et au-dessus des lignes de côté, et si les antennes se trouvent tout juste sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Si ce n'est pas le cas, elles doivent être rajustées immédiatement.
5. Avant la partie (avant l'échauffement officiel) et durant le jeu, les arbitres doivent s'assurer que les poteaux et le podium d'arbitre ne présentent aucun danger pour les joueurs (p. ex. les parties protubérantes des poteaux autour des treuils, des câbles utilisés pour la fixation des poteaux, etc.).
6. Équipement complémentaire:

Bancs pour les équipes	Filet de rechange
Manomètre pour la pression du ballon	Pompe à ballon
Tableau de pointage (à la table du marqueur)	Toise pour mesurer le filet
Dispositif sonore électrique (à la table du marqueur)	Support pour cinq ballons de jeu
Deux antennes de réserve	

Dans le cas d'une compétition de la FIVB:

Palettes numérotées 1 à 20	Six vadrouilles
Deux chaises de pénalité dans chaque aire	Une veste de Libéro/dossard
Un dispositif sonore avec lumière pour chaque équipe	Un thermomètre
Un tableau de pointage électronique et un manuel	Un hygromètre
Huit serviettes (40 x 40 cm ou 40 x 80 cm)	Support pour cinq ballons de jeu

Les dispositifs sonores électriques avec des lumières rouges/jaunes sont utilisés pour signaler des demandes d'interruptions de jeu régulières (temps morts, remplacement exceptionnel et remplacement causé par une divergence entre l'alignement de la fiche de positions et l'alignement sur le terrain). Le dispositif sonore électrique de la table du marqueur est utilisé pour signaler les fautes de rotation, fautes du Libéro, les remplacements et les temps morts techniques.

L'organisateur doit aussi fournir deux antennes de réserve et un filet sous la table du marqueur.

RÈGLE 3: BALLON

1. Un support métallique à ballon est nécessaire pour ranger les cinq ballons de jeu près de la table du marqueur (trois ballons en jeu et deux ballons de réserve).
2. Le second arbitre prend possession des cinq ballons de jeu avant la partie et vérifie chacun d'eux pour s'assurer qu'ils ont tous des caractéristiques identiques (couleur, circonférence, poids et pression). Avec l'aide du premier arbitre, il choisit les trois ballons pour la partie et les deux de réserve. Le second arbitre a alors la responsabilité de ces ballons pendant toute la durée de la partie et aidera à les rendre au responsable du terrain après la partie.
3. Pour les championnats de Volleyball Canada, le second arbitre doit s'assurer que le ballon utilisé est celui qui est spécifié dans le livre de règlements de VC. Pour les compétitions FIVB, seuls les ballons homologués FIVB peuvent être utilisés. L'arbitre doit faire cette vérification; si l'empreinte de la FIVB n'est pas apposée sur les ballons, il ne peut pas entreprendre la partie.
4. Système à trois ballons – durant la partie (FIVB utilise le système à cinq ballons) :

Six ramasseurs de ballons seront utilisés et placés dans la zone libre selon la figure 10 dans le livre des règlements de VC.

Avant le début de la partie, les ramasseurs de ballons aux positions 2 et 5 reçoivent chacun un ballon du second arbitre. Le second arbitre donne le troisième ballon au serveur pour la première



manche et pour la manche décisive. (Pour les parties FIVB, les ramasseurs de ballons aux positions 1, 2, 4 et 5 recevront chacun un ballon du second arbitre).

Au cours de la partie, lorsque le ballon est hors jeu:

- 4.1 Si le ballon est à l'extérieur du terrain, il est récupéré par le ramasseur le plus près et roulé immédiatement au ramasseur qui vient tout juste de remettre son ballon au joueur qui doit servir.
- 4.2 Le ballon est transféré entre les ramasseurs de ballons en étant roulé sur le terrain (pas lancé), pendant que le ballon est hors jeu, préférablement pas du côté où est située la table du marqueur.
- 4.3 Si le ballon est sur le terrain, le joueur le plus près du ballon doit immédiatement le faire rouler à l'extérieur du terrain, au-dessus de la ligne de délimitation la plus proche.
- 4.4 Au moment où le ballon est hors jeu, le ramasseur de ballons 2 ou 5 doit remettre le ballon au serveur dès que possible de façon à ce que le service puisse s'effectuer sans aucun retard. (Pour les parties FIVB, les ramasseurs de ballons 1 ou 2, 4 ou 5 doivent donner leur ballon au serveur aussitôt que possible).

Le système à trois ballons est recommandé afin d'accélérer le jeu; toutefois, il n'est pas obligatoire.

Si le système à trois ballons n'est pas utilisé, alors le second arbitre doit gérer le ballon entre les manches, pendant les temps morts et les retards.

RÈGLE 4: ÉQUIPES

1. Les arbitres doivent vérifier avant la partie (pendant le protocole officiel) le nombre de personnes autorisées à s'asseoir sur le banc ou à être dans l'aire d'échauffement.

Pour Volleyball Canada: une équipe est composée d'un maximum de 15 joueurs. Tous les 15 joueurs peuvent porter l'uniforme, participer à l'échauffement et s'asseoir sur le banc ou se trouver dans l'aire d'échauffement. Seulement les 12 joueurs inscrits sur la feuille de pointage peuvent participer à la partie. Les 12 joueurs inscrits sur la feuille de pointage peuvent varier d'une partie à l'autre pourvu qu'il n'y ait pas plus de 12 joueurs qui prennent part à une partie donnée. Pendant l'échauffement avant la partie, le premier arbitre et le second arbitre doivent vérifier les numéros des joueurs (si les joueurs s'échauffent avec le maillot de jeu) et le personnel de l'équipe sur le banc avec ce qui est écrit sur la feuille. Ils doivent également vérifier les uniformes des joueurs à ce moment-là.

Étant donné que seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant la partie et à participer à la séance d'échauffement, aucune autre personne ne peut participer à la séance d'échauffement officielle (règle 4.2.2).

Les membres de l'équipe participant à la séance d'échauffement officielle commune doivent se trouver principalement de leur côté. Il est permis de rester de l'autre côté du terrain, mais près du filet afin de ne pas déranger les joueurs adverses.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles: Une équipe peut être composée de 17 personnes, comprenant 12 joueurs réguliers, parmi eux jusqu'à deux Libéros, et cinq officiels. Les cinq officiels sont : l'entraîneur, un maximum de deux entraîneurs adjoints, un médecin et un soigneur/physiothérapeute.



Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles des séniors : Un maximum de 14 joueurs peut être inscrit sur la feuille de pointage et participer à la partie. Les cinq membres maximum de l'équipe d'entraînement (y compris l'entraîneur) sont choisis par l'entraîneur en personne, mais tous doivent être inscrits sur la feuille de pointage et sur le formulaire O-2(bis).

Le gérant de l'équipe ou le journaliste de l'équipe ne peut pas s'asseoir sur ni derrière le banc dans l'aire de contrôle. Tout médecin ou thérapeute de l'équipe présent lors des compétitions FIVB, mondiales et officielles des séniors doit faire partie de la délégation officielle et être préalablement accrédité par la FIVB.

Cependant, pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles de séniors, si le médecin ou le thérapeute ne font pas partie des membres de l'équipe sur le banc, il ne peut intervenir que s'il est invité par les arbitres à répondre à une situation d'urgence pour les joueurs. Le thérapeute de l'équipe (s'il n'est pas sur le banc) peut aider à l'échauffement jusqu'au début de l'échauffement officiel au filet. Le règlement officiel de chaque événement se trouve dans le manuel de compétition spécifique. Les arbitres doivent vérifier avant la partie (pendant le protocole officiel) le nombre de personnes autorisées à s'asseoir sur le banc ou à rester dans chaque aire d'échauffement.

2. *Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles : les règles spécifiques de compétition détermineront comment les 12/14 joueurs autorisés par équipe doivent être sélectionnés pour chaque partie. Les joueurs doivent porter le même numéro sur leur maillot pour chaque partie. À noter : Pour les événements spéciaux de la FIVB, il est possible que jusqu'à 14 joueurs seront permis de jouer dans la partie. Dans le cas où il y a plus de 12 joueurs, DEUX doivent obligatoirement être indiqués sur la feuille de pointage. Consultez le manuel spécifique de chaque événement afin de déterminer le système utilisé pour la compétition.*
3. Normalement, pour des parties et des tournois internationaux officiels, le premier arbitre ne doit pas demander les documents pour identifier les noms des joueurs sur la feuille de pointage (l'identité des joueurs aura été vérifiée auparavant par un comité de vérification de la partie ou du tournoi). Si, toutefois, il y a une règle spéciale restreignant la participation et qu'il n'y a pas de comité de vérification, le premier arbitre, conformément à cette règle spéciale, devra vérifier l'identité des joueurs. Les joueurs exclus par cette règle spéciale ne pourront pas jouer. S'il y avait une différence d'opinion, le premier arbitre doit écrire sa décision sur la feuille de pointage ou dans le rapport écrit de la partie (pendant des parties internationales officielles, il peut demander pour l'opinion ou la décision du sous-comité d'appel).
4. L'entraîneur et le capitaine d'équipe (qui vérifient et signent la feuille de pointage ou la feuille d'équipe pour la feuille de pointage électronique) sont responsables de l'identité des joueurs inscrits sur la feuille de pointage.
5. Le premier arbitre doit vérifier les uniformes. S'ils ne sont pas conformes à la règle 4.3, ils doivent être changés. Les uniformes doivent être identiques.

Pour les compétitions de Volleyball Canada: l'arbitre doit inscrire toutes les infractions concernant l'uniforme sur la feuille de pointage et aussi en informer le jury. Le jury est responsable de l'application de la règle sur l'uniforme.

Pour la FIVB : Dans la mesure du possible, le maillot doit être inséré dans les culottes courtes et s'il ne l'est pas, il est nécessaire, au moment approprié, de demander poliment de les réinsérer dans les culottes courtes – surtout au début de la partie et des manches. Les maillots ajustés au corps qui ne peuvent pas être mis dans les culottes courtes sont toujours acceptables.

La bande (8 x 2 cm) du capitaine d'équipe doit être placée sous le numéro sur sa poitrine de façon à être visible pendant toute la partie. Les arbitres doivent la vérifier avant le début de la partie.



6. Un des joueurs, autre que le joueur Libéro, est le capitaine d'équipe. Il doit être indiqué sur la feuille de pointage (numéro encerclé sur la feuille de pointage) (règle 4.1.2).
7. Si les deux équipes ont des uniformes de même couleur, l'équipe inscrite en premier sur les programmes officiels (en fonction de la table de Berger) et inscrite ainsi sur la feuille de pointage (avant le tirage au sort) devra changer d'uniforme.
8. **Volleyball Canada:** Il est interdit de porter des objets pouvant causer des blessures ou procurer un avantage artificiel au joueur. En ce qui concerne la règle 4.5.1 "Les bijoux doivent être enlevés ou recouvert de ruban adhésif": Si une demande est faite pour garder les bijoux, une adaptation raisonnable devrait être faite, tel qu'indiqué par la législation des droits de la personne (par exemple, pour la religion, handicap, etc.), tant qu'il n'y a pas de contrainte excessive. Par exemple, un arbitre peu demander qu'une chaîne soit collé à la poitrine, ou qu'un maillot de compression soit porté, pour prévenir que la chaîne devienne un problème de sécurité.
9. *Pour la FIVB: Les entraîneurs (tel qu'approuvé dans l'enquête préliminaire) doivent se conformer à l'une des options suivantes du code vestimentaire : 1. Tous doivent porter l'uniforme et le chandail polo de la même couleur et du même style ou 2. Tous doivent porter le veston, la chemise, la cravate (pour les hommes) et le pantalon propre de la même couleur et du même style, à l'exception du thérapeute de l'équipe qui peut porter l'uniforme et le chandail polo de l'équipe. Ce qui signifie que si l'entraîneur enlève son veston, tous les autres officiels doivent enlever leur veston ou leur veste d'entraînement en même temps afin d'être habillés uniformément.*
10. Avant la partie et en temps opportun, les arbitres doivent soigneusement vérifier que les numéros des joueurs correspondent à ceux de l'équipe figurant sur la feuille de pointage. Cela permet de déceler toute divergence susceptible de perturber plus tard la fluidité normale du jeu.

RÈGLE 5 : RESPONSABLES DES ÉQUIPES

1. Le premier arbitre doit identifier le capitaine de jeu et l'entraîneur, qui seront les seuls autorisés à intervenir durant la partie. Les arbitres doivent savoir pendant toute la partie qui sont les capitaines de jeu. Le numéro du capitaine d'équipe doit être encerclé sur la feuille de pointage.
2. Au cours de la partie, le second arbitre doit s'assurer que les joueurs remplaçants sont assis sur le banc ou se trouvent dans l'aire d'échauffement. Les joueurs se trouvant dans l'aire d'échauffement durant les manches ne peuvent utiliser de ballon, mais peuvent utiliser des appareils d'échauffement personnels (p. ex. des bandes élastiques). Les membres de l'équipe, soit assis sur le banc d'équipe ou debout dans l'aire d'échauffement, n'ont pas le droit de protester ou de contester les décisions des arbitres. Un tel comportement doit être sanctionné par le premier arbitre.
3. Si le capitaine de jeu demande une explication à l'arbitre concernant l'application des règles, le premier arbitre doit lui donner, si c'est nécessaire, non seulement avec la répétition des gestes, mais en lui parlant brièvement et en employant la terminologie du livre des règlements. Le capitaine de jeu a seulement le droit de demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles faite par les arbitres au nom de ses coéquipiers (par conséquent, le capitaine d'équipe remplacé assis sur le banc ou debout dans l'aire d'échauffement n'a pas ce droit).
4. L'entraîneur n'a pas le droit de demander n'importe quoi à un membre du corps arbitral, sauf pour des interruptions de jeu régulières (temps morts et remplacements). Toutefois, si sur le tableau de pointage, le nombre d'interruptions de jeu régulières est inexact ou le pointage n'est pas indiqué correctement, il peut s'en informer auprès du marqueur lorsque le ballon est hors jeu.
5. Le second arbitre doit s'assurer pendant la partie que l'entraîneur est assis sur banc ou debout dans la zone libre devant le banc de son équipe entre l'extension de la ligne d'attaque et l'aire d'échauffement, sans déranger ou retarder la partie (règles 5.2.3.2 et 5.2.3.4).



- 5.1. La règle concernant les mouvements de l'entraîneur s'applique à l'entraîneur-chef seulement; elle ne s'applique pas aux entraîneurs adjoints, gérant ou médecin. Ils doivent demeurer assis sur le banc.
- 5.2. L'entraîneur n'a pas le droit d'entrer sur le terrain durant toute la partie (c.-à-d. pendant les échanges et les interruptions). Les arbitres doivent le lui rappeler, si nécessaire.
- 5.3. Tous les temps morts et tous les remplacements doivent être demandés par l'entraîneur à partir du bout du banc le plus près du marqueur (quand assis) ou de l'extension de la ligne d'attaque dans la zone libre (quand debout).

RÈGLE 6: FORMULE DE JEU

1. Si une équipe perd par forfait ou est incomplète, le pointage doit être indiqué sur la feuille de pointage comme énoncé à la règle 6.4.
2. Apprendre à utiliser la feuille de pointage officielle:
 - 2.1. Un diaporama, sur le site web de Volleyball Canada, donne des instructions claires sur comment marquer.
 - 2.2. Dans la case des résultats, le marqueur ne doit jamais laisser de cases vides. Si la manche est perdue, le marqueur indiquera « 0 ». Si la manche est gagnée, le marqueur écrira « 1 ».
 - 2.3. La première demande non fondée pour une interruption de jeu faite par chaque équipe est notée par le second arbitre et il avisera le marqueur de l'inscrire dans la case des demandes non fondées sur la feuille de pointage. Si la feuille n'a pas de case des demandes non fondées, alors le marqueur doit écrire « Demande non fondée, équipe (A ou B) » dans la case des remarques de la feuille de pointage.
 - 2.4. Volleyball Canada: À la fin de la partie, le premier arbitre initialisera la case des remarques si des renseignements y ont été écrits. Les initiales du premier arbitre ne sont pas requises dans la case des sanctions; il est toutefois recommandé que si le premier arbitre expulse ou disqualifie un joueur ou un entraîneur qu'il soumette un rapport séparé à l'arbitre en chef de sa province concernant cette expulsion ou disqualification.

RÈGLE 7: STRUCTURE DU JEU

1. **Volleyball Canada: Pendant le tirage, le premier arbitre doit demander aux capitaines s'ils sont des Libéros pour la première manche. Si l'un d'entre eux dit « oui », alors le capitaine d'équipe doit être redésigné avant le tirage et le nouveau capitaine signera la feuille de pointage.**
2. La fiche de positions des joueurs doit être vérifiée par le second arbitre et le marqueur avant que le marqueur l'écrive sur la feuille de pointage. Il doit vérifier que les numéros des joueurs inscrits sur la fiche correspondent à ceux inscrits sur la feuille de pointage. Si ce n'est pas le cas, alors la fiche devra être corrigé et une autre devra être requise par le second arbitre. La fiche de positions doit être conservée dans la poche du second arbitre afin de pouvoir vérifier l'alignement réel des équipes si cela s'avère nécessaire ou requis, sauf en cas d'utilisation d'une feuille de pointage électronique et d'une tablette par le second arbitre.
3. À la fin de chaque manche, le second arbitre doit immédiatement demander aux entraîneurs leur fiche de positions pour la prochaine manche afin d'éviter de prolonger l'intervalle de trois minutes entre les manches.



Si un entraîneur retarde systématiquement le début du jeu en ne fournissant pas sa fiche de positions dans les temps, le premier arbitre doit donner à son équipe une sanction pour retard de jeu.

4. Si une faute de position est commise, après le geste de la faute de position, l'arbitre doit indiquer les deux joueurs en erreur. Si le capitaine de jeu demande plus d'information sur la faute, le second arbitre doit sortir son alignement de sa poche et montrer au capitaine de jeu les joueurs qui ont commis une faute de position.
5. Si le service n'a pas été effectué par le joueur selon l'alignement de l'équipe, c.-à-d. qu'il y a eu une faute de rotation, et qu'elle n'a été découverte qu'après la fin de l'échange ayant commencé par une faute de rotation, un seul point doit être accordé à l'équipe en réception (règle 7.7.1.1).

RÈGLE 8: ACTIONS DE JEU

1. Il est essentiel de réaliser l'importance du mot « entièrement » dans la phrase... « la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation », pris en considération avec la règle - **Le ballon est dedans quand à tout moment du contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu, incluant le contact avec les lignes de délimitation.** - Cela signifie que toute compression qui permet au ballon d'être en contact avec la ligne, à tout moment de son contact avec le sol, fait en sorte que le ballon est dedans, mais si le ballon ne touche pas la ligne à aucun moment, il est alors dehors.
2. Les câbles retenant le filet au-delà de 9,5/10 m de longueur n'appartiennent pas au filet. Ceci s'applique également aux poteaux et aux câbles. Donc, si le ballon touche une partie extérieure du filet, au-delà des bandes de côté (9 m), il a touché un objet extérieur, et les deux arbitres doivent siffler et faire le geste pour « ballon dehors » et les juges de ligne doivent signaler et désigner (geste n° 4 des juges de ligne).

RÈGLE 9: JOUER LE BALLON

1. Interférence avec le jeu du ballon par un juge de ligne, le second arbitre ou l'entraîneur dans la zone libre:
 - 1.1. Si le ballon frappe l'officiel ou l'entraîneur, c'est un « ballon dehors » (règle 8.4.2).
 - 1.2. Si le joueur prend appui sur l'officiel ou l'entraîneur pour le contact, c'est la faute du joueur (touche assistée, règle 9.1.3) et ne donne pas lieu à un échange rejoué.
2. On insiste pour que seules les fautes qui sont vues soient signalées. Le premier arbitre ne doit regarder que la partie du corps qui entre en contact avec le ballon. Son jugement ne doit pas être influencé par la position du corps du joueur avant ou après avoir joué le ballon ni par le son du contact. Les arbitres doivent permettre le contact haut avec les doigts ou tout autre contact qui est conforme aux règles.
3. Pour mieux comprendre la formulation de la règle 9.2.2 (Le ballon ne doit pas être tenu ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction): Un ballon lancé entraîne deux actions de jeu: le ballon est d'abord tenu, puis lancé. Par contre, jouer le ballon signifie que le ballon rebondit du point de contact.
4. L'arbitre doit prêter attention à la stabilité de la touche, particulièrement lorsque l'on utilise la feinte (« tip »), en changeant de direction pour placer le ballon. Il faut porter attention au fait que durant une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si celui-ci n'est ni tenu ni lancé. Placer le ballon signifie une attaque du ballon (complètement au-dessus du filet) exécuté en douce avec une main ou les doigts d'une main.



Le premier arbitre doit surveiller attentivement les « tips ». Si le ballon ne rebondit pas immédiatement après avoir été placé, mais est accompagné par la main ou est lancé, il s'agit d'une faute qui doit être pénalisée.

5. On doit faire attention au fait que l'action du contre d'un joueur n'est pas réglementaire s'il ne se contente pas d'intercepter le ballon qui vient du camp adverse, mais le tient (ou le lève, le pousse, le porte, le lance, l'accompagne dans son mouvement). Dans de tels cas, l'arbitre doit punir ce contre comme un « ballon tenu » (sans exagérer, tout de même).
6. Malheureusement, plusieurs arbitres ne comprennent pas bien la règle 9.2.3.2 et ne l'appliquent pas correctement. Ils ne comprennent pas dans quels cas particuliers on peut parler de « première touche d'équipe ». Dans quatre cas différents, l'équipe a une première touche (qui compte comme la première des trois touches d'équipe):
 - 6.1 Touche à la réception du service
 - 6.2 Touche à la récupération du ballon – venant d'une frappe d'attaque (toutes les actions d'envoyer le ballon vers l'adversaire) (règle 13.1.1).
 - 6.3 La touche du ballon venant du contre de l'adversaire.
 - 6.4 La touche du ballon venant du contre de sa propre équipe.
7. Afin de favoriser de longs échanges et des actions spectaculaires, seules les violations évidentes doivent être sifflées. Par conséquent, lorsqu'un joueur n'est pas bien placé pour jouer le ballon, le premier arbitre peut être moins sévère dans son jugement sur les fautes de manipulation du ballon. Par exemple:
 - 7.1. Le passeur court pour jouer le ballon ou doit se précipiter pour atteindre le ballon et faire une passe.
 - 7.2. Les joueurs sont forcés de courir ou d'agir très rapidement pour jouer le ballon après qu'il ait rebondi du contre ou d'un autre joueur.
 - 7.3. Le premier contact de l'équipe peut être fait librement sauf si le joueur tient ou lance le ballon.
8. **Règles pour les championnats nationaux 14U/15U/16U de Volleyball Canada**
 - 8.1. **RÈGLE DE LA RÉCEPTION DU SERVICE** : Pour les compétitions 14U et catégories inférieures de Volleyball Canada, la réception du service en touche haute jouée avec les doigts est interdite, indépendamment de la qualité du contact. Le premier arbitre utilisera le signal « double touche » pour signaler cette infraction.
 - 8.2 La hauteur du filet pour les championnats canadiens sera :
 - La hauteur du filet pour les compétitions U14 sera 2,15 m (filles) and 2,20 m (garçons)
 - La hauteur du filet pour les compétitions U15 (filles) sera de 2,20 m
 - La hauteur du filet pour les compétitions U16 (filles) sera de 2,24 m
 - La hauteur du filet pour les compétitions U15/U16 (garçons) sera 2,35 m
 - La hauteur du filet pour les compétitions U18 sera 2,24 m (filles) and 2,43 m (garçons)

RÈGLE 10: BALLON AU FILET et RÈGLE 11: JOUEUR AU FILET

1. Cette règle (10.1.2) donne le droit de rejouer le ballon à partir de la zone libre de l'équipe adverse.
Le second arbitre et les juges de lignes doivent bien comprendre cette règle!



Au cours de la partie, ils doivent les reconnaître en pratique et faire les mouvements appropriés pour donner de l'espace au joueur qui doit rejouer le ballon vers son camp. Souvent, le second arbitre effectue ce mouvement en s'avançant et en se « dissimulant » derrière le poteau alors que le joueur court vers la zone libre de l'adversaire pour récupérer le ballon.

Si le ballon traverse le plan vertical du filet, à l'intérieur de l'espace de passage, jusqu'à la zone libre de l'adversaire et est touché par le joueur qui tente de retourner ce ballon, les arbitres doivent siffler la faute au moment du contact et signaler le « ballon dehors ».

Les juges de lignes ne doivent pas signaler le ballon à l'extérieur de l'antenne tant que le ballon n'est pas jugé hors jeu, selon cette règle.

2. Nous attirons l'attention sur la règle modifiée à propos du moment où prend fin l'action de jouer le ballon : L'action de jouer le ballon prend fin lorsque le joueur, après avoir atterri de façon sécuritaire, est prêt à faire une autre action. L'action de jouer le ballon est n'importe quelle action des joueurs qui sont près du ballon et tentent de le jouer, même si aucun contact n'est fait. On doit faire attention à la situation suivante:

Si un joueur se trouve dans sa position de jeu dans son camp et que le ballon est envoyé du camp adverse dans le filet et fait en sorte que le filet touche le joueur (règle 11.3.3), aucune faute n'est commise par ce dernier. Le joueur peut faire un mouvement de protection du corps, mais n'a pas le droit d'effectuer une action vers le ballon qui rebondit afin de changer délibérément sa trajectoire. Cette dernière situation doit être considérée comme une faute au filet.

Le contact du filet avec les cheveux d'un joueur: Ceci doit être considéré une faute s'il est clair que cette action a affecté la capacité de l'adversaire de jouer le ballon ou a interrompu l'échange de jeu (par exemple, une queue de cheval s'emmêle dans le filet).

3. On attire l'attention des arbitres sur le fait que les câbles retenant le filet au-delà de 9,50/10,0 m de longueur ne font pas partie du filet. Il en est de même des poteaux et de la portion du filet qui se trouve à l'extérieur des antennes. Ainsi, si le joueur touche une partie extérieure du filet (le filet à l'extérieur des antennes, les câbles, les poteaux, etc.), cette action ne constitue jamais une faute, à moins, que cela affecte l'intégrité de la structure du filet.
4. Lorsque la pénétration dans le terrain adverse au-delà de la ligne centrale se fait avec le pied, c.-à-d. que le pied frappe le sol sur le terrain de l'adversaire, une partie de celui-ci doit demeurer en contact avec la ligne centrale ou au-dessus de celle-ci.
5. En raison de la haute qualité des équipes participantes, le jeu près du filet est d'une importance fondamentale et par conséquent, les arbitres et les juges de ligne doivent être particulièrement attentifs, surtout lorsque le ballon effleure les mains des contreurs et est par la suite envoyé à l'extérieur du terrain.

De plus, les arbitres doivent être attentifs aux situations d'interférence. Lorsque le filet entre les antennes est touché par un joueur pendant l'action de jouer, la tentative de jouer le ballon, ou si le joueur fait semblant de jouer le ballon, alors il s'agit d'une FAUTE DE FILET.

Lorsque le rebond naturel est affecté par l'action délibérée d'un adversaire se dirigeant vers le filet, ou lorsque le ballon est pris dans le filet et est lancé de celui-ci (fronde « sling shot »), alors il s'agit d'une interférence. Un joueur empêchant un adversaire de se déplacer pour atteindre la balle légitimement est aussi coupable d'interférence. Briser les cordes du filet en les touchant ou en les attrapant est également une interférence avec le jeu.

6. Afin de faciliter la collaboration des deux arbitres, la répartition du travail doit être la suivante: le premier arbitre se concentrera à observer la longueur totale du filet (de la bande blanche supérieure à la bande blanche inférieure) principalement du côté du filet de l'attaquant et le second arbitre se concentrera à observer la longueur totale du filet du côté des contreurs. Néanmoins, il n'est pas



interdit au second arbitre de signaler une faute de filet du côté de l'attaquant et vice versa.

RÈGLE 12: SERVICE

1. Pour autoriser le service, il n'est pas nécessaire de s'assurer que le serveur est prêt – il suffit que le joueur s'appêtant à servir soit en possession du ballon. Le premier arbitre doit siffler immédiatement.
2. Le premier arbitre et les juges de lignes correspondants doivent porter attention à la position du serveur au moment de la frappe de service ou de l'impulsion pour effectuer un service sauté. Les juges de lignes doivent immédiatement signaler à l'arbitre si une faute est commise, et le premier arbitre doit siffler. Le serveur peut amorcer sa motion de service à l'extérieur de la zone de service, mais doit être complètement à l'intérieur au moment du contact (ou doit être complètement à l'intérieur de la zone de service au moment de l'impulsion).
3. Lorsque le ballon est servi, le premier arbitre doit surveiller l'équipe au service, tandis que le second arbitre surveille l'équipe en réception.
4. Si le serveur ne s'amène pas normalement à la zone de service ou n'accepte pas le ballon du ramasseur de ballons, et cause un retard intentionnel, l'équipe peut se voir imposer une sanction pour retard de jeu. Afin d'éviter toute mauvaise interprétation, les 8 secondes comptent dès que le premier arbitre a sifflé la mise en jeu.
5. Le geste n° 19 est le geste officiel à être utilisé par les arbitres lorsqu'un ballon servi touche le filet (sans le traverser) et ne reste pas en jeu. **Le geste n° 15 (dehors) est le geste utilisé pour signaler que le ballon est passé à l'extérieur de l'antenne.**
6. Le premier arbitre doit porter attention à l'écran pendant l'exécution du service lorsqu'un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service, bouge(nt) les bras, saute(nt) ou se déplace(nt) sur le côté ou se tiennent en groupe, empêchant leur adversaire de voir le serveur et la trajectoire du ballon jusqu'à ce que celui-ci traverse le plan vertical du filet (c.-à-d. que les deux critères doivent être remplis pour que les actions et les positions du joueur soient considérées comme un écran).
 - 6.1. Conseil: Si vous voyez les joueurs de l'équipe au service qui tentent d'empêcher les joueurs de l'équipe en réception de voir le serveur après qu'ils aient ajusté leur position pour bien voir le serveur, ceci devrait attirer votre attention pour qu'une faute d'écran soit appelée si toutes les conditions pour commettre une faute d'écran sont respectées.
 - 6.2. Conseil: Si le serveur effectue un saut pour servir, alors l'équipe en réception de service peut habituellement voir la trajectoire du ballon.
 - 6.3. Si toute la trajectoire du ballon servi jusqu'à ce qu'il franchisse le filet peut être vue, alors il ne s'agit pas d'un écran.

RÈGLE 13: FRAPPES D'ATTAQUE

1. Pour mieux comprendre la règle 13.2.4 concernant la frappe d'attaque sur le service adverse, il faut porter attention au fait que dans cette situation, seulement **la position du ballon** doit être vérifiée, pas celle des joueurs. Il s'agit d'une faute seulement si l'attaque est complétée et alors, le premier arbitre doit siffler cette faute.
2. Pendant le contrôle du joueur arrière et de la frappe d'attaque d'un Libéro, il importe de comprendre qu'une telle faute n'est commise que si la frappe d'attaque est effective (soit que le ballon a traversé complètement le plan vertical du filet ou a été touché par l'un des adversaires). Le premier et le second arbitre peuvent décider, siffler et signaler cette infraction.



RÈGLE 14: CONTRE

1. Le contreur a le droit de contrer tout ballon à l'intérieur de l'espace adverse, avec les mains au-delà du filet pourvu que:
 - le ballon, après le premier ou deuxième contact par l'équipe adverse, est dirigé vers le camp du contreur; et
 - aucun joueur de l'équipe adverse n'est suffisamment près du filet dans cette portion de l'espace de jeu pour poursuivre son mouvement.

Cependant, si un joueur de l'équipe adverse se trouve près du ballon et s'apprête à le jouer, la touche de contre au-delà du filet est une faute si le contreur entre en contact avec le ballon avant ou durant l'action du joueur, empêchant ainsi l'action de l'adversaire.

Après la troisième touche de l'adversaire, le ballon peut être contré à l'intérieur de l'espace adverse.

2. Les passes autorisées (pas des attaques) qui ne franchissent pas le filet vers le camp adverse ne peuvent être contrées au-delà du filet sauf après le troisième contact.
3. Si l'un des contreurs met ses mains au-delà du filet et frappe le ballon au lieu d'effectuer un contre, il s'agit d'une faute (l'expression « au-delà du filet » signifie étendre les mains au-dessus du filet dans l'espace adverse).
4. La règle 14.6.3 « Bloquer le service adverse » signifie qu'il complète un contre sur un service.
5. Comme le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps, si, durant le contre, le ballon touche les pieds durant la même action, ce n'est pas une faute et c'est toujours un contre!

RÈGLE 15: INTERRUPTIONS DE JEU RÉGULIÈRES

1. Les temps morts et les temps morts techniques
 - 1.1. Lorsque l'entraîneur demande un temps mort, il doit le faire en utilisant le geste officiel. S'il ne fait que se tenir debout et le demander oralement ou appuyer sur le signal sonore, les arbitres ne doivent pas autoriser cette demande. Si la demande de temps mort est rejetée, le premier arbitre doit décider s'il y a une intention pour retarder le jeu et accorder la sanction prévue par les règles. Pendant tous les temps morts, les joueurs en jeu doivent aller dans la zone libre près de leur banc. Le second arbitre doit demander aux joueurs de se rapprocher de leur banc s'ils sont toujours dans le terrain.
 - 1.2. Pour les parties qui nécessitent des temps morts techniques (p. ex. les parties universitaires et internationales) : Le marqueur adjoint doit actionner le dispositif sonore après que la première équipe ait atteint le 8^e ou le 16^e point (USport utilise seulement un temps mort à 16 points) dans la manche (il ne s'agit pas de la responsabilité du second arbitre). Le même marqueur adjoint doit indiquer, à l'aide du dispositif sonore, la fin du temps mort technique (TMT). Le second arbitre doit s'assurer que les joueurs ne se rendent pas sur le terrain avant le signal sonore indiquant la fin du TMT. Naturellement, s'il y a un problème avec le travail du marqueur, le second arbitre doit vérifier son travail de ce point de vue également.
2. La procédure de remplacement
 - 2.1. Le second arbitre se place entre le poteau et la table du marqueur (à moins que le marqueur signale que le remplacement est illégal), il exécute un signal en croisant les avant-bras pour indiquer aux joueurs qu'ils peuvent compléter le remplacement en traversant la ligne de côté. Pour les remplacements multiples, le second arbitre attendra le signal à deux mains du marqueur indiquant que le remplacement précédent a été enregistré, puis il procédera au



remplacement suivant. Et ainsi de suite pour les remplacements subséquents. La demande de remplacement est toujours le moment où entre(nt) le(s) joueur(s) dans la zone de remplacement.

- 2.2. Les remplacements multiples ne peuvent s'effectuer que successivement : d'abord, une paire de joueurs – un joueur sortant du terrain et le remplaçant entrant, puis une autre, etc., afin de permettre au marqueur d'en prendre note et de les vérifier un à un. En cas de remplacement multiple, les joueurs remplaçants doivent s'approcher de la zone de remplacement comme une seule unité. Si ce n'est pas une vraie paire, mais que le deuxième joueur arrive dans la zone de remplacement peu après l'entrée du premier joueur et qu'il est évident qu'il fait partie du remplacement, les arbitres peuvent être moins sévères et autoriser le remplacement. Le léger retard du second (troisième) joueur ne peut causer aucun retard réel sur le jeu, c.-à-d. que le joueur suivant doit être dans la zone de remplacement, lorsque l'enregistrement du remplacement précédent est terminé.
- 2.3. Il est important de s'assurer que les joueurs exécutent le remplacement rapidement et calmement. Le but de cette méthode de remplacement est de minimiser la durée de cette interruption de jeu. Il y aura donc moins d'occasions, au cours du remplacement, pour l'arbitre de sanctionner les équipes pour un retard de jeu. Le second arbitre et le marqueur doivent s'assurer de ne pas siffler ou causer une interruption de jeu si le remplaçant n'est pas prêt (règles 15.10.3a et 15.10.4). Si aucun retard n'est causé, la demande de remplacement doit être rejetée par le second arbitre sans aucune sanction.
3. Lorsqu'un joueur est blessé, le premier arbitre doit demander qu'un remplacement soit effectué. Dans le cas d'une blessure grave, les arbitres doivent interrompre la partie et permettre au personnel de l'équipe médicale d'entrer sur le terrain. Lorsqu'un joueur blessé doit sortir du terrain, un remplacement normal doit être effectué avant tout. Si cela n'est pas possible, un remplacement exceptionnel peut se faire par l'équipe, librement, sans égard aux « limitations des remplacements » par tout joueur n'étant pas sur le terrain au moment de la blessure (règle 15.7). Il faut porter attention à la règle, qui stipule que le joueur blessé remplacé par un remplacement exceptionnel n'est pas autorisé à reprendre la partie. Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier.

Si un joueur blessé ne peut être remplacé régulièrement ni exceptionnellement, trois minutes de récupération seront accordées au joueur, mais seulement une fois durant la partie pour le même joueur.

Les arbitres doivent distinguer clairement entre un remplacement illégal (lorsqu'une équipe effectue un remplacement illégal et que le jeu reprend sans que le second arbitre ou le marqueur ne l'aient remarquée, règle 15.9) et une demande de remplacement illégal constatée par le second arbitre ou le marqueur comme illégal au moment de la demande (règle 16.1.3) et qui doit être refusée et sanctionnée par une sanction pour retard de jeu.

4. Une demande de remplacement avant le début de la manche est permis et doit être inscrite. L'entraîneur doit faire le geste officiel pour un remplacement dans ce cas-ci.
5. Les arbitres doivent étudier attentivement et comprendre exactement la règle concernant les « demandes non fondées » (règle 15.11):
 - la signification de « demande non fondée »
 - quels sont les cas typiques
 - quelle est la procédure à suivre dans de tels cas
 - que doit-on faire si une équipe réitère une telle demande dans la même partie.

Au cours de la partie, le premier arbitre doit vérifier si le second arbitre applique correctement la règle concernant la « demande non fondée ». Le second arbitre doit s'assurer que toute demande non fondée est inscrite dans la case des demandes non fondées sur la feuille de pointage.



6. Il faut distinguer le changement du Libéro (règle 19.3.2) et le remplacement normal, qui doit être autorisé par le second arbitre ou le marqueur et être inscrit sur la feuille de pointage (règles 15.5 - 15.10). Le marqueur adjoint inscrit les changements du Libéro – et aussi sa redésignation – sur une feuille séparée spécialement conçue à cet effet (R-6) pour être capable d'identifier, en tout temps, le numéro du joueur changé par le Libéro. Lorsque la feuille de pointage électronique est utilisée, le marqueur et le marqueur adjoint doivent coopérer pour reconnaître et inscrire les changements du Libéro.
7. Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu régulière avant la fin du prochain échange de jeu terminé si, à l'intérieur de la même interruption (entre la fin d'un échange de jeu terminé et le début du suivant), une demande a déjà été rejetée et a mérité une sanction pour retard de jeu. Par exemple, si une équipe a demandé un temps mort après le coup de sifflet autorisant le service, mais que le jeu a été arrêté et qu'une sanction pour retard (avertissement ou pénalité) a été délivrée. L'équipe n'a plus le droit de demander de temps mort ni de remplacement normal (sauf remplacement exceptionnel en raison d'une blessure) avant que la partie ne reprenne.

RÈGLE 16: RETARDS DE JEU

1. L'arbitre doit bien connaître les principes, les types et les sanctions pour retard; de plus, il doit connaître exactement la différence entre une demande non fondée et un retard de jeu. Les arbitres doivent empêcher tout retard intentionnel ou non de la part des équipes.

Quelques cas parmi d'autres devant être considérés comme une demande non fondée en cas de première occurrence par une équipe dans une équipe :

- demander un temps mort par un entraîneur adjoint;
- demander un temps mort après le coup de sifflet de mise en jeu suivant du premier arbitre ou pendant l'échange de jeu;
- demander un temps mort loin de l'extrémité du banc la plus proche du marqueur (quand assis) ou loin du prolongement de la ligne d'attaque (quand debout);
- demander un septième remplacement pour la première fois ou un troisième temps mort;
- demander un deuxième remplacement avant la fin de l'échange de jeu terminé suivant (sauf pour un joueur malade ou blessé).

Si le jeu a été retardé en raison d'une demande non fondée, cela doit être considéré et enregistré comme un retard et l'équipe a toujours le droit à une autre demande non fondée.

Quelques exemples parmi d'autres devant être considérés comme un retard :

- répéter n'importe quel type de demande non fondée, quel que soit le type de la première;
- demander un remplacement illégal et cette erreur est découverte avant le service suivant;
- répéter un changement tardif du Libéro (après le coup de sifflet de mise en jeu, mais avant la frappe de service);
- demander le nettoyage du terrain, ce qui est considéré comme un retard intentionnel par les arbitres.

2. La majorité des « retards » pour le nettoyage du terrain sont causés par le manque d'activité des nettoyeurs rapides. Les arbitres doivent s'assurer de donner les consignes avant le début de la partie pour que les nettoyeurs soient efficaces dans leurs tâches. Ils doivent nettoyer rapidement quand ils entrent sur le terrain après chaque échange de jeu, afin d'éviter que les joueurs soient obligés de le demander. De cette façon, les avertissements et sanctions pour retard seront minimisés. Durant la partie, le premier arbitre en particulier doit être proactif à diriger le travail des nettoyeurs, sans accepter les demandes des joueurs. Quoiqu'il soit acceptable qu'un joueur identifie aux nettoyeurs un endroit où il y a de l'eau, il est de la responsabilité du premier arbitre de décider des demandes de nettoyage par les joueurs. S'ils retardent le jeu de manière évidente, l'équipe est passible d'une sanction pour retard. Toute autre demande pour nettoyer le terrain par la même équipe sera assujettie à une pénalité pour retard.



3. Les sanctions pour retard se font contre l'équipe, et non contre l'inconduite d'un membre de l'équipe, même dans le cas où un seul membre de l'équipe a causé le retard.
4. L'« avertissement pour retard de jeu » est indiqué par le geste n° 25 avec un carton jaune. Il doit être inscrit sur la feuille de pointage dans la case des sanctions sous la colonne A (sur la feuille anglophone, sous la colonne W). La « pénalité pour retard de jeu » est indiquée avec un carton rouge et également inscrite sur la feuille de pointage dans la case des sanctions sous la colonne P avec l'équipe impliquée (A ou B), le numéro de la manche et le pointage. Le point remporté par l'équipe adverse en raison d'une pénalité pour retard doit être encadré dans la colonne des points afin de le distinguer d'un point remporté à la suite d'un échange de jeu.

Remarque: compte tenu de la différence entre le geste n° 25 illustré dans le livre des règlements (carte à la main droite) et le geste n° 25 réalisé dans la vidéo disponible sur le site web de la FIVB (carte à la main gauche), chaque main est acceptable.

5. Exemple de demande non fondée : L'entraîneur d'une équipe demande un temps mort au cours d'un échange ou au moment du coup de sifflet pour le service ou après celui-ci. Si la demande n'influe pas sur la partie ou ne retarde pas celle-ci, elle doit être simplement rejetée par l'arbitre (et cette demande non fondée est inscrite dans la case des demandes non fondées de la feuille de pointage ou, dans les versions antérieures de la feuille de pointage, dans la section des remarques de la feuille de pointage) sans aucune sanction (à moins qu'il y ait répétition dans la même partie). Si, cependant, toute demande non fondée est répétée dans la même partie, il s'agit d'un « retard » de la partie, et doit être sanctionnée tout d'abord par un « avertissement pour retard de jeu »
6. Pour les compétitions de Volleyball Canada, le fait d'attacher ses lacets ou de demander d'attacher ses lacets ne constitue pas un retard de jeu; toutefois, si le fait d'attacher ses lacets est utilisé comme une tactique délibérée de retard, une sanction pour retard de jeu peut être imposée.
7. La demande non fondée d'une équipe, qui reporte la reprise de la partie, est un retard et doit être sanctionnée. Le premier retard de la part d'une équipe dans une partie est sanctionné par un « avertissement pour retard de jeu ». Le second retard et les retards subséquents de tous genres par la même équipe dans la même partie constituent une faute et sont sanctionnés par une « pénalité pour retard de jeu ».

RÈGLE 18: INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE CAMP

1. Pendant les intervalles entre les manches, les joueurs peuvent s'échauffer avec des ballons (*autres que les ballons de jeu*) dans la zone libre. Après deux minutes trente secondes, le second arbitre siffle afin que les équipes retournent sur le terrain. À trois minutes, le premier arbitre autorise le premier service de la manche. Les équipes doivent demeurer à l'extérieur du terrain pendant deux minutes trente secondes.
2. À la fin de chaque manche, les équipes doivent se rendre à la ligne de fond et changer de terrain tous en même temps après le coup de sifflet et le signal du premier arbitre.
3. Dans la manche décisive, après que l'équipe qui mène ait marqué son 8^e point, les équipes changent de camp (si le point a été fait par l'équipe en réception, cette équipe doit effectuer une rotation après le changement de camp, avant son service – cette manœuvre doit être vérifiée par le marqueur et les arbitres).
4. **SYSTÈME À TROIS BALLONS**
 - 4.1. Durant les intervalles entre les manches, un ballon de jeu ne doit pas être donné au second arbitre; les trois ballons demeurent avec les ramasseurs de ballons n° 2 et n° 5 (N.B. Ils n'ont pas le droit de les remettre aux joueurs pour l'échauffement). Durant les temps morts, les remplacements et au cours du changement de camp dans la manche décisive au 8^e point, le



second arbitre ne prend pas le ballon; ce dernier est conservé par les ramasseurs de ballons. Remarque: pour la FIVB, le système à cinq ballons est utilisé. Pendant les intervalles, tous les cinq ballons doivent demeurer avec les ramasseurs de ballons 1, 2, 4, 5 et 6.

- 4.2. Durant l'intervalle entre les manches 4 et 5 (ou 2 et 3), un ballon de jeu doit être remis au second arbitre. Il le remettra au premier serveur au début de la manche n° 5 (ou manche n° 3).

RÈGLE 19: LE JOUEUR LIBÉRO

Remarque: il n'est pas obligatoire pour les équipes d'avoir un Libéro.

Dans les compétitions de Volleyball Canada pour les garçons et filles de 15 ans et moins et les garçons et filles de 14 ans et moins, il n'y a aucun joueur Libéro.

1. Pour les compétitions de Volleyball Canada, les lignes pour les joueurs Libéros sur la feuille de pointage doivent rester vides (par conséquent, ne vous préoccupez pas de la directive B 1.12 au dos de la feuille de pointage de Volleyball Canada). Tous les douze joueurs sont inscrits sur la liste de joueurs de l'équipe. La feuille de pointage de Volleyball Canada a une case pour chaque manche (en dessous de la case des temps morts) pour indiquer le numéro du joueur Libéro.
2. L'équipement (règle 19.2): veuillez noter la formulation de cette règle: « Le(s) joueur(s) Libéro(s) doi(ven)t porter un uniforme (ou un dossard, pour le Libéro redésigné) qui a une couleur dominante différente de toutes les couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. Pour les compétitions de Volleyball Canada, le Libéro doit porter un uniforme qui a une couleur dominante différente de n'importe quelle couleur dominante du maillot de l'équipe. L'uniforme doit nettement contraster du reste de l'équipe. L'uniforme du Libéro doit être numérotée comme les autres membres de l'équipe. »
3. Changements des joueurs
 - 3.1. Changement tardif du Libéro:
 - 3.1.1 Un changement effectué après le coup de sifflet autorisant le service ne doit pas être refusé, mais fera l'objet d'un avertissement verbal. Les changements tardifs subséquents doivent être sanctionnés selon l'échelle des sanctions pour délai de jeu.
 - 3.1.2. Après le sifflet, mais avant la frappe de service : l'arbitre doit permettre à l'échange de se poursuivre sans interruption. Après l'échange, le premier arbitre doit émettre un avertissement verbal. Les changements tardifs subséquents doivent être sanctionnés selon l'échelle des sanctions pour retard de jeu.
 - 3.1.3. Changement après la frappe de service : ceci constitue un changement illégal du Libéro. Un changement illégal du Libéro doit être considéré comme un remplacement illégal.
4. Redésignation d'un nouveau Libéro

En cas de blessure du Libéro actif (et avec la permission du premier arbitre), l'entraîneur ou le capitaine de jeu (si l'entraîneur est absent) peut désigner comme Libéro n'importe quel joueur non présent sur le terrain au moment de cette redésignation. Le Libéro blessé ne peut plus revenir au jeu durant le reste de la partie. La redésignation du Libéro peut être réalisée au moment de la blessure et ne nécessite pas la tenue d'un échange de jeu. Le joueur redésigné comme Libéro doit le demeurer pour le reste de la partie.

Les arbitres doivent être capables de faire la différence, lorsqu'une équipe n'a qu'un seul Libéro disponible, si celui-ci **devient** incapable de jouer (blessé, malade, expulsé ou disqualifié) et s'il est **déclaré** incapable de jouer. Dans le premier cas, le fait que le Libéro ne puisse pas continuer le jeu



est indépendant de la volonté de l'équipe, mais dans le second cas, cela relève d'une décision de l'équipe (de l'entraîneur ou, en son absence, du capitaine de jeu). Si le Libéro **devient** incapable de jouer et un nouveau Libéro est redésigné sans retard lors de l'interruption de jeu, celui-ci remplace immédiatement et directement le Libéro initial sur le terrain. Cependant, si le Libéro sur le terrain est **déclaré** incapable de jouer, le joueur changé par le Libéro doit d'abord revenir sur le terrain, puis après un échange de jeu terminé, le nouveau Libéro redésigné a le droit de remplacer n'importe quel joueur arrière.

Pour les compétitions de Volleyball Canada : le Libéro peut être redésigné après chaque manche. Le numéro du Libéro doit figurer sur la fiche de positions pour chaque manche. Si l'entraîneur décide de redésigner le Libéro entre les manches, le nouveau Libéro peut être n'importe quel joueur inscrit sur la feuille de pointage. Tout Libéro redésigné doit se conformer à la règle sur l'uniforme. Le numéro de l'uniforme du Libéro redésigné doit être le même que celui du joueur figurant sur la feuille de pointage. L'ancien Libéro peut agir comme joueur régulier à condition de porter un uniforme régulier.

5. Le Libéro ne peut pas être capitaine d'équipe ou capitaine de jeu. **Pour les compétitions de Volleyball Canada**, le Libéro ne peut pas être le capitaine d'équipe pour la première manche de la partie.
 - 5.1. Si le Libéro est redésigné après la première manche ou les manches subséquents, le Libéro redésigné peut être le joueur qui figure sur la feuille de pointage comme capitaine d'équipe.
 - 5.2. Si une telle redésignation se présente, l'entraîneur doit nommer un nouveau capitaine de jeu tant que le capitaine d'équipe original agit comme Libéro. Cela doit être inscrit dans la case des remarques de la feuille de pointage.
 - 5.3. À la fin de la partie, capitaine d'équipe original doit signer la feuille de pointage.

Les directives de la FIVB énoncent:

1. *Dans le cas où une équipe a deux Libéros, le Libéro actif doit être inscrit sur la première des deux lignes spécialement réservées aux Libéros, au plus tard avant que l'entraîneur ne signe la feuille de pointage.*
2. *Si l'entraîneur souhaite changer le Libéro actif par le second Libéro, la procédure est la même que pour un changement.*

Un changement illégal du Libéro doit être considéré de la même façon qu'un remplacement illégal.

3. *Dans le cas où le Libéro actif est blessé, et s'il n'y a soit pas de second Libéro inscrit sur la liste de joueurs soit le second Libéro (maintenant Libéro actif) est blessé, l'entraîneur peut redésigner un nouveau Libéro, un des joueurs (sauf le joueur changé par le Libéro) qui n'est pas sur le terrain au moment de la redésignation (règle 19.4.2). La procédure sera similaire à la procédure de changement, si la redésignation est faite immédiatement après la blessure, ou similaire à la procédure de remplacement, si la redésignation est effectuée plus tard. Ceci devrait être fait avec peu de formalité car c'est l'entraîneur (ou capitaine) qui confirme sa décision en la communiquant au corps arbitral.*
4. *Il faut porter attention à la différence entre un remplacement exceptionnel d'un joueur blessé et la redésignation d'un Libéro blessé. Lorsqu'un joueur régulier est blessé, et qu'il n'y a pas la possibilité de faire un remplacement légal, tout joueur qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la blessure (sauf le Libéro et son joueur changé) peut remplacer le joueur blessé.*

En comparant ce protocole à la redésignation d'un nouveau Libéro lorsque tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la redésignation (sauf le joueur changé par le Libéro actif ou un ancien



Libéro actif déclaré incapable de jouer) peut devenir le nouveau Libéro! Soyez avisé de ce fait, la redésignation d'un nouveau Libéro est une option que l'entraîneur peut ou non utiliser.

- 5. Afin de bien comprendre la signification de la règle 19.3.2, les arbitres doivent faire attention à la différence entre la formulation de la règle 25.2.2.2, qui spécifie que le marqueur doit indiquer toute erreur dans l'ordre des joueurs au service immédiatement après la frappe du service, et la règle 26.2.2.2 qui stipule que le marqueur adjoint doit aviser les arbitres de toute faute de changement du Libéro, sans mentionner «après la frappe du service ». Ce qui signifie que le marqueur adjoint doit aviser les arbitres d'un changement du Libéro fautif immédiatement lorsque le cas se présente, et la règle 7.7.2 doit s'appliquer seulement dans le cas où le marqueur adjoint aurait manqué d'avertir les arbitres et qu'un échange de jeu (ou plus) a été joué.*
- 6. Pour les compétitions FIVB, la permission pour un joueur Libéro blessé de revenir au jeu dans une partie subséquente devra être considérée par le Comité de contrôle du championnat.*
- 7. Les arbitres doivent pouvoir faire la différence lorsqu'une équipe n'a qu'un seul Libéro disponible, s'il devient incapable de jouer (blessé, malade, expulsé ou disqualifié) et s'il est déclaré incapable de jouer. Dans le premier cas, le fait que le Libéro ne puisse pas continuer le jeu est indépendant de la volonté de l'équipe, mais dans le second cela relève d'une décision de l'équipe (de l'entraîneur ou, en son absence, du capitaine de jeu). Si le Libéro devient incapable de jouer et un nouveau Libéro est redésigné sans retard lors de l'interruption de jeu, celui-ci remplace immédiatement et directement le Libéro original sur le terrain. Cependant, si le Libéro sur le terrain est déclaré incapable de jouer, le joueur changé par le Libéro doit d'abord revenir sur le terrain, puis après un échange de jeu terminé, le nouveau Libéro redésigné a le droit de remplacer n'importe quel joueur arrière.*

RÈGLE 20: CONDUITE EXIGÉE

Il faut étudier la règle 21 pour comprendre les exigences en matière d'esprit sportif que la FIVB et Volleyball Canada ont fixée comme objectifs pour les équipes.

RÈGLE 21: INCONDUITE ET SANCTIONS

INCONDUITE

1. Il est absolument nécessaire d'étudier sérieusement la nouvelle modification de ces règlements afin de comprendre l'esprit, le texte et la nouvelle échelle des sanctions pour un comportement incorrect.
2. Il est important de se souvenir que selon la règle 21.2.1, le comportement des participants devrait être respectueux et courtois, également envers les membres du Comité de contrôle (organisateur et membres du jury), les coéquipiers et les spectateurs. Si l'attitude de l'entraîneur (ou de tout membre des équipes) excède les limites disciplinaires énoncées par la règle 21, le premier arbitre doit appliquer les sanctions appropriées sans hésitation. Une partie de volleyball est une démonstration sportive des joueurs, pas du corps arbitral. Les arbitres ne devraient pas ignorer cette distinction.

Il est la très forte instruction de la Commission des règles du jeu et de l'arbitrage de la FIVB et du Comité national des arbitres du Canada que lorsque l'entraîneur se livre à une démonstration excessive, ou, lorsque l'entraîneur (ou tout autre membre de l'équipe) traite les membres du jury ou un autre représentant de la FIVB ou de Volleyball Canada dans le cas d'une contestation d'une manière agressive ou dérogatoire, ou une insulte (en le faisant même juste pour attirer l'attention de la foule), le premier arbitre doit faire une stricte application de l'échelle des sanctions . Le spectacle doit être pour le jeu sur le terrain et non pas pour des enjeux périphériques qui nuisent à l'objectif principal de divertir la foule avec un jeu spectaculaire. L'entraîneur n'est pas le spectacle!



Toute communication ou comportement antisportif direct de la part des membres de l'équipe sur le banc en direction des arbitres entraînera automatiquement un avertissement pour inconduite d'étape 2, une pénalité, une expulsion ou une disqualification (règle 21.3).

3. La règle 21.1 traite des « inconduites mineures » qui n'entraînent pas de sanctions. Il est de la responsabilité du premier arbitre d'empêcher les équipes d'approcher du niveau qui doit être sanctionné. Ceci peut être fait en deux étapes:
 - 3.1. Étape 1 : Émettre un avertissement verbal au capitaine de jeu (pas de cartes, pas d'enregistrement sur la feuille de pointage).
 - 3.2. Étape 2 : Donner un carton jaune à un membre de l'équipe. Cet avertissement n'est pas une sanction, mais un symbole que le joueur (par extension, l'équipe) a atteint le niveau menant à des sanctions pour la partie. Il n'y a pas de conséquences immédiates (mais l'avertissement est inscrit sur la feuille de pointage).

Le premier arbitre a une certaine souplesse ici. Selon l'inconduite mineure, un avertissement d'étape 2 peut être délivré sans que celui d'étape 1 l'ait été.

Remarque: à cette étape, le premier arbitre peut saisir l'occasion de rappeler au capitaine qu'une fois un carton jaune donné à un membre de l'équipe, toute inconduite additionnelle de n'importe quel membre de l'équipe sera sanctionnée par minimalement un carton rouge.

4. La règle 21.2 aborde « l'inconduite entraînant des sanctions ». Conformément à cette règle, les conduites injurieuses et agressives sont sévèrement sanctionnées. Elles sont inscrites sur la feuille de pointage conformément à une échelle. Le principe est que la répétition de telles attitudes dans la même partie entraîne une sanction plus sévère pour chaque offense suivante.

Remarque : le premier arbitre peut donner une pénalité à un joueur pour une conduite grossière sans avoir fourni un avertissement préalablement (donne un carton rouge). Le premier arbitre peut donner un avertissement aux autres membres de l'équipe après la pénalité, mais une fois qu'un carton jaune est montré, il n'est pas possible de l'utiliser de nouveau pour un autre membre de l'équipe.

5. Application d'une sanction aux membres de l'équipe pour inconduite, telle que décidée par le premier arbitre:
 - 5.1. Si l'inconduite est commise par un membre de l'équipe sur le terrain:

Le premier arbitre doit siffler (habituellement pendant un arrêt de jeu, mais dès que possible lorsque l'inconduite est sérieuse). Il signifie alors au joueur sanctionné de s'approcher du podium de l'arbitre. Lorsqu'il se trouve près du podium, le premier arbitre montre le(s) carton(s) approprié(s) en disant: « Je vous donne une pénalité parce que... » ou « Je vous expulse ou disqualifie parce que... ». Le second arbitre s'assure que le marqueur inscrit correctement la sanction sur la feuille de pointage.

Si le marqueur s'aperçoit que, selon les informations sur la feuille de pointage, la sanction donnée par le premier arbitre n'est pas permise selon les règlements officiels, c.-à-d. qu'elle est contre l'échelle de sanction, il en informe le second arbitre immédiatement. Le second arbitre vérifiera d'abord cette information sur la feuille de pointage puis informera le premier arbitre de cette erreur. Le premier arbitre doit alors changer sa décision. Si le premier arbitre n'accepte pas le commentaire du marqueur et du second arbitre, le marqueur devra inscrire la décision du premier arbitre dans la case des remarques sur la feuille de pointage.



5.2. Si l'inconduite est commise par un membre de l'équipe ne se trouvant pas sur le terrain:

Le premier arbitre doit siffler, faire venir le capitaine de jeu au podium de l'arbitre et dire, en montrant le(s) carton(s) approprié(s) : « Je donne au joueur n° ... (ou à l'entraîneur, etc.) une pénalité » (ou « J'expulse ou je disqualifie le joueur n° ... (ou l'entraîneur, etc.) »). Le capitaine de jeu doit en faire part au membre de l'équipe en question, qui doit se tenir debout et reconnaître la sanction en levant la main.

Pendant que la main du membre de l'équipe est levée, le premier arbitre affiche clairement le(s) carton(s) de sorte que la sanction est comprise par les équipes, le second arbitre, le marqueur et le public.

5.3. Application de sanctions entre les manches:

Dans le cas d'une pénalité, le premier arbitre doit montrer le carton (symbole carton rouge) au début de la manche suivante. Si cela survient durant un temps mort technique, le préposé au tableau d'affichage changera le résultat à la fin du TMT.

Dans le cas d'une expulsion ou d'une disqualification, le premier arbitre doit appeler immédiatement capitaine de jeu pour que ce dernier informe l'entraîneur en question sur le type de sanction (pour éviter une double pénalisation de l'équipe) qui doit être officiellement suivie par les cartons (rouge et jaune ensemble pour une expulsion et séparés pour une disqualification) au début de la manche suivante.

6. Au cours de la partie, les arbitres doivent porter attention à l'aspect disciplinaire, en agissant avec fermeté dans l'application des sanctions pour inconduite de la part des joueurs ou d'autres membres des équipes. Il convient de rappeler aux arbitres que leur fonction consiste à évaluer les actions de jeu et non à courir après des peccadilles.

Il importe qu'arbitres, joueurs et entraîneurs étudient la différence entre l'inconduite et les sanctions pour retard de jeu et leurs gestes!

7. Volleyball Canada : il est recommandé que si un premier arbitre expulse ou disqualifie un joueur ou un entraîneur qu'il soumette un rapport séparé à l'arbitre en chef de sa province (et à l'arbitre supervisant le tournoi) concernant cette expulsion/disqualification.
8. Un membre de l'équipe qui est sanctionné par disqualification doit être remplacé régulièrement et immédiatement s'il était le terrain et doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant de la partie, sans autre conséquence. Quitter l'aire de contrôle de la compétition inclut tout espace pour spectateurs (sièges, loges, ou tout espace où l'on peut voir le jeu). Le participant disqualifié n'est pas autorisé à retourner dans l'aire de contrôle de la compétition suite à la conclusion de la partie.

RÈGLE 29: POLITIQUE DE VOLLEYBALL CANADA POUR LES SAIGNEMENTS PENDANT UNE COMPÉTITION

1. SAIGNEMENT

Si un athlète saigne et que d'autres participants courent un risque d'être exposés à son sang, la participation de l'athlète à la partie doit être interrompue jusqu'à ce que le saignement soit arrêté, et que la blessure ait été nettoyée à l'aide d'une solution antiseptique et adéquatement couverte.

Un temps mort technique d'une (1) minute s'applique afin de redresser la situation avant qu'un remplacement régulier, un remplacement exceptionnel ou un temps mort pour blessure devienne nécessaire. Les joueurs doivent rester sur le terrain pendant que la situation est rectifiée. Ce temps



mort technique ne sera imputé à aucune équipe, ne peut se produire qu'une fois pour le même joueur dans la partie et doit être inscrit dans la case des remarques de la feuille de pointage.

a) Remplacement régulier

Si c'est possible, on utilise un remplacement régulier. Le joueur qui saigne peut revenir dans la manche une fois que le saignement est arrêté et que la blessure est nettoyée et adéquatement couverte, pourvu que le retour du joueur soit régulier (règle 15.6)

b) Remplacement exceptionnel

Si un remplacement régulier n'est pas possible, l'arbitre autorise un remplacement exceptionnel. Le joueur qui saigne ne peut revenir au jeu pour le reste de cette manche. Le joueur qui saigne peut revenir dans une manche subséquente pourvu que le saignement soit arrêté et que la blessure soit nettoyée et adéquatement couverte (règle 15.7).

c) Temps mort pour blessure

Si un athlète qui saigne ne peut être remplacé, régulièrement ou exceptionnellement, on accorde au joueur une période de récupération de trois (3) minutes afin d'arrêter le saignement et de couvrir la partie affectée. Cette situation ne peut se produire qu'une fois pour le même joueur dans la partie. Si le saignement ne peut être arrêté, son équipe est déclarée incomplète (règle 17.1).

2. UNIFORMES DE JEU

Tous les uniformes d'équipe souillés de sang doivent être soit remplacés, soit nettoyés avant que l'athlète retourne à la compétition. Les uniformes doivent être nettoyés jusqu'à ce que la tache disparaisse complètement.

Compétitions nationales:

Si un uniforme additionnel n'est pas disponible, le joueur dont le maillot est souillé de sang peut porter un maillot avec un numéro différent ou changer de maillot avec un joueur assis sur le banc. L'arbitre change alors le(s) numéro(s) du (des) joueur(s) en question sur la feuille de pointage. Les procédures à observer sont les règles 15.6, 15.7, 17.1, ou un temps mort.

- Un temps mort technique d'une minute s'applique
- La situation doit être inscrite dans la case des remarques de la feuille de pointage

Remarque: La règle pour les uniformes d'équipe s'applique également au joueur Libéro si l'équipe dispose d'un uniforme de Libéro additionnel qui peut être utilisé.

DISPOSITIFS DE COMMUNICATION:

L'utilisation d'un trépied dans l'aire de jeu n'est pas autorisée. Si l'on remarque qu'une équipe en utilise un dans l'aire de jeu, on doit lui rappeler que ce n'est pas permis et que le trépied doit être retiré immédiatement. Un commentaire doit être inscrit dans la case des remarques de la feuille de pointage.



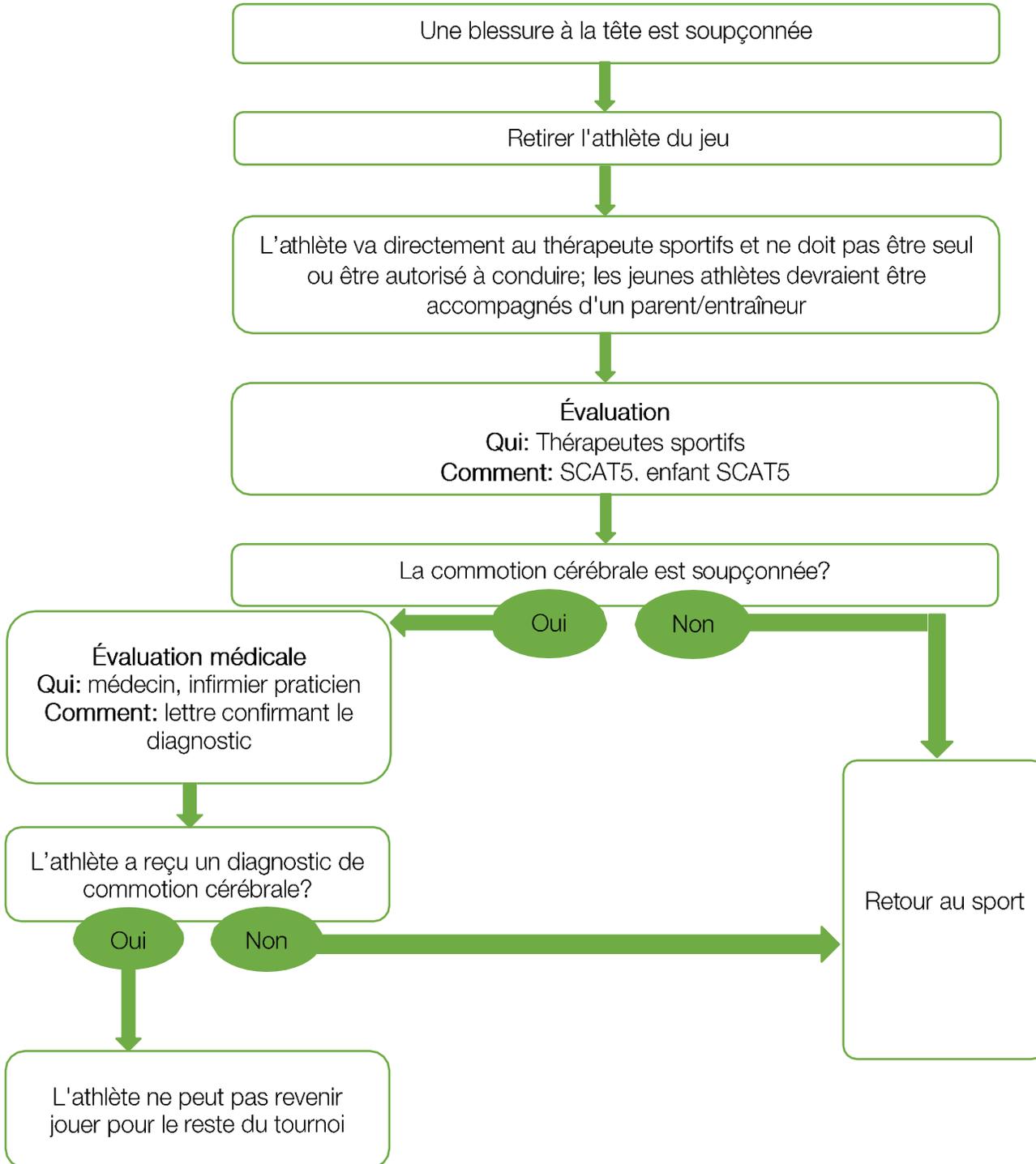
PROTOCOLE D'ÉCHAUFFEMENT :

Dans le but de réduire l'occurrence des blessures et des commotions cérébrales au cours des parties, Volleyball Canada a développé le protocole d'échauffement suivant. Ce protocole doit être suivi par toutes les équipes au moment de leur échauffement officiel au filet :

1. Les athlètes ne peuvent pas traverser sous le filet dans le camp adverse après avoir effectué leur frappe d'attaque.
2. Les athlètes doivent demeurer de leur côté du filet immédiatement après leur frappe d'attaque, et ne peuvent se déplacer vers le camp adverse que depuis l'extérieur du terrain.
3. Les ballons envoyés vers le côté attaquant, depuis le côté adverse, doivent être envoyés depuis l'extérieur du terrain à une distance minimale de six mètres du filet.
4. Les ballons récupérés après les frappes d'attaque doivent être dirigés le long des lignes de côté, et non au travers du camp adverse.
5. Pour les équipes qui ne suivent pas le protocole d'échauffement, les arbitres indiqueront sur la feuille de pointage le non-respect du protocole d'échauffement. Tout dépendant de l'événement, la ligue, l'APT ou Volleyball Canada déterminera la conséquence appropriée pour le non-respect du protocole d'échauffement.



Étapes à suivre en cas de commotions cérébrales de Volleyball Canada





SECTION II

Les arbitres, leurs responsabilités et les gestes officiels



RÈGLE 22: CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

1. Il est très important que les arbitres signalent la fin d'un échange uniquement dans les cas suivants:
 - lorsqu'ils sont sûrs qu'une faute a été commise ou qu'il y a une interférence externe
 - lorsqu'ils ont identifié la nature de la faute.
2. Afin d'informer précisément de la nature de la faute sifflée par les arbitres (pour le public, les spectateurs télévisuels, etc.), les arbitres doivent utiliser les gestes officiels (voir règles 22.2 et 28.1). Seulement ces gestes, et aucun autre (gestes nationaux ou privés ou manière d'exécution) peuvent être utilisés!
3. Le jeu étant devenu très rapide, des erreurs d'arbitrage peuvent survenir. Pour empêcher cette situation, le corps arbitral doit collaborer très étroitement; après chaque action de jeu, ils doivent se regarder l'un et l'autre pour confirmer leur décision.

RÈGLE 23: PREMIER ARBITRE

1. Le premier arbitre doit toujours collaborer avec ses collègues officiels (second arbitre, marqueur, juges de lignes). Il doit les laisser travailler à l'intérieur de leurs compétences et de leur autorité. Il doit effectuer ses tâches debout.

Par exemple, après avoir sifflé la fin d'un échange, il doit immédiatement regarder les autres officiels (et seulement après cela, rendre sa décision définitive au moyen de gestes officiels):

 - pour décider si un ballon était à l'intérieur ou à l'extérieur, il doit toujours regarder le juge de ligne responsable de la ligne près de l'endroit où le ballon a atterri (bien que le premier arbitre ne soit pas le juge de ligne, il a le droit, au besoin, de superviser ses collègues et même d'infirmer leurs décisions).
 - durant la partie, le premier arbitre doit souvent regarder le second arbitre (si c'est possible après chaque échange et aussi avant chaque coup de sifflet pour l'exécution des services), qui lui fait face, pour voir s'il signale une faute ou non (c.-à-d. quatre touches, double touche, etc.).
2. La question à savoir si le ballon « dehors » a été touché précédemment par l'équipe en réception (c.-à-d. par le contreur de l'équipe en réception, etc.), est vérifiée par le premier arbitre et les juges de ligne. C'est toutefois le premier arbitre qui rend la décision définitive au moyen d'un geste, après avoir vu les signaux des autres membres de son corps arbitral (l'arbitre ne doit jamais demander au joueur si le ballon l'a touché ou non).
3. Il doit toujours s'assurer que le second arbitre et le marqueur ont suffisamment de temps pour effectuer leur travail administratif et d'inscription (par exemple, si le marqueur a suffisamment eu de temps pour vérifier la légalité d'une demande de remplacement et son inscription). Si le premier arbitre néglige de donner à ses collègues suffisamment de temps pour faire leur travail, le marqueur et le second arbitre ne pourront jamais suivre la phase suivante de la partie. Plusieurs erreurs commises par les membres du corps arbitral peuvent en découler. Si le premier arbitre néglige d'accorder suffisamment de temps pour le contrôle et l'administration des faits, le second arbitre doit siffler pour interrompre la partie.
4. Le premier arbitre peut changer toute décision de ses collègues officiels ou de lui-même. S'il a rendu une décision (sifflé) puis voit que le second arbitre, le juge de ligne ou le marqueur ont, par exemple, une décision contraire:
 - s'il est certain d'avoir raison, s'en tenir à sa propre décision,
 - s'il constate son erreur, infirmer sa décision,



- s'il déclare que des fautes ont été commises simultanément par les deux équipes (joueurs), il doit signaler pour que l'échange soit rejoué,
 - s'il juge que la décision du second arbitre, par exemple, est erronée, il peut l'infirmer. Par exemple, si le second arbitre signale une faute de position de la part de l'équipe en réception, mais que le premier arbitre immédiatement ou après la protestation du capitaine de jeu déclare que la position était correcte, il ne doit pas accepter la décision du second arbitre et peut ordonner la reprise de l'échange.
5. Si le premier arbitre trouve que l'un des autres officiels ne connaît pas son travail ou n'agit pas objectivement, il doit le faire remplacer.
 6. Seul le premier arbitre peut appliquer des sanctions pour inconduites et pour retards de jeu; le second arbitre, le marqueur et le juge de ligne n'ont pas ce droit. Si des officiels autres que le premier arbitre constatent une irrégularité, ils doivent la signaler et se rendre au premier arbitre pour l'informer des faits. C'est le premier arbitre et seulement le premier arbitre qui applique les sanctions.
 7. Le premier arbitre doit vérifier et signer la feuille de pointage à la fin de la partie.

RÈGLE 24: SECOND ARBITRE

1. Le second arbitre doit avoir la même compétence que le premier arbitre; si le premier arbitre ne pouvait plus assumer ses fonctions, il doit remplacer le premier arbitre pour diriger la partie.
2. Les tâches et droits du second arbitre sont clairement indiqués à la règle 24, il devrait bien étudier les « responsabilités » du second arbitre, particulièrement les situations où le second arbitre doit « décider, siffler et signaler les fautes » pendant la partie (voir règle 24.3.2).
3. *FIVB seulement: dans le cas où la décision est rendue par le premier arbitre, il n'est pas nécessaire pour le second arbitre de "suivre" le geste du premier arbitre.*
4. Durant l'échange près du filet, le second arbitre doit se concentrer à contrôler le contact illégal du filet tout entier du côté des contreurs, toute pénétration au-delà de la ligne centrale et sur les actions de jeu illégales sur l'antenne de son côté.
5. Le second arbitre doit également vérifier soigneusement avant et durant la partie que les joueurs sont à la bonne position conformément à l'ordre de rotation sur la fiche de positions de l'équipe. Au besoin, le marqueur indiquera au second arbitre quel joueur doit occuper la position 1 (le serveur). Sur la base de ce renseignement, en effectuant une rotation horaire (dans le sens des aiguilles d'une montre) avec l'alignement dans sa main, le second arbitre est alors en mesure de connaître l'ordre de rotation (position) de chaque équipe. Au cours de la vérification des positions, il doit se tenir à la position 2 sur la gauche du terrain ou à la position 4 sur la droite du terrain, et situer les joueurs suivant l'ordre indiqué sur la feuille d'alignement, à commencer par le joueur en position 1. Il ne doit pas, oralement ou physiquement, diriger les joueurs à leur position. S'il y a des divergences entre la position des joueurs sur le terrain et ce qui est indiqué sur la fiche de positions, le second arbitre doit appeler capitaine de jeu ou l'entraîneur afin de confirmer avec lui la position appropriée des joueurs.
6. Le second arbitre doit s'assurer qu'il n'y a pas d'objets dans la zone libre qui pourraient causer des blessures aux joueurs tels que les bouteilles d'eau, la trousse de premiers soins, les palettes de remplacement, etc.
7. Pendant les temps morts et les temps morts techniques, le second arbitre ne devrait pas demeurer en position statique. Il doit se tourner vers:
 - les équipes, pour s'assurer qu'elles se dirigent près des bancs d'équipe.
 - le marqueur, pour vérifier son travail.



- le marqueur adjoint (lorsqu'il y en a un), pour obtenir les renseignements sur la position des Libéros.
- le premier arbitre, pour recevoir ou donner des renseignements si c'est nécessaire.
- les équipes, pour empêcher toute tentative de retourner sur le terrain avant la fin du temps mort (lorsque cette règle est applicable) et pour déterminer si le Libéro tentera de faire un « changement caché »

8. À la fin de la partie, le second arbitre doit vérifier et signer la feuille de pointage.

ARBITRE DE RÉSERVE

L'arbitre de réserve a les responsabilités suivantes:

1. Remplacer le second arbitre s'il est absent ou s'il n'est pas en mesure d'assumer ses fonctions ou s'il doit remplacer le premier arbitre.
2. Vérifier les palettes de remplacement avant la partie et pendant les intervalles entre les manches.
3. Vérifier le bon fonctionnement des dispositifs sonores électriques avant la partie et pendant les intervalles entre les manches, s'il y a un problème.
4. Aider le second arbitre en s'assurant que l'aire libre et l'aire de pénalité sont libres d'objets qui pourraient causer des blessures.
5. Contrôler les joueurs remplaçants dans l'aire d'échauffement et sur le banc d'équipe ainsi que tout membre de l'équipe qui pourrait être envoyé dans l'aire de pénalité.
6. Donner au second arbitre deux ballons de jeu immédiatement après la présentation des joueurs qui commencent la partie.
7. Donner au second arbitre un ballon de jeu immédiatement après la vérification de la position des joueurs, au début de la première manche.
8. Aider le second arbitre en donnant des instructions aux essuyeurs de sol (au besoin).

RÈGLE 25 : MARQUEUR

1. Le marqueur doit vérifier avant chaque manche, après avoir reçu les fiches de positions, que les numéros sur les fiches de positions se trouvent aussi dans la liste de joueurs de l'équipe sur la feuille de pointage (sinon, il doit le signaler au second arbitre).
2. Il signale au second arbitre le second temps mort ainsi que le cinquième (11^e) et le sixième (12^e) remplacement de chaque équipe (qui les signale au premier arbitre et à l'entraîneur).
3. Il doit être très alerte durant la procédure de remplacement et collaborer avec le second arbitre:
 - Le second arbitre, après avoir reconnu un remplacement en s'apercevant que le remplacement a été reconnu par le signal sonore du marqueur (ou par le sifflet), se place entre le poteau et la table du marqueur, où il peut voir les joueurs remplacés et le marqueur.
 - Le joueur remplaçant qui entre sur le terrain doit se placer sur la ligne de côté avec la palette de remplacement appropriée (si des palettes sont disponibles).
 - À moins que le marqueur indique que le remplacement est illégal, le second arbitre autorise le remplacement des joueurs avec un geste de croisement des bras.



- Après que le second arbitre ait vu le geste avec les mains du marqueur signifiant qu'il est prêt, il retourne à sa position pour commencer le prochain échange et après avoir vérifié que sa zone est libre et contrôlée, et imite le geste au premier arbitre qui peut maintenant siffler pour le prochain service. À ce moment, lorsque le second arbitre prend sa position après avoir terminé le remplacement, le marqueur doit se concentrer afin de vérifier que le joueur effectuant son service respecte l'ordre de rotation ou non. Si ce n'est pas le cas, il doit immédiatement arrêter le jeu EN APPUYANT SUR LE DISPOSITIF SONORE ou en sifflant après l'exécution de la frappe de service. Le second arbitre doit aller à la table du marqueur et vérifier la décision du marqueur et informer les équipes et le premier arbitre de la situation.
- Le marqueur doit regarder le joueur remplaçant dans la zone de remplacement et comparer le numéro sur son maillot et le numéro sur la palette dans sa main à la liste de joueurs inscrits sur la feuille de pointage. S'il découvre que le remplacement est illégal, il doit immédiatement appuyer sur le dispositif sonore et LEVER UNE MAIN EN LA SECOUANT et dire : « la demande de remplacement est illégal ». Dans ce cas, le second arbitre doit immédiatement aller à la table du marqueur et vérifier en se basant sur les données inscrites sur la feuille de pointage l'illégalité de la demande. Si la demande est confirmée comme illégale, elle doit être rejetée par le second arbitre. Le premier arbitre doit sanctionner l'équipe en donnant un retard de jeu. Le marqueur doit l'inscrire sur la feuille de pointage, dans la case des sanctions. Le second arbitre doit vérifier le travail du marqueur sur la feuille de pointage suivant la sanction.
- Advenant que l'équipe demande plus d'un remplacement, les remplacements doivent être effectués un à la fois afin que le marqueur ait suffisamment de temps pour inscrire chaque remplacement consécutivement. Le marqueur doit utiliser la même procédure pour chaque remplacement. Le marqueur doit regarder le joueur remplaçant dans la zone de remplacement et comparer le numéro sur son maillot et le numéro sur la palette dans sa main à la liste de joueurs inscrits sur la feuille de pointage. Si le remplacement est légal, le marqueur procède à l'inscription du remplacement sur la feuille de pointage et alors indique que l'inscription est complétée en levant les deux mains (REMARQUE: dans la procédure de remplacement rapide, le marqueur n'utilise plus le geste de « lever une main »). Cette procédure s'applique à tous les remplacements.
- Le marqueur doit inscrire les sanctions sur la feuille de pointage seulement selon les instructions du second arbitre ou en cas de protêt indiqué conformément aux règles, avec l'autorisation du premier arbitre, écrire ou permettre au capitaine d'équipe d'écrire la remarque sur la feuille de pointage.
- Le marqueur doit écrire une remarque si un joueur est blessé et retiré du jeu par un remplacement régulier ou exceptionnel. La remarque doit indiquer le numéro du joueur blessé, la manche pendant laquelle la blessure est survenue et le pointage au moment de la blessure.

RÈGLE 26: MARQUEUR ADJOINT

1. Le marqueur adjoint s'assoit près du marqueur. Advenant que le marqueur soit dans l'incapacité de poursuivre ses tâches, il agit comme remplaçant du marqueur.
2. Ses responsabilités sont les suivantes:
 - 2.1. Remplir la feuille de contrôle du Libéro (R6) et vérifier pendant la partie que les changements du Libéro sont légaux ou non.
 - 2.2. Diriger et contrôler le chronométrage des TMT, actionner le dispositif sonore au début du TMT et mesurer sa durée, puis signaler la fin du TMT à l'aide du signal sonore.
 - 2.3. Gérer le tableau de pointage manuel à la table de marque.



- 2.4. S'assurer que le tableau de pointage affiche les bons résultats et sinon, les corriger.
 - 2.5. Pendant les TM et les TMT, informer le second arbitre de la position des Libéros, en utilisant le geste « ballon dedans » et « ballon dehors », mais seulement avec une main pour chaque équipe.
 - 2.6. Transmettre au président du jury de la partie, immédiatement à la fin de chaque manche, les renseignements sur la durée de chaque manche et l'heure de début et de fin de la partie, sous forme écrite.
 - 2.7. Au besoin, aider le marqueur en appuyant sur le dispositif sonore pour reconnaître et annoncer des demandes de remplacement.
3. Le nom du marqueur adjoint doit être inscrit sur la feuille de pointage et il doit signer la feuille de pointage à la fin de la rencontre.

RÈGLE 27: JUGES DE LIGNE

Le travail des juges de ligne est primordial, particulièrement durant les parties de haut niveau.

- Les organisateurs doivent fournir à chaque juge de ligne des drapeaux uniformes. La couleur des drapeaux doit contraster avec celle de la surface de jeu (les drapeaux doivent être jaunes ou rouges).
- Le juge de ligne doit être présent dans l'aire de jeu et en uniforme 30 minutes avant le début de la partie (45 minutes pour les parties internationales).
- Un juge de lignes doit bien connaître son travail même si deux juges de ligne sont utilisés (voir la figure 10 dans le livre des règlements).
- Sont tenus de signaler les ballons « dedans » ou « dehors » à proximité de la ligne dont ils sont responsables, les fautes de service conformément à la règle 12.4.3.
- Si le ballon touche l'antenne, la traverse, ou passe à l'extérieur dans le terrain de l'adversaire, le juge de ligne le plus près de la direction du ballon doit signaler la faute.
- Les fautes doivent être signalées clairement pour s'assurer, au-delà de tout doute, que le premier arbitre les voit. Pour des exemples de bon travail de juge de lignes, veuillez visionner les vidéos éducatives sur l'arbitrage sur le site web de la FIVB.
- Le juge de ligne doit relaxer entre les échanges.
- Les juges de ligne doivent quitter leur position pendant les temps morts et temps morts techniques et demeurer dans leur coin respectif de la surface de jeu. Si cela n'est pas possible pendant les intervalles entre les manches, ils doivent demeurer debout deux par deux devant l'aire de pénalité.

RÈGLE 28: GESTES OFFICIELS

1. Les arbitres doivent utiliser seulement les gestes officiels. L'usage de tout autre geste devrait être évité et, dans tous les cas, être utilisé seulement lorsque c'est absolument nécessaire afin d'être compris par les autres membres de l'équipe. Pour des exemples de gestes d'arbitres exemplaires, veuillez visionner les vidéos éducatives sur l'arbitrage sur le site web de la FIVB.



2. Décision du premier arbitre : le premier arbitre signale la fin d'un échange (ou une faute) par un coup de sifflet, indique le côté (l'équipe) qui effectuera le prochain service, indique la nature de la faute commise, puis le joueur fautif au besoin. De l'aide pendant ou à la fin de l'échange est attendue pour les « touches » et les « quatre touches ». Ces actions peuvent être effectuées avant que le second arbitre bouge afin que le premier arbitre soit en mesure d'avoir tous les faits pour prendre sa décision.

FIVB seulement : le second arbitre ne prendra pas part à aucun geste de signalisation, mais il se déplacera du côté où l'équipe sera en réception pour le prochain échange. Un contact visuel avec le premier arbitre demeurera requis.

De l'assistance au cours ou à la fin de la mise en jeu pour "touche" ou "quatre touches" est toujours attendue. Ces actions peuvent être effectuées avant que le second arbitre se déplace, de sorte que le premier arbitre est en pleine possession des faits.

3. Décision du second arbitre (c.-à-d. faute de filet, contre illégal d'un joueur arrière, frappe illégale d'un joueur arrière, ballon touchant l'antenne ou passant à l'extérieur vers le terrain adverse, etc.) : la séquence du second arbitre est : coup de sifflet, indique la nature de la faute, indique (au besoin) le joueur fautif, pause, puis suit le geste du premier arbitre pour indiquer quelle sera la prochaine équipe à servir.

Lorsque le second arbitre siffle une faute (par exemple, un joueur touche le filet), il doit faire attention à exécuter le geste du côté où la faute a été commise (règle 28.1). Par exemple, si un joueur de l'équipe qui est sur sa droite a touché le filet, il doit siffler la faute, se déplacer du côté droit où la faute a été commise et faire le geste de la faute. Le geste ne devrait pas être effectué à travers le filet du côté de l'autre équipe.

4. Certitude de l'appel des fautes (règles 22.2, 23.3 et 24.3) : les arbitres doivent siffler rapidement et avec certitude les fautes et en prenant en considération les deux points suivants:
 - 4.1 L'arbitre ne devrait pas signaler une faute lorsqu'exigée par le public ou les joueurs, ou
 - 4.2 lorsqu'il est pleinement conscient d'avoir fait une erreur de jugement, l'arbitre peut ou doit rectifier son erreur (ou celle des autres membres du corps arbitral), à la condition que cela soit fait immédiatement.

5. Demandes de temps morts: ceci est normalement fait par le second arbitre (toutefois, cela est toujours de la compétence du premier arbitre si le second arbitre n'entend pas/ne voit pas la demande de l'entraîneur). Le second arbitre siffle, fait le geste du « T » et indique l'équipe ayant demandé le temps mort (geste en deux actions).

6. Échange rejoué / double faute. Bien que les deux arbitres peuvent siffler cet incident et indiquer par le geste de « double faute » (p. ex. ballon sur le terrain de jeu, joueur blessé pendant le jeu, deux adversaires touchent la bande supérieure du filet en même temps), il reste normalement la tâche du premier arbitre à indiquer le côté pour servir. Le second arbitre copie le signal du premier arbitre pour l'équipe qui devra servir.

7. Les deux arbitres sifflent au même moment pour arrêter le jeu, mais pour des raisons différentes. Ici, chaque arbitre indiquera la nature de la faute, le premier arbitre doit décider quelle ligne de conduite à suivre. SEULEMENT LE PREMIER ARBITRE indiquera le geste « double faute » et indiquera l'équipe à servir prochaine. Le second arbitre communique le geste de « double faute » au marqueur pour s'assurer qu'il n'accorde pas un point, par inadvertance, à une équipe.

8. Joueur sert trop tôt (avant le coup de sifflet). C'est la responsabilité du premier arbitre d'indiquer « échange à rejouer » et l'équipe pour servir la prochaine.



9. Fin de la manche. Cela se fait par le premier arbitre. Le second arbitre peut, si le premier arbitre n'a pas remarqué le point, poliment le rappeler au premier arbitre avec ce geste, mais cela doit rester la responsabilité exclusive du premier arbitre.
10. Les arbitres et les juges de ligne doivent porter attention à l'application correcte et à l'utilisation du geste dehors ("OUT"):
 - 10.1 Pour tous les ballons qui tombent « directement à l'extérieur » après une attaque ou un contre, le geste (n° 15 et JL 2) indiquant le ballon dehors doit être effectué par les officiels.
 - 10.2 Si une frappe d'attaque traverse le filet et touche au sol à l'extérieur du terrain de jeu, mais qu'un contreur ou un autre joueur de l'équipe en réception le touche, les officiels doivent faire uniquement le geste « ballon touché » (n° 24 et JL 3).
 - 10.3 Si un ballon, après qu'une équipe l'ait joué avec la première, la seconde ou la troisième touche, est à l'extérieur (p. ex. touche le sol à l'extérieur du terrain de jeu, touche un objet à l'extérieur du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu, un panneau publicitaire, etc.) de son propre côté, les officiels doivent utiliser le geste « ballon touché » (n° 24 ou JL3).
 - 10.4 Si, après une frappe d'attaque, le ballon frappe le haut du filet et tombe ensuite dehors sans avoir touché le contre adverse, le geste doit être « ballon dehors » (n° 15 ou JL 2). Mais immédiatement après, le joueur attaquant doit être pointé (de sorte que tout le monde comprenne que le ballon n'a pas été touché par les contreurs). Si, dans le même cas, le ballon touche le contre et tombe ensuite à l'extérieur du côté de l'attaquant, le premier arbitre doit faire le geste « ballon dehors » (n° 15 ou JL 2) et pointer le(s) contreur(s).
11. Lorsqu'une frappe d'attaque est complétée à partir d'une passe effectuée avec le bout des doigts (touche) par le Libéro dans sa zone avant, l'arbitre doit utiliser le geste n° 21 (faute d'attaque) et pointer le Libéro.
12. Les gestes du juge de ligne (au moyen du drapeau) sont également très importants du point de vue des participants et du public. Le premier arbitre doit vérifier les gestes du juge de ligne. S'ils ne sont pas en règle, il peut les corriger.
13. Au cours des parties de haut niveau où les attaques peuvent atteindre des vitesses de 100 à 120 kilomètres à l'heure, il est impératif que les juges de ligne se concentrent sur le mouvement des ballons, particulièrement les ballons d'attaque touchant le contre avant de sortir à l'extérieur.
14. Si le ballon ne traverse pas le plan vertical du filet après le troisième contact de l'équipe, alors:
 - 14.1 Si le même joueur qui a joué le dernier contact du ballon touche celui-ci de nouveau, le geste de la faute sera « double touche ».
 - 14.2 Si un autre joueur touche le ballon, le geste de la faute sera « quatre touches ».



GÉRER LA PARTIE

PREMIER ET SECOND ARBITRES: AVANT, DURANT ET APRÈS LA PARTIE

- a) **AVANT LA PARTIE:** le corps arbitral prépare le début de la partie, tel que stipulé dans le protocole actuel de Volleyball Canada et les échauffements.
- Les officiels doivent être présents dans leur uniforme d'arbitre au moins 45 minutes avant l'heure prévue du début de chaque partie.
 - Si le premier arbitre n'est pas arrivé en temps voulu, le second arbitre doit commencer la procédure de la partie.
 - Si le premier arbitre n'arrive pas ou s'il ne peut pas diriger la partie pour une raison médicale, le second arbitre doit diriger la partie en tant que premier arbitre et l'arbitre de réserve (si présent) prend la place du second arbitre. En l'absence d'arbitre de réserve, l'organisateur avec le premier arbitre intérimaire doit décider qui doit agir en tant que second arbitre.
- b) **DURANT LA PARTIE (après le protocole d'avant-partie):**
- Le premier arbitre siffle pour que les joueurs partants se rendent directement sur le terrain; le second arbitre vérifie (ainsi que le marqueur) si les joueurs occupent la position correcte (ordre de rotation) conformément à la fiche de positions. Après avoir vérifié les positions des équipes, le second arbitre donne le ballon au serveur. Par la suite, le second arbitre vérifie avec le marqueur s'il est prêt, ensuite indique au premier arbitre, en levant les deux mains, que tout est en règle, et le premier arbitre siffle pour signaler le premier service de la partie.
 - Au moment de la frappe du service, le premier arbitre vérifie la position de l'équipe au service, le second arbitre, celle de l'équipe en réception. Au moment du service, le second arbitre doit se trouver du côté de l'équipe en réception. Après le service, il peut se déplacer sur la ligne de côté, de la ligne centrale à la ligne d'attaque (maximum) de chaque côté du terrain. À l'attaque, sa position doit être du côté de l'équipe au contre (position défensive). Ainsi, au cours de la partie, il doit continuellement changer de position.
 - Le premier arbitre garde à l'oeil le vol du ballon et son contact avec le(s) joueur(s) ou l'équipement et les objets. Par conséquent, il vérifie tout d'abord la régularité de la touche du ballon. Au moment de la frappe d'attaque, il regarde directement l'attaquant et le ballon, tout en apercevant du coin de l'œil la trajectoire probable du ballon. Si le ballon est frappé au filet, l'arbitre doit regarder dans la direction du plan vertical du filet.
 - Si les membres de l'équipe sur le banc ou dans l'aire d'échauffement agissent à l'encontre des règles, le second arbitre, lorsque le ballon est hors jeu, doit immédiatement en informer le premier arbitre. Ce dernier est l'arbitre qui applique les sanctions.
 - Lorsque le second arbitre signale (siffle) une faute de position de la part de l'équipe en réception, il doit indiquer la faute de position au moyen du geste officiel et pointer exactement le ou les joueurs fautifs.
 - Conformément aux règles du jeu, la première faute qui survient doit être pénalisée. Comme le premier et le second arbitre ont des responsabilités différentes, il est très important que chaque arbitre siffle immédiatement la faute. Lorsque l'un des arbitres siffle, l'échange prend fin (règle 8.2 – Ballon hors jeu). Après un coup de sifflet de la part du premier arbitre, le second arbitre n'a pas le droit de siffler parce que l'échange prend fin au premier coup de sifflet des arbitres.



Si les arbitres sifflent l'un après l'autre pour différentes fautes, ils provoquent une confusion chez les joueurs, chez le public, etc.

- C'est habituellement le second arbitre (les règles stipulent « les arbitres ») qui autorise les demandes d'interruption (temps morts et remplacements), mais seulement si le ballon est « hors jeu ». Si le second arbitre n'a pas remarqué la demande d'interruption du jeu, le premier arbitre peut aussi l'autoriser pour aider le second arbitre.
- Si au cours de la partie, le second arbitre observe des gestes ou des mots antisportifs entre les adversaires, à la prochaine occasion, lorsque le ballon est hors jeu, il peut ordonner aux joueurs de changer leur comportement en leur demandant de se calmer; si la situation reste la même, il doit en faire part au premier arbitre, qui doit immédiatement avertir ou sanctionner le(s) joueur(s), selon la gravité du comportement.
- **INTERVALLES : entre les manches 1-4 (3 minutes):**
 - **ÉQUIPES:** À la fin de chaque manche, les six joueurs de chaque équipe vont à la ligne de fond de leur terrain respectif. Au signal du premier arbitre, ils changent de terrain, ils dépassent le poteau du filet et vont directement au banc d'équipe.
 - **MARQUEUR:** Au moment où l'arbitre siffle pour mettre fin au dernier échange de la manche, le marqueur actionne le chronomètre qui comptera les 3 minutes de l'intervalle.
 - **2'30** – Le second arbitre siffle ou le marqueur actionne le dispositif sonore.
 - **ÉQUIPES:** Au signal du second arbitre, les six joueurs inscrits sur la fiche de positions entrent dans leur terrain respectif.
 - **ARBITRES:** Le second arbitre vérifie la position des joueurs à l'aide de la fiche de positions, ensuite autorise le changement du joueur par le Libéro actif. Le ramasseur de ballons donne le ballon au serveur.
 - **3'00** – Le premier arbitre autorise le service.
- **INTERVALLE AVANT LA MANCHE DÉCISIVE:**
 - **ÉQUIPES:** À la fin de la manche avant la manche décisive, les six joueurs de chaque équipe vont à la ligne de fond de leur terrain respectif. Au signal du premier arbitre, ils vont directement à leur banc d'équipe.
 - **CAPITAINES:** Se présentent à la table du marqueur pour le tirage au sort.
 - **ARBITRES:** Se présentent à la table du marqueur pour conduire le tirage au sort.
 - **2'30** - Le second arbitre siffle ou le marqueur actionne le dispositif sonore.
 - **ÉQUIPES:** Au signal du second arbitre, les six joueurs inscrits sur la fiche de positions entrent dans leur terrain respectif.
 - **ARBITRES:** Le second arbitre vérifie la position des joueurs à l'aide de la fiche de positions, ensuite autorise le changement du joueur par le Libéro actif. Avec le système à trois ballons, le second arbitre remet le ballon au serveur pour le début de la manche décisive.
 - **3'00** – Le premier arbitre autorise le premier service de la manche.



- **DÈS QUE LA PREMIÈRE ÉQUIPE ACCUMULE 8 POINTS:**
 - **ÉQUIPES:** À la fin de l'échange, les six joueurs de chaque équipe vont à la ligne de fond de leur terrain respectif. Au signal du premier arbitre, ils changent de terrain sans retard en se rendant directement de l'autre côté du terrain.
 - **ARBITRES:** Le second arbitre vérifie que l'ordre de rotation des joueurs est correct à l'aide de la fiche de positions (quel joueur est en position 1 pour chaque équipe) et s'assure que le marqueur est prêt pour la deuxième partie de la manche et puis, il signale au premier arbitre que tout est prêt pour la continuation de la partie.
 - Pendant les temps morts, temps morts techniques et les intervalles, le second arbitre demande aux joueurs de s'approcher de leur banc.
- c) **APRÈS LA PARTIE:** Les deux arbitres se tiennent devant le podium de l'arbitre. Les joueurs des deux équipes se tiennent à leur propre ligne de fond. Le premier arbitre siffle, les deux équipes se rendent sur les lignes de côté jusqu'aux arbitres, donnent la main aux arbitres, et, en longeant le filet, serrent la main des adversaires et retournent à leur banc. Le premier et le second arbitre longent le filet jusqu'à la table du marqueur, vérifient la feuille de pointage, la signent, et remercient le marqueur et les juges de ligne de leur travail.

Le travail des arbitres ne s'arrête pas là. Ils doivent vérifier le comportement sportif des équipes. Tant que les équipes se tiennent dans l'aire de jeu, tout comportement antisportif après la partie doit être vérifié, signalé au jury et inscrit sur la feuille de pointage dans la case des remarques ou dans un rapport distinct.



SECTION III

Procédures



PROTOCOLE DE LA PARTIE

Protocole pour les événements sanctionnés par Volleyball Canada, lorsqu'il n'y a aucune présentation d'équipes (par exemple, tournoi à la ronde au cours des championnats nationaux).

REMARQUE: Pour satisfaire les conditions locales, le comité des championnats nationaux intérieur peut approuver des variations au protocole de la partie pour les championnats nationaux.

a) 20 minutes avant le début:

Les arbitres vérifient la hauteur et la tension du filet ainsi que la position des antennes et des bandes de côté.

b) 17 minutes avant le début:

Les arbitres procèdent au tirage au sort en présence des capitaines.

Les équipes amorcent un échauffement commun de cinq minutes sur le terrain (avant le début de la compétition, ce protocole peut être modifié par l'organisateur du tournoi).

c) 12 minutes avant le début:

Le premier arbitre siffle pour signaler le début de l'échauffement officiel (5 minutes pour chaque équipe ou 10 minutes au total).

Les arbitres vérifient les ballons de jeu et tout autre équipement nécessaire. Les arbitres donnent les instructions nécessaires aux juges de ligne, aux ramasseurs de ballons, aux essuyeurs rapides, etc.

Le second arbitre recueille les fiches de positions des entraîneurs pour la première manche.

d) Fin de l'échauffement:

Le premier arbitre siffle pour indiquer la fin de l'échauffement des équipes. Les joueurs doivent mettre fin à l'échauffement et retourner à leur banc.

À la demande du premier arbitre, les 12 joueurs de chaque équipe s'alignent sur leur ligne de fond respective.

Les arbitres s'alignent sur la ligne de côté correspondant au podium d'arbitre et font face à la table du marqueur.

Le premier arbitre siffle deux fois: la première fois, pour que les capitaines se saluent au filet; la deuxième, pour les autres membres des équipes. Lorsqu'ils ont terminé, ils se rendent à leur banc et se préparent pour le début de la partie.

e) Début de la partie:

Le premier arbitre siffle et indique aux six joueurs partants de s'amener immédiatement sur le terrain. Le second arbitre vérifie la position des joueurs partants, remet le ballon au serveur, vérifie si le marqueur est prêt et signale au premier arbitre que tout est en règle.

Le premier arbitre autorise le premier service de la partie.

Protocole de la partie pour les parties pour la médaille d'or de Volleyball Canada (lorsque les équipes sont présentées).



REMARQUE: Peut aussi être employé pour les parties internationales.

1. Avant le début de la partie

- a) 20 minutes avant le début:

Les arbitres vérifient la hauteur et la tension du filet ainsi que la position des antennes et des bandes de côté.

- b) 16 minutes avant le début: TIRAGE AU SORT

Les capitaines se rendent à la table du marqueur pour signer la feuille de pointage.

- c) 15 minutes avant le début: (PRÉSENTATION)

Hymnes nationaux: (parties internationales)

Arbitres: Les deux arbitres se tiennent sur le côté au milieu du terrain, perpendiculaire et près du filet, en face de la caméra principale (plateformes principales).

Équipes: Au sifflet de l'arbitre, les 12 joueurs de chaque équipe s'amènent sur le terrain, en s'alignant latéralement dans le milieu du terrain, en face de la caméra principale (plateformes principales).

Annonces: Présentent les équipes et les arbitres.

Pour les parties internationales, les équipes peuvent être présentées durant l'échauffement des équipes.

- d) 13 minutes avant le début:

Premier arbitre: Siffle et permet aux membres des équipes de se saluer – premièrement les deux capitaines, puis les autres membres, en commençant par ceux qui sont le plus près du filet. Il signale ensuite de mettre fin aux salutations et de se rendre à leur banc respectif où ils se préparent à entreprendre l'échauffement officiel.

- e) 12 minutes avant le début: DÉBUT DE L'ÉCHAUFFEMENT OFFICIEL

Arbitres: Le premier arbitre siffle pour signaler le début de l'échauffement officiel (5 minutes au minimum pour chaque équipe ou dix minutes au total ensemble). Les arbitres vérifient les ballons de jeu, les cartes de remplacements (palettes) et tout autre équipement nécessaire pour la rencontre (par exemple, feuille de pointage, dispositif sonore, uniforme, etc.). Les arbitres donnent toutes les instructions nécessaires aux juges de ligne, aux ramasseurs de ballons, aux essuyeurs rapides, etc. Ils doivent également inspecter l'équipement de réserve.

- f) 2 minutes avant le début de la partie: FIN DE L'ÉCHAUFFEMENT

Arbitres: Le premier arbitre siffle pour indiquer la fin de l'échauffement des équipes.

Équipes: Mettent fin à l'échauffement au sifflet du premier arbitre et retournent immédiatement à leur propre banc. Tous les membres des équipes doivent porter leur uniforme de jeu préparé pour la présentation.

- g) 1 minute 30 secondes avant le début de la partie: FICHES DE POSITIONS



Arbitres: Le second arbitre doit s'assurer que l'entraîneur de chaque équipe remet sa fiche de positions pour la première manche au marqueur, qui procède alors à l'inscription des numéros des six joueurs partants de chaque équipe sur la feuille de pointage.

Équipes: L'entraîneur de chaque équipe remet sa fiche de positions pour la première manche au second arbitre. Le numéro des Libéros doit être inscrit sur la fiche de positions.

h) 1 minute avant le début:

Annonces: Présentation des arbitres. Présentation des joueurs partants, du Libéro et de l'entraîneur-chef.

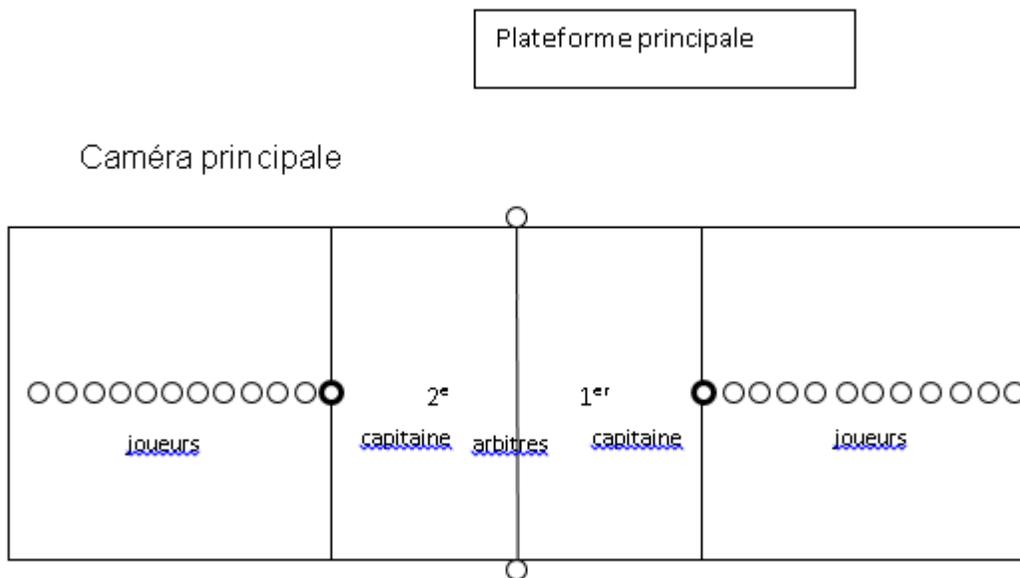
Premier arbitre: Le premier arbitre siffle et signale aux membres des équipes de s'amener immédiatement sur le terrain. Le second arbitre remet deux ballons de jeu aux ramasseurs de ballons, vérifie la position des joueurs partants (c.-à-d. s'ils sont aux mêmes positions que celles inscrites sur la fiche de positions) et remet le troisième ballon au serveur. Il vérifie si le marqueur est également prêt et signale au premier arbitre que tout est en règle.

Équipes: Les six joueurs partants de chaque équipe s'amènent sur le terrain.

Au début de la partie:

Premier arbitre: Siffle pour autoriser le premier service de la partie.

SCHÉMA DE LA PRÉSENTATION DES ÉQUIPES:



REMARQUE: Toutes les parties commenceront conformément à l'horaire publié. Toutefois, si la partie précédente prend plus de temps que prévu, le protocole officiel (16 minutes) commencera seulement après que le terrain aura été libéré et que les procédures administratives de la partie auront été complétées. Les arbitres aviseront les entraîneurs des équipes de l'heure de début de la partie.



NETTOYAGE DE LA SURFACE DE JEU

Le principal objectif des présentes directives est d'assurer la sécurité des joueurs, le déroulement normal de la partie et d'éviter que les joueurs aient à nettoyer le sol eux-mêmes.

1. ESSUYEURS DE SOL ET MATÉRIEL DE NETTOYAGE

2. ESSUYEURS DE SOL

- 2 essuyeurs par camp x 2 camps = 4 essuyeurs au total
- Les essuyeurs doivent être des joueurs de volleyball expérimentés. Ils doivent avoir reçu une formation adéquate pour cette tâche.

3. MATÉRIEL DE NETTOYAGE

- 8 serviettes absorbantes (minimum : 40 cm x 40 cm; maximum : 40 cm x 80 cm);
- 4 (2-2) serviettes doivent être disponibles et situées près de la table du marqueur et 4 (2-2) serviettes près des essuyeurs assis sur de petites chaises

4. EMPLACEMENT DES ESSUYEURS (FIGURE A)

- a) 1 essuyeur rapide par terrain de jeu (2 au total) derrière le second arbitre, assis sur les talons (prêt à venir essuyer rapidement un espace mouillé).
- b) 1 essuyeurs près de chaque aire d'échauffement (2 au total) assis sur de petites chaises.
- c) Les essuyeurs doivent veiller à ne pas obstruer les panneaux publicitaires entourant le terrain de jeu, indépendamment de leur emplacement, particulièrement derrière le podium du premier arbitre.

5. COMMENT ESSUYER LE TERRAIN DE JEU

Afin d'assurer la continuité de la rencontre et mettre fin aux tactiques de retard, Volleyball Canada a pris les décisions suivantes:

A. LORSQUE LE « BALLON EST HORS JEU » (ENTRE LES ÉCHANGES) DURANT LA PARTIE, AU BESOIN

- a) Lorsqu'un essuyeur rapide aperçoit une partie mouillée sur le terrain, il lève la main, signale l'endroit mouillé et attend la fin de l'échange. Immédiatement après que l'arbitre ait sifflé « ballon hors jeu », seul(s) le(s) essuyeur(s) (maximum de deux essuyeurs par terrain) qui a (ont) levé la main (avec deux serviettes absorbantes) doi(ven)t se précipiter sur la section mouillée. Dans chaque terrain de jeu, l'essuyeur assis derrière le premier ou le second arbitre s'occupe de la zone avant du terrain.

Les deux essuyeurs rapides assis près de l'aire d'échauffement surveillent constamment leur partie de terrain pour intervenir rapidement dès que l'arbitre siffle « ballon hors jeu ».

S'il y a plus d'un endroit mouillé pour un essuyeur en particulier, ceux situés à l'intérieur de la zone avant sont prioritaires. Les endroits mouillés d'un terrain arrière ou à l'extérieur du terrain ont une priorité secondaire.

- b) Immédiatement après l'essuyage rapide, le(s) essuyeur(s) doit (doivent) retourner à sa (leur) position respective en prenant le chemin le plus court pour quitter le terrain de jeu.
- c) Le temps requis pour essuyer un espace mouillé doit être de 6 à 8 secondes (par exemple, entre la fin de l'échange et le sifflet de l'arbitre et entre le sifflet du premier arbitre pour le



service suivant). Les essuyeurs ne doivent causer aucun retard à la partie.

- d) Les arbitres n'interviennent pas dans les travaux d'essuyage; cependant, le premier arbitre a l'autorité de régler l'opération des essuyeurs uniquement en cas où la partie est perturbée par l(es) essuyeur(s), ou si ces derniers n'ont pas effectué leur travail adéquatement.
- e) Les joueurs et les entraîneurs n'ont pas le droit de demander aux essuyeurs d'essuyer un espace mouillé ou de les influencer lorsqu'ils essuient le sol.

Tout joueur qui retarde le jeu, sous prétexte de sécher le sol, est passible d'une sanction pour retard. Si une équipe empêche la reprise du jeu suite à un temps mort, sous prétexte d'une humidité excessive au sol, elle sera sanctionnée par un « avertissement pour retard ».

B. Responsabilités des joueurs

Si les joueurs, à leur propre risque, essuient le sol avec leur propre petite serviette, le premier arbitre n'attendra pas la fin de l'essuyage ni que les joueurs soient de retour à leur position de jeu. S'ils ne sont pas à la bonne position au moment de la frappe du service, l'arbitre responsable sifflera une faute de position.

- 6. Pour la FIVB et les parties internationales, se référer aux guides des arbitres de la FIVB (<http://www.fivb.org/EN/Refereeing-Rules/Guidelines.asp>) pour les procédures de nettoyage (Règle 16 – Point 3 – Nettoyage du plancher)

PROCÉDURE POUR PRÉSENTER UN PROTÊT

La plupart des tournois sont organisés de façon à permettre de présenter des protêts immédiatement, et la procédure est indiquée généralement dans les règlements du tournoi.

Si le protêt a lieu durant une partie de ligue, ou lorsqu'il n'y a pas de comité de protêts sur les lieux, l'arbitre doit savoir comment faire face à la situation.

LES DÉCISIONS DE L'ARBITRE CONCERNANT LES FAUTES DANS LA MANIPULATION DU BALLON NE PEUVENT ÊTRE CONTESTÉES.

Un capitaine peut contester seulement UNE ERREUR COMMISE DANS L'APPLICATION OU L'INTERPRÉTATION D'UN RÈGLEMENT. Le capitaine doit immédiatement indiquer au premier arbitre qu'il veut enregistrer un protêt. Le premier arbitre informe le marqueur qu'une réclamation officielle de protêt a été soumise. À la fin de la partie, le capitaine doit décrire l'incident, sur la feuille de pointage ou sur une feuille attachée à celle-ci, avant d'y apposer sa signature finale. Cette note indiquera le numéro de la partie; les résultats (pointage), l'équipe en possession du ballon, la position des joueurs sur le terrain au moment où la décision est protestée et le motif du protêt. Le protêt est alors soumis à l'autorité désignée (c'est-à-dire le directeur de la ligue, le jury) pour qu'il soit accepté ou refusé. Le refus implique que les résultats de la partie demeurent inchangés. L'acceptation implique la reprise, en tout ou en partie, selon le jugement prononcé et dans le prochain gymnase disponible tel qu'assigné par le membre du jury du comité d'organisation.

Les éléments suivants s'appuient sur les règles 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4 et la section des « Procédures de présentation d'un protêt » dans le livre des règlements de Volleyball Canada. Reconnaissance : Certaines des phrases employées ci-dessous sont tirées du document suivant : Protocole de protêt en volleyball de plage de la FIVB.



À titre de premier arbitre, veuillez vous rappeler que:

- Être proactif est toujours une bonne politique : le premier arbitre doit veiller à ce que toutes les mesures possibles soient prises afin de s'assurer que la procédure de protêt ne soit pas adoptée:
 1. Communiquer clairement avec les joueurs la nature de la faute/la base de la décision
 2. Répéter les gestes officiels lorsque c'est nécessaire
 3. Consulter tous les officiels appropriés en lien avec l'application/l'interprétation de la(les) règle(s)
 4. Si c'est nécessaire, confirmer les critères pour un protêt valide
 5. Confirmer, après que toutes les mesures ci-dessus aient été prises, que le capitaine d'équipe souhaite formellement déposer un protêt.
- Les critères d'acceptation d'un protêt légitime devraient impliquer une ou plusieurs des circonstances suivantes:
 1. L'arbitre a mal interprété une règle du jeu
 2. Il y a une erreur de pointage (rotation ou pointage de la partie)
 3. Un aspect technique des conditions de la partie (température, éclairage, etc)
 4. L'arbitre n'a pas correctement appliqué les règles/règlementations ou n'a pas assumé les conséquences correctes de ses décisions.

Le premier arbitre doit seulement considérer ces quatre critères lorsqu'il évalue s'il accepte un protêt comme valide ou non, et par conséquent, qui détient un potentiel de considération. Il est non fondé que l'arbitre accepte un protêt qui implique des actions de jeu ou une inconduite à moins qu'il y ait eu une mauvaise interprétation des règles. Le premier arbitre doit clairement identifier sur la feuille de pointage lequel des quatre critères s'applique au protêt. Il est possible qu'un protêt corresponde à plus d'un critère.

- Une procédure de protêt est entreprise par un capitaine d'équipe indiquant formellement son souhait de protester à la suite de l'explication qu'il a reçue sur l'application ou l'interprétation des règles du premier arbitre. Une fois qu'un capitaine d'équipe a officiellement protesté, le premier arbitre ne doit pas:
 1. Choisir de ne pas enclencher la procédure de présentation du protêt
 2. Indiquer l'issue probable du protêt au joueur
 3. Commenter la validité ou la légitimité du protêt du capitaine d'équipe.
- Au moment du protêt, le marqueur, sous la direction du premier arbitre, doit inscrire sur la feuille de pointage suffisamment de détails concernant la partie afin qu'il soit possible de reprendre la partie à partir de ce point.
- À la fin de la partie, le premier arbitre doit s'assurer que la case des remarques de la feuille de pointage a été remplie avec tous les renseignements exigés. Le protêt écrit par le capitaine d'équipe (il peut être aidé par un membre de son équipe) doit être rempli au dos de la feuille de pointage ou sur une feuille séparée, attachée à la feuille de pointage. Le protêt doit être signé par le capitaine d'équipe approprié. Les officiels de la partie ne doivent pas empêcher ou dicter le contenu du protêt.
- S'il y a un jury ou un comité de protêt affecté à la partie, celle-ci est interrompue jusqu'à ce que le protêt soit résolu. Les joueurs iront à leur banc pendant que le jury délibère.



JURY D'OFFICIELS

Un jury d'officiels est formé pendant les championnats canadiens pour recevoir et traiter tous les protêts.

Le jury d'officiels a la compétence pour régler toutes les situations qui se présentent durant une partie qui ne sont pas conformes aux règles de Volleyball Canada.

Un protêt peut être déposé pour les motifs suivants seulement :

- a) une mauvaise décision de l'arbitre qui n'a pas appliqué les règles du jeu.
- b) une erreur du marqueur qui s'est trompé dans l'inscription de la rotation ou dans le pointage.

Une décision de l'arbitre portant sur le déroulement du jeu (par exemple, maniement du ballon ou inconduite) ne peut faire l'objet d'un protêt.

Le protêt sera accepté ou refusé par le jury d'officiels avant la reprise du jeu.