VOLLEYBALL CANADA

2018-2019
LIVRE DES RÈGLEMENTS

Publié et distribué par Volleyball Canada
Veuillez noter que les changements sont souslignés et en gras (ex. **9.1.1**)

VOLLEYBALL CANADA (Siège social)
1A-1084 RUE KENASTON
OTTAWA, ONTARIO, CANADA K1B 3P5
TÉLÉPHONE: (613) 748-5681 • TÉLÉCOPIEUR: (613) 748-5727
COURRIEL: info@volleyball.ca • INTERNET: www.volleyball.ca

CENTRE DE L'ÉQUIPE NATIONALE FÉMININE
RICHMOND OLYMPIC OVAL - 6111 RIVER ROAD
RICHMOND, BC, CANADA V7C 0A2
COURRIEL: cbenz@volleyball.ca

CENTRE DE L'ÉQUIPE NATIONALE MASCULINE
CENTRE SPORTIF DE GATINEAU
850 BOULEVARD DE LA GAPPE
GATINEAU, QUÉBEC, CANADA J8T 0B4
TÉLÉPHONE*: (819) 246 1112* FAX *(613) 748 5727*
COURRIEL: fboyer@volleyball.ca

ISBN # 978-1-926597-08-9

Ces règlements sont les règlements officiels de la Fédération Internationale de Volleyball.
Par autorisation du Comité national des arbitres.
Révisé et adapté au volleyball canadien par le Comité national des arbitres.

Volleyball Canada désire remercier tout ceux qui ont collaboré à la révision de ce document.

SOMMAIRE

VOLLEYBALL CANADA 4
Officiers et personnel de VC 4
Comité national des arbitres 5
Présidents des comités régionaux des arbitres 5
Arbitres nationaux et internationaux au Canada 6
Associations provinciales de volleyball 7
CONTENU 9
Table des matières (règles du jeu) 9
SECTION I - LE JEU 13
Caractéristiques du jeu 14
Philosophie des règles et de l'arbitrage 15
Règles du jeu 17
Modifications de règlements pour le volleyball de groupes d'âge 45
Modifications de règlements pour le volleyball mixte en salle 51
SECTION II - LES ARBITRES 52
Procédures et responsabilités 53
Politique concernant le sang 58
SECTION III - ILLUSTRATIONS 61
Figures 62
Gestes officiels des arbitres 73
Gestes officiels des juges de ligne 79
Définitions 81
SECTION IV – REGLES DU FIVB 83
SECTION V - PROCÉDURES 88
Procédures à suivre lors d'un match 89
Règles de compétitions 91
Méthode de présentation d'un protêt 93
Comité de protêt 93
Procédures discipinaires 94
Code d'éthique des arbitres 97
Règles de conduite de Volleyball Canada 103
Politique antidopage 104
Comment devenir un arbitre au volleyball 105
Modèle de développement des arbitres 107
Championnats Nationaux de 2019 108
SECTION VI - INFORMATION AU SUJET DE VOLLEYBALL CANADA 109
Certification des entraîneurs 110

VOLLEYBALL CANADA

CONSEIL D'ADMINISTRATION DE VC

PRÉSIDENT	Kevin Boyles chair@volleyball.ca
ATHLÈTE-DIR. ÉQUIPES NAT.	Julie Young
MEMBRES HORS-CADRE	Dan MacIntosh, Howard Hum, Monica Hitchcock, Guylaine Dumont, Joanne Mortimore

DÉLÉGUÉS PROVINCIAUX/TERRITORIAUX DE VC

Abe Theil (TNW)	Ken Howard (YK)	Boris Tyzuk (CB)
Leigh Goldie (AB)	Leo Van Dam (SK)	John Olfert (MB)
Blair MacIntosh (ON)	Félix Dion (QC)	James Cress (NB)
Brenda Millar (IPE)	Paul Worden (NÉ)	Eric Hiscock (TN)
Shylah Elliott (NU)		

CONSEIL DES ATHLÈTES DES ÉQUIPES NATIONALES DE VC

Représentants de vb de plage	Cameron Wheelan (hommes), Heather Bansley (femmes)
Représentants de vb intérieur	Steve Brinkman (hommes), Tammy Mahon (femmes)
Représentants de vb assis	Jesse Ward (hommes), Katelyn Wright (femmes)

PRÉSIDENTS DES COMITÉS DU PROGRAMME

Développement domestique	Brian Newman
Comité national du volleyball intérieur	Greg Ryan
Compétitions de vb de plage (sous-com.)	David Caughran
Haute performance (sous-com.)	Julien Boucher
Vb de plage (sous-com.)	Hugh Wong
Intérieur masculin (sous-com.)	Julien Boucher
Intérieur féminin (sous-com.)	Julien Boucher
Volleyball assis	À déterminer
Arbitres	Scott Borys
Prix et reconnaissance	Marlene Hoffman

PRÉSIDENTS DES COMITÉS DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Comité de gestion du risque	Greg Solecki
Comité des nominations et des élections	Dave Carey
Comité des finances et de vérification	Howard Hum
Comité juridique	Debra Armstrong
Comité d'éthique	Dan McIntosh
Comité des relations externes	Hugh Wong

PERSONNEL DE VOLLEYBALL CANADA

Président et Directeur général	Mark Eckert	meckert@volleyball.ca
Directeur de haute performance	Julien Boucher	jboucher@volleyball.ca
Directeur du développement domestique	James Sneddon	jsneddon@volleyball.ca
Directeur des événements internationaux	Alan Ahac	aahac@volleyball.ca
Directeur de haute performance de plage	Ed Drakich	ed.drakich@volleyball.ca
Directrice des événements domestiques	Sandra de Graaff	competitions@volleyball.ca
Coord. des événements nationaux	Caitlin Devlin	caitlin@volleyball.ca
Directeur, Partenariats et gouvernance	Robin Guy	rguy@volleyball.ca
Directeur des finances et des opérations	Linden Leung	linden@volleyball.ca
Gestionnaire du bureau national	Lucie Leclerc	lucie@volleyball.ca
Gestionnaire de programme - CEVC	Dawna Sales	dsales@volleyball.ca
Directrice des communications	Jackie Skender	jskender@volleyball.ca
Coord. des équipes handisports	Ian Halliday	ihalliday@volleyball.ca
Coord. des arbitres et volleyball de plage	Andrea Bailie	abailie@volleyball.ca
Coord. d'inscription & événements	Graham Loyst	events@volleyball.ca
Coord. De contenu numérique	Courtney Killion	courtney@volleyball.ca
Coordonnatrice, Finances et opérations	Cassandra Nicol	info@volleyball.ca
Entraineur-chef de l'équipe masculine	Stephane Antiga	santiga@volleyball.ca
Entraineur-adjoint de l'équipe masculine	Dan Lewis	dlewis@volleyball.ca
Coord. des équipes nationales masculines	Francis Boyer	fboyer@volleyball.ca
Entraineur-chef de l'équipe féminine	Marcello Abbondanza	abbondanzamarcello@gmail.com
Directrice Équipe nationale féminine	Chrissy Benz	cbenz@volleyball.ca
Entraineur-chef de l'équipe de plage	Steve Anderson	sanderson@volleyball.ca
Entraineur-adjointe, Équipes nationale et plage	Adriana Bento	adriana@volleyball.ca
Coord. de haute performance a plage	Ryan Aktari	raktari@volleyball.ca
Directeur, Science et médecine du sport et innovation	Kerry MacDonald	kmacdonald@volleyball.ca

COMITÉ NATIONAL DES ARBITRES

PRÉSIDENT

Scott Borys

s.borys@sasktel.net

REPRÉSENTANT DE VC

Andrea Bailie
Téléphone: (613) 748-5681 ext: 234
Télécopieur: (613) 748-5727
abailie@volleyball.ca

COMITÉS DES ARBITRES

Arbitrage pour femmes - Debbie Jackson
Développement domestique intérieur - Bohdan Ilkiw
Haute performance et international intérieur - Guy Bradbury
Développement domestique sur plage - Omid Mojtahedi
Haute performance et international sur plage - André Trottier
Règlements du jeu intérieur - Bohdan Ilkiw
Opérations - Jasen Boyko
Communications - Pat Thorne

PRÉSIDENTS DES COMITÉS RÉGIONAUX DES ARBITRES (ROC)

TL -	Cindy Collins
NÉ -	Claude Daniel
NB -	Patricia Thorne
IPE -	Joe Ryan
QC -	Marc Trudel
ON -	Andrew Cameron
MB -	Azad Hosein
SK -	Lori Banga
AB -	Jim Merrick
CB -	Jannik Eikenaar
YK -	Ron Bramadat
TNO -	Terrel Hobbs
NU -	À déterminer

ARBITRES NATIONAUX ET INTERNATIONAUX AU CANADA

NATIONAL

Alberta

Carol Boulanger	Greg Hawthorn	Jim Merrick	Trevor Roszell	Nancy Tamblyn
Jasen Boyko	Debbie Jackson	Tim McLenahan	Travis Rott	
Kirk Bugler	Glenn Johnston	Don Middleton	Kevin Sexsmith	
Hal Cook	Neal Konowalyk	Jenna Nichol	Jay Schultz	
Everette Dionne	Sara Maxwell-Bunyan	Harvey Penhale	Stephanie Shostak	

Colombie-Britannique

David Caughran	Gordon Hay	Mark Lindal	Bryan Reid	Elizabeth Yoon
Ron De Jesus	Hal Hennenfent	Vic Lindal	Vale Savege	
Jannik Eikenaar	Steve Hewitson	Kelvin Liu	Kerry Sawatsky	
Trent Erickson	Howard Hum	John Masich	Trevor Thors	
Milan Fedor	Jeremey Janzen	Bruce McElroy	Hung Vuong	
Gary Frederick	Jane Kublick	Gary McWiliam	Glenn Wheatley	
Nik Fuess	Gladys Lai	Jon Rahe	Brad Willard	

Manitoba

Jane Edstrom	Randy Hull	Stan Korol	Kevin Newton	Marc Vermette
Renzie Gonzales	Nathan Klippenstein	Jack Laferty	Peggy Prokopich	Chris Yaremkewich
Rob Holmes	John Kooning	Robert Lee	Kirsten Auld Varey	

New Brunswick

Jean-Paul Demers	Mark Gough	Peter Tait		
Darren Doucette	Patricia Thorne	Randy Wilson		

Terre-Neuve-et-Labrador

Bruce Cocker	Hugh Harvey	Noel Lilly	Todd Martin	John Vincent

Nouvelle-Écosse

Marcie Balch	Claude Daniel	David Fairfax	Brad Penney	Steve Stuart
Derek Brooks	Susanne Dittmer	Mike Falkenham	Geoff Stuart	Paul Worden

Ontario

Bev Burrows	Deborah Hartnett	Renzo Milan	Ali Sharifalam	Mark Williamson
Ron Cecillon	Paul Higgins	John Moakler	Terry Sonoda	Marrick Yee
Luc Chayer	Dale Huddleston	Erick Mompoint	Bill Stanger	Ed Yu
Patrick Corriveau	Martin Kerstens	Don Morton	Lawrence Thorne	Irena Zamboni
Jason Dodd	Denise Klenk	Robert Rocque	Teresa Vizzari	Harry Zanin
Vincent Enright	Trevor Lall	George Sarrazin	Keith Wasylik	
Bradley Graham	Modris Lorbergs	Samara Sevor	Ryan Wilkes	

Ile-du-Prince-Edouard

Joe Ryan

Québec

Lyne Alarie	Darcy Jackson	Guy Lafortune	Pierre Ostiguy	Alain Rondeau
Julien Duranceau	Martin Kingsbury	Michel Lavoie	Simon Ouellet	Alain Simard
Denis Dussault	Martine Labelle	Denise Létourneau	Patrice Préville	André Trottier
Hugo Giroux	Sébastien Lacroix	Marie-Claude Lévesque	Marie-Claude Richer	Marc Trudel
Lucie Guillemette	Alain Lafaille	René Maréchal	Isabelle Robichaud	Sylvain Veilleux

Saskatchewan

Lori Banga	Anne Cote	Gerard Gauvin	Lori Mills	Sandra Senftner
David Baron	Jacques Delorme	Glen Hoffman	Murray Sackman	Brittany Staines
Wayne Bucknell	Linette Fetter	Kelly Langill	Wayne Schroeder	Marilyn Walter

INTERNATIONAL

Ryan Bunyan – AB	Mike Rockwell – BC	Bohdan Ilkiw – MB	Andrew Cameron - ON	Pierre Farmer - QC
Scott Mclean - AB	Greg Rouault – BC	Taras Ilkiw – MB	Andrew Robb – ON	Serge Thériault - QC
Malcolm Mousseau - AB	Mitch Davidson - MB	Edward Toews – MB	Elias Soueiti – ON	Scott Borys - SK
Harish Dalpatram – BC	Peter Henry – MB	Matt Van Raalte – NB	Guy Bradbury – ON	Don Pfeifer - SK
Larry Lerbekmo - BC	Azad Hosein - MB	Brad Barton - NS	Scott Dziewirz - QC	

MEMBRES À VIE

Anton Furlani - ON - 1987	Raymond Côté - QC – 1996	Larry Lerbekmo - CB/AB- 2003	Peter Henry - MB - 2015
Wezer Bridle - MB - 1989	Mike Rockwell - CB - 1996	Dennis Pomeroy - SK - 2008	Darryl Freisen - MB - 2015
Edward Toews - MB - 1989	Jean-Guy Ouellet - QC - 1997	Glenn McKay - AB - 2009	Jack Campbell - NB - 2016
Don Pfeifer - SK - 1994	Claude Huot - QC - 1997	Sylvia Jaksetic - ON – 2013	Pierre Farmer -QC - 2016
Brad Barton - NÉ – 1994	Vale Savege - CB - 2000	Diane Vandy - QC - 2015	

ASSOCIATIONS PROVINCIALES/TERRITORIALES DE VOLLEYBALL

NEWFOUNDLAND & LABRADOR VOLLEYBALL

1296A ch. Kenmount	Délégué de VC:	Eric Hiscock
Paradise, TNL A1L 1N3	Directeur admin:	Russell Jackson
Tél: (709) 576-0817	Directeur tech:	Luke Harris
Fax: (709) 576-7493		
nlvaruss@sportnf.com	www.nlva.net	

VOLLEYBALL NOVA SCOTIA

5516 ch. Spring Garden, 4e étage	Délégué de VC:	Paul Worden
Halifax, NÉ, B3J 1G6	Directeur admin:	Jason Trepanier
Tél: (902) 425-5450 x322	Directeur tech:	Megan Conroy
Fax: (902) 425-5606		
vns@sportnovascotia.ca	www.volleyballnovascotia.ca	

VOLLEYBALL NEW BRUNSWICK

900 ch. Hanwell, Unité 13	Délégué de VC:	James Cress
Fredericton, NB, E3B 6A3	Directrice admin:	Marc Whyte
Tél: (506) 451-1346		
Fax: (506) 451-1325		
vnb@nb.aibn.com	www.volleyballnb.org	

VOLLEYBALL P.E.I.

40 crois. Enman	Délégué de VC:	Brenda Millar
Charlottetown, IPE, C1A 7K7	Directrice:	Cheryl Crozier
Tél: (902) 569-0583		
Fax: (902) 368-4548		
cgcrozier@sportpei.pe.ca	www.volleyballpei.com	

VOLLEYBALL QUÉBEC

4545 Av. Pierre de Coubertin	Délégué de VC:	Félix Dion
Montréal, QC, H1V 3R2	Directeur général:	Martin Gérin-Lajoie
Tél: (514) 252-3065	Dir. Dévelop. sports:	Mathieu Poirier
Fax: (514) 252-3176		
info@volleyball.qc.ca	www.volleyball.qc.ca	

ONTARIO VOLLEYBALL ASSOCIATION

111-60 Scarsdale Rd	Délégué de VC:	Blair MacIntosh
Toronto, ON, M3B 2R7	Directeur général:	Jo-Anne Ljubicic
Tél: (416) 426-7316	Dir. technique:	Louis-Pierre Mainville
Fax: (416) 426-7109		
info@ontariovolleyball.org	www.ontariovolleyball.org	

VOLLEYBALL MANITOBA

412- 145 Pacific Ave.	Délégué de VC:	John Olfert
Winnipeg, MB, R3B 2Z6	Directeur général:	John Blacher
Tél: (204) 925-5783		
Fax: (204) 925-5786		
volleyballinfo@sportmanitoba.ca	www.volleyballmanitoba.ca	

SASK VOLLEYBALL

1750 rue McAra	Délégué de VC:	Leo Van Dam
Regina, SK, S4N 6L4	Directeur exec:	Aaron Demyen
Tél: (306) 780-9250	Dir. technique:	Myron Mehler
Fax: (306) 780-9288		
510 rue Cynthia.		
Saskatoon, SK S7L 7K7		
Tél: (306) 975-0879		
execdirector@saskvolleyball.ca	www.saskvolleyball.ca	

VOLLEYBALL ALBERTA

Bureau du nord: 11759 ch. Groat	Délégué de VC:	Leigh Goldie
Edmonton, AB, T5M 3K6	Directeur admin:	Terry Gagnon
Tél: (780) 415-1703	Directeur tech:	Jim Plakas
Fax: (780) 415-1700		
Bureau du sud: Calgary		
6-135 Commercial Dr.		
Calgary, AB T3Z 2A7		
info@volleyballalberta.ca	www.volleyballalberta.ca	

VOLLEYBALL BC

Harry Jerome Sports Centre	Délégué de VC:	Boris Tyzuk
7564 Highway Barnet	Directeur admin:	Chris Densmore
Burnaby, CB, V5A 1E7	Directeur technique:	Jay Tremonti
Tél: (604) 291-2007		
Fax: (604) 291-2602		
contact@volleyballbc.ca	www.volleyballbc.org	

VOLLEYBALL YUKON

4061 – 4e Avenue	Délégué de VC:	Ken Howard
Whitehorse, YK, Y1A 1H1	Vice-président:	Ken Howard
Tél: (867) 668-4236	Directeur admin:	Lisa-Marie Vowk
Fax: (867) 667-4237		
volleyballyukon@gmail.com	www.volleyballyukon.com	

NWT VOLLEYBALL ASSOCIATION

Sport North, CP 11089	Délégué de VC:	Abe Theil
Yellowknife, TNW, X1A 3X7	Directeur général:	Melanie Thompson
Tél: (867) 669-8396		
Fax: (867) 669-8327		
mel@movethenorth.ca	www.nwtvolleyball.ca	

VOLLEYBALL NUNAVUT

NCC BLDG, Box 440	Gérant de sport:	Shylah Elliott
Baker Lake, NU, X0C 0A0	Directeur général:	Scott Schutz
Tel: (867) 793-3301		
Fax: (867) 793-3321		
scott@volleyballnunavut.ca	www.volleyballnunavut.ca	

CONTENU

SECTION I

LE JEU

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

RÈGLES OFFICIELLES DU VOLLEYBALL APPROUVÉES PAR LA FIVB
Révisé et adapté par Volleyball Canada

PHILOSOPHIE DES RÈGLES ET DE L'ARBITRAGE

Chapitre premier
INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1. Aire de jeu (Figure 1 & 2) 17
1.1 Dimensions
1.2 Surface de jeu
1.3 Lignes du terrain
1.4 Zones et aires
1.5 Température
1.6 Éclairage

2. Filet et poteaux (Figure 3) 18
2.1 Hauteur du filet
2.2 Structure
2.3 Bande de côté
2.4 Antenne
2.5 Poteaux
2.6 Équipement complémentaire

3. Ballons 19
3.1 Normes
3.2 Uniformité des ballons
3.3 Système des cinq ballons

Chapitre deux
PARTICIPANTS

4. Équipes 20
4.1 Composition des équipes
4.2 Emplacements des équipes
4.3 Équipement
4.4 Changement d'équipement
4.5 Objets interdits

5. Responsables d'équipe 22
5.1 Capitaine
5.2 Coach
5.3 Coach-adjoint

Chapitre trois
FORMULE DE JEU

6. Pour marquer un point, gagner un set et le match 24
6.1 Pour marquer un point

6.2 Pour gagner un set
6.3 Pour gagner le match
6.4 Forfait et équipe incomplète

7. Structure du jeu 25
7.1 Tirage au sort
7.2 Séance officielle d'échauffement
7.3 Formation des équipes
7.4 Positions
7.5 Fautes de position
7.6 Rotation
7.7 Fautes de rotation

Chapitre quatre
ACTIONS DE JEU

8. Situations de jeu 28
8.1 Ballon en jeu
8.2 Ballon hors jeu
8.3 Ballon "dedans"
8.4 Ballon "dehors"

9. Jouer le ballon 28
9.1 Touches d'équipe
9.2 Caractéristiques de la touche
9.3 Fautes en jouant le ballon

10. Ballon au filet 29
10.1 Ballon traversant le plan du filet
10.2 Ballon touchant le filet
10.3 Ballon dans le filet

11. Joueur au filet 30
11.1 Franchissement au-dela du filet
11.2 Pénétration sous le filet
11.3 Contact avec le filet
11.4 Fautes du joueur au filet

12. Service 31
12.1 Premier service du set
12.2 Ordre au service
12.3 Autorisation du service
12.4 Exécution du service
12.5 Écran
12.6 Fautes effectuées pendant le service
12.7 Fautes de service et fautes de position

13. Frappe d'attaque 33
13.1 Caractéristiques de la frappe d'attaque
13.2 Restrictions de la frappe d'attaque
13.3 Fautes de frappe d'attaque

14. Contre 33
14.1 Contre
14.2 Touches de contre
14.3 Contrer dans l'espace adverse

14.4 Contre et touches d'équipe
14.4 Contrer le service
14.5 Fautes au contre

Chapitre cinq

INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES

15. Interruptions 34
15.1 Nombre d'interruptions de jeu réglementaires
15.2 Demandes d'interruptions de jeu réglementaires
15.3 Séquences d'interruption de jeu réglementaires
15.4 Temps-morts et temps-morts techniques
15.5 Remplacement des joueurs
15.6 Limitation des remplacements
15.7 Remplacement exceptionnel
15.8 Remplacement suite à une expulsion ou une disqualification
15.9 Remplacement irrégulier
15.10 Procédure de remplacement
15.11 Demandes non fondées

16. Retards de jeu 38
16.1 Types de retard
16.2 Sanctions pour retard

17. Interruptions de jeu exceptionnelles 38
17.1 Blessure/maladie
17.2 Incident extérieur
17.3 Interruptions prolongées
17.4 Volleyball Canada - Nettoyage de la surface de jeu

18. Intervalles et changement de camp 39
18.1 Intervalles
18.2 Changement de camp

Chapitre six

LE JOUEUR LIBÉRO

19. Le joueur Libéro 39
19.1 Désignation du Libéro
19.2 Équipement
19.3 Actions impliquant le Libéro
19.4 Re-désignation d'un nouveau Libéro
19.5 Résumé

Chapitre sept

CONDUITES DES PARTICIPANT(E)S

20. Conduite exigée 42
20.1 Conduite sportive
20.2 Fair play

21. Comportement incorrect et sanctions 43
21.1 Comportement incorrect mineur
21.2 Comportement incorrect entrainant des sanctions s
21.3 Échelle de sanction
21.4 Application des sanctions pour comportement incorrect
21.5 Comportement incorrect avant et entre les sets
21.6 Résumé des comportements incorrects et cartons utilisés

SECTION II

Chapitre huit

LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITÉS ET GESTES OFFICIELS

22. Corps arbitral et procédures 53
22.1 Composition
22.2 Procédures

23. Premier arbitre 54
23.1 Emplacement
23.2 Autorité
23.3 Responsabilités

24. Second arbitre 55
24.1 Emplacement
24.2 Autorité
24.3 Responsabilités

25. Marqueur 56
25.1 Emplacement
25.2 Responsabilités

26. Marqueur assistant 57
26.1 Emplacement
26.2 Responsabilités

27. Juges de ligne 57
27.1 Emplacement
27.2 Responsabilités

28. Gestes officiels 58
28.1 Gestes des arbitres (Figure 11)
28.2 Gestes des drapeaux des juges de ligne (Figure 12)

29. Politique au sujet du sang (de Volleyball Canada) 58

SECTION III

ILLUSTRATIONS

D1a Aire de compétition/aire de controle 62
D1b L'aire de jeu 63
D2 Le terrain de jeu 64
D3 Caractéristiques du filet 65
D4 Position des joueurs 66
D5a Ballon traversant le plan vertical du filet vers le camp adverse 67
D5b Ballon traversant le plan vertical du filet vers la zone libre adverse 68
D6 Écran collectif 69
D7 Bloc effectif 69
D8 Attaque d'un joueur arrière 70
D9 Échelle des sanctions et conséquences 71
D10 Emplacement du corps arbitral et de leurs assistants 72
D11 Gestes officiel des arbitres 73
D12 Gestes officiels des juges de ligne 79
D13 Comment vérifier les dimensions du terrain 80
DÉFINITIONS 81

SECTION I

Le Jeu

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

Le Volleyball est un sport joué par deux équipes sur un terrain divisé par un filet. Il y a différentes versions disponibles pour offrir de la souplesse de jeu à tous.

Le but du jeu est d'envoyer le ballon par-dessus le filet afin qu'il retombe dans le terrain opposé et d'empêcher cette même action de la part des adversaires. L'équipe a droit à trois touches avant de renvoyer le ballon (en plus du contact effectué par le contre).

Le ballon est mis en jeu par une frappe de service faite par le serveur au-dessus du filet en direction des adversaires. L'échange de jeu continue jusqu'à ce que le ballon retombe ou sort du terrain ou si l'une des équipes n'arrive pas à le retourner correctement.

En Volleyball, l'équipe gagnant un échange marque un point (Système du Point d'échange). Lorsque l'équipe qui reçoit gagne un point et le droit de servir, ses joueurs se déplacent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

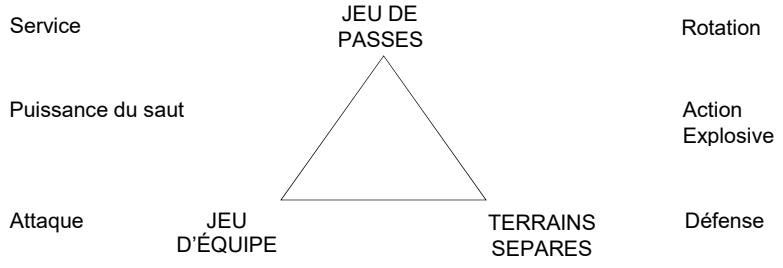
AVERTISSEMENT

Dans ces Règles, les expressions "joueur", "arbitre", "entraîneur", "coach", "adversaire", "co-équipier", "partenaire", "Libéro", "marqueur", "juge de ligne", "capitaine", "remplaçant", etc., sont exclusivement employés pour désigner un rôle ou une fonction et impliquent donc les deux sexes masculin et féminin. Ils ne sauraient marquer en aucun cas une préférence ou une pré-éminence d'aucun sexe sur l'autre.

PHILOSOPHIE DES RÈGLES ET DE L'ARBITRAGE

INTRODUCTION

Le Volleyball est l'un des sports récréatifs et compétitifs qui remporte le plus de succès au monde. Il est rapide, passionnant et son action est explosive. Il comprend encore plusieurs éléments cruciaux et dont les interactions le rend unique parmi les jeux d'échange de ballon.



Ces dernières années, la FIVB a fait de très grands efforts afin d'adapter le jeu pour un publique moderne.

Ce texte s'adresse à un très large public – joueurs, coachs, arbitres, spectateurs ou commentateurs et ce pour les raisons suivantes:

- la compréhension des règles permet de mieux jouer – les coachs peuvent créer une meilleure structure et tactique d'équipe, afin de donner aux joueurs toutes les possibilités pour démontrer leurs qualités.
- la compréhension de la relation entre les différentes règles permet aux officiels de prendre de meilleures décisions.

Cette introduction se concentre d'abord sur le Volleyball en tant que sport de compétition avant d'entreprendre l'identification des principales qualités requises pour arbitrer avec succès.

LE VOLLEYBALL EST UN SPORT DE COMPÉTITION

La compétition fait ressortir des forces latentes. Elle montre l'habilité, le courage, la créativité et l'esthétisme de chacun. Les règles sont structurées afin de permettre à toutes ces qualités de s'exprimer. A quelques exceptions près, le Volleyball laisse tous les joueurs opérer tant au filet (attaque) qu'à l'arrière du terrain (défense ou service).

William Morgan, le créateur du jeu, le reconnaitraît aujourd'hui encore, car le Volleyball a conservé certains éléments distinctifs et essentiels à travers les années. Certains d'entre eux sont partagés avec d'autres jeux de filet/ballon/raquette:

- le service;
- la rotation (servir à tour de rôle);
- l'attaque;
- la défense.

Le Volleyball est cependant unique parmi les jeux de filet, car il insiste sur le fait que le ballon est constamment en vol – un "ballon volant" – et autorise chacune des équipes à effectuer un certain nombre de passes internes avant qu'il ne retourne chez les adversaires.

L'introduction d'un joueur défensif spécialisé – le Libéro – a fait avancer le jeu en termes de durée d'échanges et de jeu multi phases. Les modifications de la règle du service ont changé

l'acte de servir, qui était simplement un moyen de mettre le ballon dans le camp adverse, en une arme offensive.

Le concept de rotation est établi afin de permettre aux athlètes d'être multifonctionnels. Les règles sur les positions des joueurs doivent permettre aux équipes d'avoir de la flexibilité et de créer des développements de tactiques intéressants.

Les adversaires utilisent cette structure afin de combattre les techniques, les tactiques et la puissance. Cette structure permet également aux joueurs d'avoir une liberté d'expression afin d'enthousiasmer les spectateurs et les téléspectateurs.

Et l'image du Volleyball va en s'améliorant.

L'ARBITRE AU SEIN DE CETTE STRUCTURE

La nature d'un bon officiel repose sur le concept d'équité et de consistance :

- **être** juste avec tous les participants;
- être **vu** juste par les spectateurs.

Ceci exige une grande part de confiance – on doit pouvoir faire confiance à l'arbitre pour permettre aux joueurs de divertir:

- en étant précis dans son **jugement**;
- en comprenant le pourquoi de la règle;
- en étant un **organisateur efficace**;
- en permettant à la compétition de s'écouler et en la **dirigeant** vers une conclusion.
- en étant un **éducateur** qui utilise les règles pour pénaliser l'injuste ou réprimander l'impoli;
- en **promouvant** le jeu – c'est-à-dire, en **permettant aux éléments spectaculaires** du jeu de briller et aux meilleurs joueurs de faire ce qu'ils font de mieux : **divertir** le public.

Finalement, nous pouvons dire qu'un bon arbitre utilisera les règles pour faire de la compétition une expérience qui satisfasse toutes les personnes concernées.

Pour nos lecteurs, considérez les règles suivantes comme l'état actuel du développement d'un grand jeu, mais gardez également que les paragraphes qui les précèdent sont tout aussi importants pour vous par rapport à votre position dans le sport.

Soyez Concernés!
Gardez le ballon en vol!

Chapitre Premier
INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1. AIRE DE JEU (Figure 1a, 1b & 2)

L'aire de jeu comprend le terrain de jeu et la zone libre. Elle doit être rectangulaire et symétrique.

1.1 DIMENSIONS

Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 18 x 9 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur tous les côtés. L'espace de jeu libre est l'espace situé au-dessus de l'aire de jeu et libre de tout obstacle sur une hauteur d'au moins 7 m, mesuré à partir de la surface de jeu.

Volleyball Canada - Lors de la construction d'un nouvel immeuble, il est suggéré que l'espace de jeu soit libre de tout obstacle sur une hauteur de 9 m, mesuré à partir de la surface de jeu. Lors des compétitions des Jeux du Canada, il est requis que l'espace de jeu soit libre de tout obstacle sur une hauteur de 9 m, mesuré à partir de la surface de jeu.

1.2 SURFACE DE JEU

1.2.1 La surface de jeu est plate, horizontale et uniforme. Elle ne doit présenter aucun danger de blessure pour les joueurs. Il est interdit de jouer sur une surface rugueuse ou glissante.

1.2.2 En salle, la surface du terrain de jeu doit être de couleur claire.

1.2.3 Pour les terrains de plein air, une pente d'écoulement de 5 mm par mètre est autorisée. Les lignes constituées par des matériaux solides sont interdites.

1.3 LIGNES DU TERRAIN

1.3.1 La largeur des lignes est de 5 cm. Les lignes doivent être d'une couleur claire, différente de celle du sol et des autres tracés.

1.3.2 **Lignes de délimitation**

Deux lignes de côté et deux lignes de fond délimitent le terrain de jeu. Les lignes de côté et les lignes de fond sont tracées à l'intérieur du terrain de jeu.

1.3.3 **Ligne centrale**

L'axe de la ligne centrale divise le terrain de jeu en deux camps égaux de 9 x 9 m chacun; par contre la largeur entière de la ligne est considérée appartenir de manière égale aux deux camps. Elle s'étend sous le filet jusqu'aux lignes de côté.

1.3.4 **Ligne d'attaque**

Dans chaque camp, une ligne d'attaque, dont le bord extérieur est traçé à 3 m de l'axe de la ligne centrale, délimite la zone avant.

1.4 ZONES ET AIRES

1.4.1 **Zone avant**

Dans chaque camp, la zone avant est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord extérieur de la ligne d'attaque. Les zones avant sont censées se prolonger au-delà des lignes de côté jusqu'à la fin de la zone libre.

1.4.2 **Zone de service**

La zone de service est la zone de 9 m de large située derrière chaque ligne de fond. Elle est limitée latéralement par deux traits de 15 cm de long tracés à 20 cm en arrière et dans le prolongement des lignes de côté. Ces deux traits sont inclus dans la largeur de la zone de service. En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'au fond de la zone libre.

1.4.3 **Zone de remplacement**

La zone de remplacement est délimitée par le prolongement des deux lignes d'attaque jusqu'à la table du marqueur.

1.4.4 **Zone de changement du Libéro**

La zone de changement du Libéro est une partie de la zone libre située du côté des bancs d'équipe, limitée par le prolongement de la zone d'attaque et de la ligne de fond.

1.4.5 **Aire d'échauffement**

Les aires d'échauffement, d'environ 3 X 3 m, sont situées aux angles de l'aire de jeu, du côté des bancs de touche, en dehors de la zone libre. (Figure 1a, 1b).

1.4.6 **Aire de pénalité**

Une aire de pénalité, d'environ 1 x 1 m, équipée de deux chaises, est située dans la zone de contrôle à l'extérieur du prolongement de chaque ligne de fond. Elles peuvent être délimitées par une ligne rouge de 5 cm de large.

1.5 TEMPÉRATURE

La température minimale ne peut être inférieure à 10° C (50° F).

1.6 ÉCLAIRAGE

L'éclairage de l'aire de jeu doit être de 1000 à 1500 lux, mesuré à 1 m au dessus de la surface de jeu.

2. FILET ET POTEAUX (Figure 3)

2.1 HAUTEUR DU FILET

2.1.1 Un filet tendu verticalement est installé au-dessus de l'axe de la ligne centrale. Sa partie supérieure doit être placée à 2,43 m pour les hommes et 2,24 m pour les femmes.

Volleyball Canada / Compétition pour les jeunes - 15 ans et moins/16 ans et moins hommes - 2.35m, 15 ans et moins femmes - 2.20m, 16 ans et moins femmes - 2.24m, 14 ans et moins hommes - 2.20m, 14 ans et moins femmes - 2.15m.

2.1.2 Sa hauteur est mesurée au centre du terrain de jeu. Les deux extrémités du filet (au-dessus des lignes de côté) doivent être exactement à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.

2.2 STRUCTURE

Le filet a 1 m de hauteur et 9.50 à 10 mètres de longueur (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales), il est fait de mailles noires carrées de 10 centimètres de largeur. A sa partie supérieure, une bande de toile blanche, rabattue de chaque côté du filet sur 7 cm de large, est cousue sur toute sa longueur.

Chaque extrémité de la bande est trouée afin d'y passer une cordelette permettant de l'attacher aux poteaux pour maintenir le haut du filet tendu. A l'intérieur de la bande, un câble flexible attache le filet aux poteaux et maintient son sommet tendu.

Au bas du filet il y a une autre bande horizontale de 5cm de large, semblable à la bande du sommet dans laquelle est enfilée une corde. Cette corde attache le filet aux poteaux et maintient sa partie inférieure tendue.

2.3 BANDES DE CÔTÉ

Deux bandes blanches sont cousues verticalement sur le filet exactement au-dessus de chaque ligne de côté. Elles mesurent 5 cm de large et 1 m de long et sont considérées comme faisant partie du filet.

2.4 ANTENNES

L'antenne est une tige flexible de 1,80 m de long et de 10 mm de diamètre, faite en fibre de verre ou matériau similaire. Une antenne est fixée sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Les antennes sont placées en opposition de chaque côté du filet (Figure 3). La partie supérieure de l'antenne dépassant le filet de 80 cm est peint de bandes contrastées de 10 cm, de préférence rouges et blanches. Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage (Figure 5, Règle 10.1.1).

2.5 POTEAUX

2.5.1 Les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 0,50 m à 1 m à l'extérieur de chaque ligne de côté. Ils doivent avoir une hauteur de 2,55 m et être de préférence réglables.

2.5.2 Les poteaux doivent être arrondis et lisses, et être fixés au sol. La fixation des poteaux au moyen de câbles est interdite. Tout aménagement présentant un danger ou une gêne doit être éliminé.

2.6 ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE

Tout équipement complémentaire est déterminé par les règlements de Volleyball Canada.

3. BALLONS

3.1 NORMES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe en cuir souple naturel ou synthétique comportant à l'intérieur une vessie en caoutchouc ou en matériau similaire. Le ballon doit être d'une couleur uniforme et claire, ou présenter une combinaison de couleurs. Les cuirs synthétiques et les combinaisons de couleurs des ballons utilisés dans les compétitions internationales officielles doivent être conformes aux normes de la FIVB. Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 cm et son poids entre 260 et 280 g.
Pour les compétitions de Volleyball Canada, la pression doit être de 0.330 à 0.360 kg/cm2 (323-353 mbar ou hPa).
Pour USport, la pression doit être de 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:

14 ans et moins - Tachikara SIX.VC
16 ans et moins - Tachikara SIX.VC
18 ans et moins - Tachikara SIX.VC
21 ans et moins - Tachikara SIX.VC
Senior - Tachikara SIX.VC
35 ans et plus - Tachikara SIX.VC

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

Tous les ballons utilisés lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, poids, pression, modèle, couleur, etc.

3.3 SYSTÈME DES TROIS BALLONS

Quand possible, trois ballons seront utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs sont placés comme suit: un à chaque angle de la zone libre et un derrière chaque arbitre (Figure 10). Le système des trois ballons est suggéré pour faciliter un déroulement plus rapide du match, mais n'est pas obligatoire.

Chapitre Deux
PARTICIPANTS

4. ÉQUIPES

4.1 COMPOSITION DES ÉQUIPE

4.1.1 Pour un match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, plus

- Équipe du Coaching : un coach et un maximum de 2 coach-adjoints;
- Équipe médicale : un thérapeute d'équipe et un docteur en médecine.

Seules les personnes enregistrées sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans la zone de contrôle de la compétition et prendre part à l'échauffement officiel et au match.

Volleyball Canada - Les entraineurs assistants peuvent remplacer l'entrainer chef.

Volleyball Canada - Pour Volleyball Canada, le docteur médical doit être un individu médical certifié.

Volleyball Canada - Une équipe peut comprendre jusqu'à 15 joueurs. Les 15 joueurs peuvent être porter l'uniforme, peuvent participer au réchauffement et peuvent s`asseoir sur le banc. Seulement 12 joueurs vont être enregistrés sur la feuille de partie et seulement ces joueurs peuvent participer à la partie. Les 12 joueurs enregistrés sur la feuille de partie peuvent varier de partie en partie pourvu que seulement 12 joueurs participent à chaque partie.

Note spéciale pour les entraîneurs et arbitres: Soyez avisés que la conséquence standardisé pour une substitution illégale, sera appliqué, selon la règle 15.9. C'est la responsabilité de l'entraîneur de se rappeler de quel joueur qui n'est pas sur l'alignement ainsi qu'éviter de faire une substitution illégale, et c'est la responsabilité de l'arbitre de sanctionner l'infraction.

4.1.2 L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié sur la feuille de match.

4.1.3 Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. Après la signature de la feuille de match par le capitaine et le coach, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.

4.2 EMPLACEMENT DES EQUIPES M

4.2.1 Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement. Le coach et les autres membres de l'équipe doivent être assis sur le banc, mais peuvent le quitter momentanément.

4.2.2 Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement (Règle 4.1.1, 7.2).

4.2.3 Pendant le jeu, les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballon comme suit:

4.2.3.1 pendant le jeu: dans leur aire d'échauffement;

4.2.3.2 pendant les temps morts et les temps-morts techniques: dans la zone libre située derrière leur camp.

4.2.4 Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans leur propre zone libre. Durant l'intervalle étendu entre le 2ème et 3ème set (si cela est pratiqué) les joueurs peuvent utiliser leur propre terrain.

4.3 ÉQUIPEMENT

L'équipement d'un joueur comprend un maillot et un short.

4.3.1 Les maillots, les shorts doivent être de la même couleur pour toute l'équipe à l'exception du libéro. La longueur, le style, la conception et la coupe du short sont sans importance et n'entraînent aucune conséquence. Les équipements doivent être propres.

4.3.2 Les chaussures doivent être légères et souples avec des semelles en caoutchouc ne laissant pas de traces ou des semelles composites sans talon.

4.3.3 Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 99.

4.3.3.1 Les numéros doivent être placés sur le maillot au centre de la poitrine et du dos. La couleur des numéros et leur luminosité doivent contraster nettement avec celles des maillots.

4.3.3.2 Les numéros doivent avoir une hauteur minimale de 10 cm sur la poitrine et de 15 cm sur le dos. La largeur de la bande formant le chiffre doit être au moins 2 cm.

4.3.4 Le capitaine d'équipe est identifié grâce à une barrette de 8 X 2 cm, placée sous le numéro de la poitrine (Règle 5.1).

4.3.5 Il est interdit de porter une tenue d'une couleur différente de celle des autres joueurs (excepté pour les Libéros - (Règle 19.2), et sans numéro officiel.

4.4 CHANGEMENT DES ÉQUIPEMENTS

Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs:

4.4.1 à jouer pieds nus;

4.4.2 à changer, entre deux sets ou après un remplacement, un uniforme mouillé ou endommagé à condition que la couleur, le modèle et le numéro du nouvel uniforme soit identique au précédent;

4.4.3 à jouer en survêtement par temps froid à condition qu'ils soient de couleur et de modèle identiques pour toute l'équipe (à l'exception des Libéros) et réglementairement numérotés en accord avec la règle 4.3.3.

4.5 OBJETS INTERDITS

4.5.1 Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur. **Pour les compétitions de Volleyball Canada:**

A. L'arbitre n'acceptera pas:
   1. Plâtre ou tout autre type d'équipement protecteur situé: sur un ou des doigts, mains, poignet, coude ou avant-bras, fabriqué en bois, métal, plastique dure ou n'importe quel substance solide même s'il est recouvert d'un ruban ou autre matériel. Les supports fabriqués en tissu mous qui sont recouverts, non intrusifs et ne représentent aucun dangers envers les autres joueurs seront permis.
   2. Équipement qui peut causer une lésion ou une coupure.
   3. Les articles pour la tête sont interdits sauf s'ils sont portés pour des raisons religieuses et/ou culturelles. Les bandeaux sont acceptés à condition de ne pas dépasser 5cm de largeur, en tissue non abrasif, de couleur uniforme, en plastique ou caoutchouc extensible.
   4. Les bijoux doivent être enlevés ou recouvert de ruban adhésif.

B. L'arbitre pourra accepter:
   1. Équipement protecteur pour l'épaule ou la jambe si le matériel est recouvert afin de ne pas créer de danger aux autres joueurs.
   2. Support pour les genoux si l'équipement est fabriqué par un manufacturier réputé et ne cause pas de danger pour les autres joueurs.
   3. Protecteur pour le nez même s'il est fabriqué d'un matériel dur.
   4. Les éclisses thermoplastiques pour les doigts sont permises en autant que les côtés ne soient pas coupants, qu'elles ne dépassent pas l'extrémité des doigts et qu'elles soient bien fixées à la main ou au doigt avec du ruban adhésif ou autre.
   5. Les prothèses doivent être recouvertes/rembourrées, de sorte qu'elles ne posent aucun danger pour le joueur/la joueuse ou les autres joueurs.

4.5.2 Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leur propres risques.

4.5.3 Des dispositifs de compression (dispositifs de protection contre les blessures) peuvent être portés pour la protection ou le soutien.

Volleyball Canada: Le vêtement de compression peut être d'une couleur unique solide. La couleur unique solide n'est pas obligée d'être la même pour tous les joueurs.

5. RESPONSABLES D'ÉQUIPE

Le capitaine d'équipe et le coach sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe. Les libéros ne peuvent être ni capitaine d'équipe ni capitaine au jeu.

5.1 CAPTAINE

5.1.1 AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort.

5.1.2 PENDANT LE MATCH et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe agit comme capitaine au jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, le coach ou le capitaine lui-même, doit nommer l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du Libéro) pour remplir les fonctions de capitaine de jeu. Ce capitaine en jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine. Quand le ballon est hors jeu, le capitaine au jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement:

5.1.2.1 pour demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Au cas où l'explication du premier arbitre ne le satisfait pas, il peut décider d'y faire opposition et doit immédiatement indiquer au premier arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer à la fin du match une réclamation officielle sur la feuille de match (Règle 23.2.4);

5.1.2.2 demander l'autorisation:

a) de changer de tenue;
b) de vérifier les positions des équipes;
c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc.

5.1.2.3 en l'absence de le coach, pour demander des temps-morts et des remplacements (Règle 15.2.1, 15.4, 15.5).

5.1.3 A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe:

5.1.3.1 remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat;

5.1.3.2 peut, si elle a été notifiée en temps utile au premier arbitre, confirmer et enregistrer sur la feuille de match une réclamation officielle concernant l'application ou l'interprétation des Règles par l'arbitre.

5.2 COACH

5.2.1 Pendant tout le match, le coach dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps-morts pour donner ses instructions. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre.

5.2.2 AVANT LE MATCH, le coach inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et sur la liste des joueurs et les signent ensuite.

5.2.3 PENDANT LE MATCH, le coach:

5.2.3.1 avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la fiche de position dûment remplie et signée;

Volleyball Canada - les compétitions des catégories d'âge 18U et inférieures, l'entraîneur-chef doit signer la feuille de match à la fin du match.

5.2.3.2 est assis sur le banc de touche, mais peut quitter sa position;

5.2.3.3 demande les temps-morts et les remplacements.

Tous les temps morts et les substitutions doivent être demandées par le coach du bout du banc le plus proche du marqueur lorsqu'il/elle est assis(e) ou de l'extension de la ligne d'attaque dans la zone libre lorsqu'il/elle est debout ou marche.

5.2.3.4 peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe et depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, sans causer de trouble ni retarder le match.

5.3 COACH ADJOINT

5.3.1 Le coach adjoint est assis sur le banc de touche, sans droit d'intervention.

5.3.2 Au cas où le coach doit quitter son équipe pour n'importe quelle raison y compris une sanction, un coach-adjoint peut, à la demande du capitaine au jeu et avec l'autorisation du 1er arbitre, assumer les fonctions du coach durant la durée de l'absence mais il ne peut entrer au jeu comme joueur.

Chapitre Trois
FORMULE DE JEU

6. POUR MARQUER UN POINT, GAGNER UN SET ET LE MATCH H

6.1 POUR MARQUER UN POINT

6.1.1 **Point**

Une équipe marque un point:

6.1.1.1 lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse;

6.1.1.2 lorsque l'équipe adverse commet une faute;

6.1.1.3 lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

6.1.2 **Faute**

Une équipe commet une faute en effectuant une action de jeu contraire aux règles (ou en violant celles-ci de quelque manière que ce soit). Les arbitres jugent les fautes et décident de leur sanction conformément aux présentes Règles:

6.1.2.1 Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte;

6.1.2.2 Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

6.1.3 **Échange de jeu et échange de jeu terminé**

Un échange de jeu est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu. Un échange de jeu terminé est la succession d'actions de jeu dont le résultat est le gain d'un point. **Ceci comprend:**

- **l'octroi d'une pénalité;**
- **la perte du service si celui-ci est exécuté après le temps limite.**

6.1.3.1 Si l'équipe ayant le service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et continue à servir;

Si l'équipe en réception de service gagne l'échange de jeu, elle marque un point et doit ensuite servir.

6.2 POUR GAGNER UN SET

Un set (à l'exception du set décisif) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins deux points sur l'autre équipe. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24; 27-25;…)

6.3 POUR GAGNER LE MATCH

6.3.1 Le match est gagné par l'équipe qui remporte deux de trois sets ou trois de cinq sets.

6.3.2 En cas d'égalité de sets 2-2, le set décisif (5e set) est joué en 15 points, avec un écart minimum d'au moins deux points. Il n'y a pas de points limites.
Dans un 2 de 3, le set décisif (3e set) est joué en 15 points, avec un écart minimum d'au moins deux points. Il n'y a pas de points limites.

6.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE

6.4.1 Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu la sommation, elle est déclarée forfait et perd le match sur le score de 0-3 pour le match et la marque 0-25 pour chaque set.

6.4.2 Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, est déclarée forfait avec le même score que mentionné à la Règle 6.4.1.
Volleyball Canada - Veuillez consulter les règlements du tournoi en ce qui concerne le forfait.

6.4.3 Une équipe déclarée INCOMPLETE pour un set ou pour le match (Règle 7.3.1) perd le set ou le match. On attribue à son adversaire les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.

7. STRUCTURE DU JEU

7.1 TIRAGE AU SORT

Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set. Si un set décisif doit être joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.

7.1.1 Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.

7.1.2 Le gagnant du tirage au sort choisit:

SOIT

7.1.2.1 le droit de servir ou de recevoir le service,

OU

7.1.2.2 le côté du terrain.

Le perdant obtient le choix restant.

7.2 SÉANCE OFFICIELLE D'ÉCHAUFFEMENT

7.2.1 Avant le match, les équipes ont le droit de s'échauffer au flet pendant 6 minutes ensemble si elles ont disposé au préalable d'un terrain ou pendant 10 minutes ensemble si elles n'ont pas eu cette possibilité.

7.2.2 Si l'un des capitaines demande de s'échauffer séparément, les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes suivant la Règle 7.2.1.

7.2.3 En cas d'échauffement officiels consécutifs, l'équipe qui a le 1er service commence la 1ère au filet.

7.3 FORMATION DES ÉQUIPES

7.3.1 Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.
La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.

7.3.2 Avant de commencer un set, le coach doit inscrire la formation de départ de son équipe sur une fiche de position ou via l'équipement électronique, s'il est utilisé. Cette fiche dûment remplie et signée est remise au second arbitre ou au marqueur ou envoyée directement électroniquement vers la feuille de match.

7.3.3 Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (sauf le Libéro) (Règles 7.3.2 et 15.5).

7.3.4 Après la remise de la fiche de position au second arbitre ou au marqueur, aucun changement de formation n'est autorisé sans un remplacement régulier.

7.3.5 Les différences entre les positions des joueurs sur le terrain et la fiche de position, sont traitées comme suit:

7.3.5.1 Lorsqu'une telle différence est constatée avant le début du set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.

7.3.5.2 Lorsque, avant le début d'un set, on constate que un(des) joueurs sur le terrain n'est(ne sont) pas inscrit(s) sur la fiche de position, ce(s) joueur(s) doit(doivent) être changé(s) pour se conformer à la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.

7.3.5.3 Toutefois, si le coach désire conserver sur le terrain ce joueur non inscrit, il devra demander le remplacement réglementaire qui sera enregistré sur la feuille de match. Si par après une discordance entre les positions des joueurs et la fiche de position est découverte, l'équipe fautive doit reprendre ses positions correctes. Tous les points marqués à partir du moment exact de la faute jusqu'au moment où elle a été découverte sont annulés. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus, de plus ceux-ci reçoivent un point et le prochain service.

7.3.5.4 Si un joueur est découvert sur le terrain alors qu'il n'est pas enregistré sur la liste des joueurs, les points marqués par l'adversaire sont maintenus et de plus il gagne un point et le service. L'équipe fautive perdra tous ses points et/ou les sets gagnés (0:25 si nécessaire) depuis le moment où le joueur non-enregistré était sur le terrain, elle devra remettre une nouvelle fiche de position et placer sur le terrain un nouveau joueur enregistré à la position du joueur non-enregistré.

7.4 POSITIONS

Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation.

7.4.1 Les positions des joueurs sont numérotées comme suit:

7.4.1.1 Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant central), 2 (avant droit).

7.4.1.2 Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière central), 1 (arrière droit).

7.4.2 Positions relatives des joueurs entre eux:

7.4.2.1 Chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin de la ligne centrale que son avant correspondant.

7.4.2.2 Les joueurs avant et arrières respectivement doivent être positionnés latéralement conformément à la Règle 7.4.1.

7.4.3 Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par la position de leurs pieds en contact avec le sol de la manière suivante (Figure 4):

7.4.3.1 chaque joueur de la ligne avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que ne le sont les pieds du joueur arrière correspondant;

7.4.3.2 chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne droite (gauche) que ne le sont les pieds du joueur centre de sa ligne.

7.4.4 Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou dans la zone libre.

7.5 FAUTE DE POSITION

7.5.1 Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position correcte au moment où le joueur au service frappe le ballon (Règles 7.3 et 7.4). Quand un joueur est sur le terrain suite à un remplacement illégal et que le jeu a repris, ceci est compté comme une faute de position avec les conséquences d'un remplacement illégal.

7.5.2 Si le joueur au service commet une faute de service (Règles 12.4 et 12.7.1) au moment de frapper le ballon, sa faute prévaudra sur une faute de position.

7.5.3 Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif (Règle 12.7.2), c'est la faute de position qui sera prise en compte.

7.5.4 Une faute de position entraîne les conséquences suivantes:

7.5.4.1 l'équipe est sanctionnée: l'adversaire gagne un point et le service*;*

7.5.4.2 les positions des joueurs sont rectifiées.

7.6 ROTATION

7.6.1 L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe et est contrôlé via l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.

7.6.2 Lorsque l'équipe qui reçoit le service a gagné le droit de servir, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc.

7.7 FAUTE DE ROTATION

7.7.1 Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation (Règle 7.6.1). Elle entraîne des conséquences dans l'ordre suivant:

7.7.1.1 Le marqueur arrête le jeu en actionnant le buzzer, l'adversaire gagne un point et le prochain service. Si la faute de rotation est déterminée seulement après la fin de l'échange qui a démarré avec une faute de rotation, un seul point est attribué à l'adversaire, sans tenir compte du résultat de l'échange joué.

7.7.1.2 l'ordre de rotation de l'équipe fautive doit être rectifié.

7.7.2 En outre, le marqueur doit déterminer le moment exact où la faute a été commise. Tous les points marqués à partir de l'erreur sont annulés pour l'équipe fautive. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus. Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et le gain d'un point et du service pour l'adversaire est la seule sanction.

Chapitre Quatre
ACTIONS DE JEU

8. SITUATIONS DE JEU

8.1 BALLON EN JEU

Le ballon est en jeu à partir du moment de la frappe de service qui a été autorisée par le premier arbitre.

8.2 BALLON HORS JEU

Le ballon est hors jeu à partir du moment où est commise une faute signalée par un coup de sifflet de l'un des arbitres; en l'absence d'une faute, au moment du coup de sifflet.

8.3 BALLON "DEDANS" (IN)

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.

8.4 BALLON "DEHORS" (OUT)

Le ballon est "dehors" quand:

8.4.1 la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation;

8.4.2 il touche un objet hors du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu;

8.4.3 il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté;

8.4.4 il traverse le plan vertical du filet, totalement ou en partie à l'extérieur de l'espace de passage, sauf pour le cas prévu à la Règle 10.1.2*;*

8.4.5 il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet (Figure 5).

9. JOUER LE BALLON

Chaque équipe doit jouer dans ses propres aires et espaces de jeu (sauf dans le cas prévu à la Règle 10.1.2). Le ballon peut toutefois être renvoyé d'au-delà de sa propre zone libre.

9.1 TOUCHES D'ÉQUIPE

Une touche est chaque contact avec le ballon par un joueur au jeu. Une équipe a droit au maximum à trois touches (en plus du contre, Règle 14.4.1) pour renvoyer le ballon. Si plus de touches sont utilisées, l'équipe commet une faute des "QUATRE TOUCHES".

9.1.1 **Contacts consécutifs**

Un joueur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon (à l'exception des cas prévus aux Règles 9.2.3, 14.2 et 14.4.2).

9.1.2 **Contacts simultanes**

Deux ou trois joueurs peuvent toucher le ballon en même temps.

9.1.2.1 Lorsque deux (ou trois) coéquipiers touchent le ballon simultanément, il est compté deux (ou trois) touches (excepté au contre). Si le ballon joué par deux (ou trois) coéquipiers n'est touché que par un seul, il n'est compté qu'une touche. Une collision entre joueurs ne constitue pas une faute.

9.1.2.2 Lorsque deux adversaires touchent simultanément le ballon au-dessus du filet et que le ballon reste en jeu, l'équipe recevant le ballon a droit à trois nouvelles touches. Si le ballon tombe en "dehors" du terrain", la faute revient à l'équipe placée de l'autre côté du filet.

9.1.2.3 Si des contacts simultanés du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entraînent un contact prolongé avec le ballon, le jeu continue.

9.1.3 **Touche assistée**

Dans l'aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire, ou toute structure/objet pour toucher le ballon. Toutefois, le joueur qui est sur le point de commettre une faute (toucher le filet ou franchir la ligne centrale, etc.) peut être arrêté ou retenu par un partenaire.

9.2 CARACTÉRISTIQUES DE LA TOUCHE

9.2.1 Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.

9.2.2 Le ballon ne doit pas être tenu ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

9.2.3 Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément: Exceptions:

9.2.3.1 Au contre, des contacts consécutifs peuvent être réalisés par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action (Règles 14.1.1 et 14.2).

9.2.3.2 À la première touche de l'équipe (excepté 9.2.4), le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

Volleyball Canada - Lors des compétitions 15 ans et moins, toute réception de service en touche haute jouée avec les doigts est INTERDITE. Le premier arbitre emploiera le signal "double touche" pour indiquer cette infraction.

9.3 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

9.3.1 QUATRE TOUCHES: une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer (Règle 9.1*)*.

9.3.2 TOUCHE ASSISTEE: un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou une structure/objet extérieur pour toucher le ballon (Règle 9.1.3).

9.3.3 TENU: le ballon est saisi et/ou lancé, il ne rebondit pas après la touche (Règle 9.2.2).

9.3.4 DOUBLE TOUCHE: un joueur touche deux fois le ballon successivement ou le ballon touche successivement plusieurs parties de son corps (Règle 9.2.3).

10. BALLON AU FILET

10.1 BALLON TRAVERSANT LE PLAN DU FILET

10.1.1 Le ballon envoyé dans le camp adverse doit passer au-dessus du filet dans l'espace de passage. L'espace de passage est la partie du plan vertical du filet limitée (Figure 5, Règle 10.2):

10.1.1.1 en-dessous par la partie supérieure du filet;

10.1.1.2 sur les côtés par les antennes et leur prolongement imaginaire;

10.1.1.3 au-dessus par le plafond.

10.1.2 Un ballon qui traverse le plan du filet en direction de la zone libre du camp adverse partiellement ou totalement au travers de l'espace extérieur, peut être ramené dans le cadre des touches d'équipe à condition que:

10.1.2.1 le terrain adverse ne soit pas touché par le joueur;

10.1.2.2 le ballon renvoyé franchisse à nouveau le plan du filet totalement ou partiellement au travers de l'espace extérieur et du même côté du terrain. L'équipe adverse ne peut s'opposer à cette action.

10.1.3 Le ballon qui se dirige vers le terrain de jeu de l'adversaire au travers de l'espace inférieur reste en jeu jusqu'au moment où il a complètement franchit le plan vertical du filet.

10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

Le ballon peut toucher le filet lors de son franchissement (Règle 10.1.1).

10.3 BALLON DANS LE FILET

10.3.1 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe (Règle 9.1).

10.3.2 Si le ballon déchire les mailles du filet ou le démonte, l'échange de jeu est annulé et rejoué.

11. JOUEUR AU FILET

11.1 FRANCHISSEMENT AU-DELA DU FILET

11.1.1 Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque (Règle 14.1 et 14.3).

11.1.2 Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.

11.2 PÉNÉTRATION SOUS LE FILET

11.2.1 Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

11.2.2 Pénétration dans le camp adverse, au delà de la ligne centrale:

11.2.2.1 toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s), est autorisé pour autant que la partie du(des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au dessus de celle-ci.

11.2.2.2 toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gène pas le jeu de l'adversaire.

11.2.3 Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors jeu.

11.2.4 Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

11.3 CONTACT AVEC LE FILET

11.3.1 Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute. L'action de jouer le ballon comprend (entre autre) l'impulsion, la frappe (ou sa tentative) et la reprise de contact avec le sol sans danger, prêt pour une nouvelle action.

11.3.2 Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et tout autre objet en dehors des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gène pas le jeu.

11.3.3 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.

11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET

11.4.1 Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.

11.4.2 Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.

11.4.3 Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse.

11.4.4 Un joueur interfère sur le jeu de l'adversaire (entre-autre):

- en touchant le filet entre les antennes ou l'antenne elle-même durant son action de jouer le ballon;
- en utilisant le filet entre les antennes comme support ou pour se stabiliser;
- en se créant un avantage injuste sur l'adversaire en touchant le filet;
- en réalisant une action qui empêche la tentative légitime d'un adversaire de jouer le ballon,
- en attrapant ou en tenant le filet.

Tout joueur proche du ballon, et qui essaye de le jouer, est considéré être dans l'action de jouer le ballon, même s'il n'y a aucun contact avec le ballon. Cependant, toucher le filet en dehors des antennes n'est pas considéré comme une faute (à l'exception de la Règle 9.1.3).

12. SERVICE

Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit, placé dans la zone de service (Règle 12.4.1).

12.1 PREMIER SERVICE D'UN SET

12.1.1 Le premier service du premier set, ainsi que celui du set décisif (3e ou 5e set) est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort (Règle 7.1).

12.1.2 Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.

12.2 ORDRE AU SERVICE

12.2.1 Les joueurs suivent l'ordre du service indiqué sur la fiche de position (Règle 7.3.1 & 7.3.2).

12.2.2 Après le premier service du set, les joueurs au service sont désignés comme suit:

12.2.2.1 Quand l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent (ou son remplaçant) sert à nouveau.

12.2.2.2 Quand l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir. Le service sera effectué par le joueur qui passe de la position d'avant droit à celle d'arrière droit (Règle 6.1.3 et 7.6.2).

12.3 AUTORISATION DU SERVICE

Le 1er arbitre autorise l'exécution du service après avoir vérifié que les équipes sont prêtes à jouer et que le joueur au service est en possession du ballon.

12.4 EXÉCUTION DU SERVICE

12.4.1 Le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché de la/des main(s).

12.4.2 Un seul lancer ou lâcher de ballon est autorisé. Faire rebondir le ballon ou jongler avec est autorisé.

12.4.3 Au moment de la frappe de service ou de l'impulsion en cas de service sauté, le joueur au service ne doit ni toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service. Après la frappe, il peut retomber ou marcher en dehors de la zone de service ou à l'intérieur du terrain.

12.4.4 Le joueur au service doit frapper le ballon au cours des 8 secondes qui suivent le coup de sifflet du premier arbitre.

12.4.5 Un service effectué avant le coup de sifflet de l'arbitre doit être annulé et recommencé.

12.5 ÉCRAN

12.5.1 Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le serveur et la trajectoire du ballon.

12.5.2 Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font un écran en agitant les bras, sautant ou bougeant latéralement, durant l'exécution du service ou en se tenant groupés, pour cacher à la fois le serveur et la trajectoire du ballon jusqu'à ce que le ballon atteigne le plan vertical du filet.

12.6 FAUTES EFFECTUÉES PENDANT LE SERVICE

12.6.1 **Fautes de service:**

Les fautes suivantes entraînent un changement de service, même si l'adversaire est en faute de position (Règle 12.7.1). Le joueur au service:

12.6.1.1 enfreint l'ordre du service (Règle 12.2)*;*

12.6.1.2 n'effectue pas son service correctement (Règle 12.4).

12.6.2 **Fautes après la frappe de service:**

Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif (à moins qu'un joueur ne soit en faute de position) lorsque le ballon (Règle 12.4 & 12.7.2):

12.6.2.1 touche un joueur de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet complètement au travers de l'espace de passage (Règle 8.4.4, 8.4.5 et 10.1.1)*;*

12.6.2.2 tombe "dehors" (Règle 8.4);

12.6.2.3 passe au-dessus d'un écran (Règle 12.5).

12.7 FAUTES DE SERVICE ET FAUTES DE POSITION

12.7.1 Si le joueur au service commet une faute au moment du service (mauvaise exécution, ordre de rotation erroné, etc.) et que l'adversaire commet une faute de position, c'est la faute de service qui est sanctionnée.

12.7.2 Au contraire, lorsque l'exécution du service a été correcte, mais que le service devient ensuite fautif (ballon dehors, écran, etc.), la faute de position a été commise en premier et est donc sanctionnée.

13. FRAPPE D'ATTAQUE

13.1 CARACTÉRISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE

13.1.1 Toutes les actions envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, sont considérées comme des frappes d'attaque.

13.1.2 Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est clairement frappé, et qu'il n'est ni tenu ni lancé.

13.1.3 La frappe d'attaque est effective dès que le ballon traverse entièrement le plan vertical du flet ou qu'il est touché par un adversaire.

13.2 RESTRICTIONS DE LA FRAPPE D'ATTAQUE

13.2.1 Un joueur de la ligne avant peut effectuer une frappe d'attaque à n'importe quelle hauteur, à condition que le contact du ballon ait lieu dans son propre espace de jeu (à l'exception de la Règle 13.2.4 et règle 13.3.6).

13.2.2 Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant:

13.2.2.1 lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché ni franchi la ligne d'attaque;

13.2.2.2 après la frappe, il peut retomber dans la zone avant (Règle 1.4.1).

13.2.3 Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, une partie du ballon est plus basse que le sommet du flet.

13.2.4 Aucun joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du flet.

13.3 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

13.3.1 Un joueur frappe le ballon dans l'espace de jeu de l'équipe adverse (Règle 13.2.1).

13.3.2 Un joueur envoie le ballon "dehors" (Règle 8.4).

13.3.3 Un joueur arrière effectue une attaque dans la zone avant, alors que le ballon est entièrement au-dessus du bord supérieur du flet (Règle 13.2.3).

13.3.4 Un joueur effectue une Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au dessus du bord supérieur du flet (Règle 19.3.1.2) d'attaque sur le service adverse, alors que le ballon est dans la zone avant et entièrement au-dessus du bord supérieur du flet (Règle 13.2.4).

13.3.5 Un Libéro effectue une frappe d'attaque alors que le ballon est entièrement au dessus du bord supérieur du flet (Règle 19.3.1.2).

13.3.6 Un joueur effectue une frappe d'attaque sur un ballon entièrement au-dessus du bord supérieur du flet provenant d'une passe haute avec les doigts effectuée par le Libéro dans sa zone avant.

14. CONTRE

14.1 CONTRER

14.1.1 Le contre est l'action des joueurs placés près du flet pour intercepter le ballon provenant de l'adversaire en dépassant le haut du flet, sans tenir compte de la hauteur du contact du ballon. Seuls les joueurs de la ligne avant peuvent effectuer un contre, mais au moment du contact avec le ballon, une partie du corps doit être plus haute que le sommet du flet.

14.1.2 **Tentative de contre**

Une tentative de contre est l'action de contrer sans toucher le ballon.

14.1.3 **Contre effectif**

Le contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur (Figure 7).

14.1.4 **Contre collectif**

Un contre est collectif lorsqu'il est réalisé par un groupe de deux ou trois joueurs proches les uns des autres et est effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.

14.2 TOUCHES DE CONTRE

Des touches consécutives (rapides et continues) avec le ballon peuvent être réalisées par un ou plusieurs contreurs, à condition que ces contacts aient lieu au cours d'une seule action.

14.3 CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

Lors du contre, le joueur peut passer ses mains et ses bras de l'autre côté du flet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon de l'autre côté du flet tant que l'adversaire n'a pas exécuté de frappe d'attaque.

14.4 CONTRE ET TOUCHES D'ÉQUIPE

14.4.1 Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon (Règle 9.1).

14.4.2 La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon lors du contre.

14.5 CONTRER LE SERVICE

Contrer le service adverse est interdit.

14.6 FAUTES AU CONTRE

14.6.1 Le contreur touche le ballon dans l'espace adverse avant ou au moment de la frappe d'attaque de l'adversaire (Règle 14.3).

14.6.2 Un joueur arrière ou un Libéro effectue le contre ou participe à un contre effectif (Règles 14.1.1, 14.5 et 19.3.1.3).

14.6.3 Contrer le service adverse (Règle 14.5).

14.6.4 Le contre envoie le ballon "dehors"; (Règle 8.4).

14.6.5 Contrer le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes.

14.6.6 Un Libéro tente d'effectuer un contre collectif ou individuel. (Règles 14.1 et 19.3.1.3).

Chapitre Cinq
INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES

15. INTERRUPTIONS

Une interruption est le temps compris entre un échange de jeu terminé et le coup de sifflet de l'arbitre pour le service suivant. Les seules interruptions réglementaires sont les TEMPS-MORTS et les REMPLACEMENTS.

15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS RÉGLEMENTAIRES

Chaque équipe a le droit de demander au maximum deux temps-morts et six remplacements par set.

Volleyball Canada - Pour les compétitions de Volleyball Canada dans les catégories 14 ans et moins*, 15 ans et moins féminines et masculines ainsi que dans la catégorie 16 ans et moins masculine, douze substitutions au maximum sont autorisées par équipe et par set. Les douze substitutions sont limités (15.6.1 and 15.6.2).

*Pour les compétitions de Volleyball Canada de 14 ans et moins on applique la règle de "l'esprit sportif", la définition étant suivante: Les substitutions ne sont pas permises au cours des deux premiers sets. Dans le cas d'une blessure, une substitution exceptionnelle peut être faite. Le joueur blessé ne pourra pas retourner au jeu pendant le même set, mais pourra retourner à un set subséquent. Si un joueur est disqualifié ou expulsé du match, une substitution légale doit être permise pour permettre au jeu de continuer. Si un joueur est expulsé lors du premier set, il ne pourra pas commencer lors du deuxième set, mais pourra commencer le troisième. N'importe quel alignement pourra être utilisé lors du troisième set. Lors du troisième set, 12 substitutions "limitées" sont permises.

15.2 SEQUENCE D`INTERRUPTION DU JEU REGLEMENTAIRE

15.2.1 Des demandes d'un ou de deux Temps-Morts et d'un remplacement par chaque équipe peuvent se suivre dans la même interruption.

15.2.2 Cependant, une équipe n'est pas autorisée à faire des demandes consécutives pour remplacement pendant la même interruption de jeu. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés simultanément par la même demande.

15.2.3 Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre 2 demandes de remplacements séparées, pour une même équipe. (Excepté dans le cas d'un remplacement imposé par une blessure ou une expulsion ou disqualification (15.5.2, 15.7, 15.8)).

15.3 DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGULIERES TIONS

15.3.1 Les demandes d'interruption régulières peuvent être demandées par le coach, ou en son absence, par le capitaine au jeu et seulement par eux.

15.3.2 Un remplacement avant le début du set est autorisé et enregistré comme un remplacement régulier dans ce set.

15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES

15.4.1 Les demandes de Temps-mort sont effectuées en faisant le geste correspondant quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de service. Tous les temps-morts demandés ont une durée de 30 secondes (USports).

Volleyball Canada - Tous les temps-morts ont une durée de 60 secondes. Il n'y a pas de "temps-mort technique".

15.4.2 Pour le USports, lors des sets 1 à 4, un temps-mort technique supplémentaire d'une durée de 60 secondes est appliqué automatiquement lorsque l'équipe qui mène au score atteint le 16ème point.

15.4.3 Dans le 5ème set décisif, il n'y a pas de "temps-mort technique"; seul deux temps-morts de 60 secondes (30 secondes – USports), peuvent être demandés par chaque équipe.

15.4.4 Pendant les temps-morts (y compris les temps-morts techniques), les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc.

15.5 REMPLACEMENT

15.5.1 Le remplacement est l'acte par lequel un joueur, autre que le libéro ou son/sa remplaçant(e), après avoir été enregistré auprès du marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment là. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.

15.5.2 Lorsque le remplacement est obligatoire suite à la blessure d'un joueur au jeu il peut être accompagné du geste officiel fait par le coach (ou par le capitaine au jeu).

15.6 LIMITATION DES REMPLACEMENTS

15.6.1 Substitution limité - Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu mais une fois par set et n'y retourner qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.

15.6.2 Substitution limité - Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.

15.6.3 Remplacements illimités – Un joueur de la formation de départ peut sortir et retourner au jeu plusieurs fois et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.

15.6.4 Remplacements illimités – Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ mais une fois par set et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.

15.7 REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL

Un joueur (à l'exception du Libéro), qui ne peut continuer à jouer pour cause de blessure ou de maladie, devra être remplacé légalement. Si ce n'est pas possible, l'équipe a le droit de réaliser un remplacement EXCEPTIONNEL, au delà des limites de la Règle 15.6. Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure/maladie, à l'exception du Libéro et/ou du joueur dont il a pris la place, peut remplacer au jeu le joueur blessé. Le joueur blessé/ malade n'est pas autorisé à reprendre le match. Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier, mais doit être enregistré sur la feuille de match et être repris dans le total des remplacements du set et du match.

15.8 REMPLACEMENT SUITE À EXPULSION OU DISQUALIFICATION

Un joueur EXPULSE ou DISQUALIFIE doit être remplacé immédiatement par un remplacement réglementaire. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLETE.

15.9 REMPLACEMENT ILLÉGAL UTION

15.9.1 Un remplacement est illégal s'il dépasse les limitations prévues à la Règle 15.6 (à l'exception des cas prévus à la Règle 15.7), ou s'il concerne un joueur non enregistré.

15.9.2 Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement illégal et que le jeu a repris (Règle 8.1), la procédure suivante est à suivre dans l'ordre:

15.9.2.1 l'équipe est pénalisée: l'adversaire gagne un point et le service*;*

15.9.2.2 le remplacement est corrigé;

15.9.2.3 les points marqués par l'équipe fautive depuis la faute sont annulés, les points de l'équipe adverse sont maintenus.

15.10 PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

15.10.1 Les remplacements doivent être effectués dans la zone de remplacement.

15.10.2 Un remplacement durera seulement le temps nécessaire à l'enregistrement sur la feuille de match et permettre l'entrée et la sortie des joueurs.

15.10.3 a) La demande réelle de remplacement débute par l'entrée du (des) remplaçant(s) dans la zone de remplacement, prêt(s) à jouer, pendant une interruption. Le coach ne doit pas effectuer le signal du remplacement sauf si le remplacement est du à une blessure ou s'il a lieu avant le début du set.

Volleyball Canada - - *S'il n'y a auncun buzzer, l'arbitre utilisera son sifflet pour annoncer et autorizer le remplacement du joueur.*

b) Si le joueur n'est pas prêt, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard de jeu.

c) La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le 2ieme arbitre qui utilisent respectivement le buzzer ou le sifflet. Le 2ieme arbitre autorise le remplacement.

Quand applicable, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter les remplacements (y compris lorsqu'un équipement électronique est utilisé).

15.10.4 Si une équipe désire procéder simultanément à plus d'un remplacement, tous les joueurs remplaçants doivent se rendre au même moment dans la zone de remplacement pour être considérés comme une même demande. Dans ce cas, les remplacements doivent être effectués successivement, par paires de joueurs, l'une à la suite de l'autre. Si l'un est illégal, le remplacement légal est autorisé mais l'illégal est refusé et sujet à une sanction de retard de jeu.

15.11 DEMANDES NON FONDÉES

15.11.1 Il n'est pas fondé de demander une interruption régulière de jeu:

15.11.1.1 pendant un échange de jeu ou au moment ou après le coup de sifflet autorisant le service;

15.11.1.2 par un membre de l'équipe non autorisé (Règle 15.2.1);

15.11.1.3 pour un second remplacement durant la même interruption (càd avant la fin du prochain échange complet) sauf en cas de blessure/maladie du joueur en jeu;

15.11.1.4 après avoir épuisé le nombre autorisé de temps-morts et de remplacements de joueurs (Règle 15.1).

15.11.1.5 par un entraîneur qui n'est pas au bout du banc le plus près du marqueur quand assis ou à l'extension de la ligne d'attaque dans la zone libre quand assis ou debout.

15.11.2 La première demande non-fondée pour une équipe qui n'a pas d'incidence sur le jeu ni n'occasionne de retard sera rejetée, mais doit être enregistrée sur la feuille de match sans autres conséquences.

15.11.3 Toute nouvelle demande non-fondée durant le match par la même équipe constitue un retard de jeu.

16. RETARDS DE JEU

16.1 TYPES DE RETARDS

Toute action non fondée d'une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard et comprend entre autres:

16.1.1 retarder une interruption régulière;

16.1.2 prolonger une interruption de jeu après avoir reçu le signal de reprendre le jeu;

16.1.3 demander un remplacement illégal (Règle 15.9)*;*

16.1.4 répéter une demande non fondée;

16.1.5 pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.

16.2 SANCTIONS POUR RETARD

16.2.1 *L'avertissement pour retard et la pénalisation pour retard sont des sanctions d'équipe*.

16.2.1.1 Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match.

16.2.1.2 Toutes les sanctions pour retard sont enregistrées sur la feuille de match.

16.2.2 Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD".

16.2.3 Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constitue(nt) une faute et est(sont) sanctionné(s) par une "PENALISATION POUR RETARD": un point et le service pour l'adversaire.

16.2.4 Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les sets sont appliquées pour le set suivant.

17. INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

17.1 BLESSURE/MALADIE

17.1.1 Si un accident grave se produit lorsque le ballon est en jeu, l'arbitre doit immédiatement interrompre le jeu et autoriser le personnel médical à entrer sur le terrain. L'échange est ensuite rejoué.

17.1.2 Si un joueur blessé/malade ne peut pas être remplacé régulièrement ou exceptionnellement, 3 minutes de récupération seront accordées au joueur, mais pas plus d'une fois durant le match pour le même joueur. (Règles 6.3, 15.6 et 15.7). Si le joueur ne se rétablit pas, son équipe est déclarée incomplète (Règles 6.4.3 et 7.3.1).

17.2 INCIDENT EXTÉRIEUR

S'il se produit un incident extérieur durant le match, le jeu doit être interrompu et l'échange est rejoué.

17.3 INTERRUPTIONS PROLONGÉES

17.3.1 Lorsque des circonstances imprévues interrompent le match, le premier arbitre, les organisateurs et le comité de contrôle, s'il y en a un, décident des mesures à prendre pour rétablir les conditions normales.

17.3.2 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale est inférieure à 4 heures:

17.3.2.1 si le jeu est repris sur le même terrain de jeu, le set interrompu reprendra normalement avec les mêmes scores, joueurs et positions. Les résultats des sets précédents resteront acquis;

17.3.2.2 si le match est repris sur un autre terrain de jeu, le set interrompu est annulé et il est rejoué avec les mêmes formations de départ (à l'exception des joueurs expulsés ou disqualifiés) et les sanctions enregistrées seront maintenues. Les résultats des sets joués resteront acquis.

17.3.3 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale excède 4 heures, le match entier sera rejoué.

17.4 VOLLEYBALL CANANDA - NETTOYAGE DE LA SURFACE DE JEU

Les arbitres doivent accorder le temps nécessaire au nettoyage de la surface de jeu quand celle-ci est mouillée ou devient glissante. Des serviettes devraient être disposées de chaque côté du terrain. Lorsque l'autorisation est donnée par les arbitres, les joueurs peuvent utiliser ces serviettes afin d'assécher la surface de jeu. Les joueurs peuvent également disposer d'une petite serviette à cette fin. Quand ce nettoyage n'est pas considéré nécessaire suite à la demande d'une équipe ou quand le nettoyage est délibérément ralenti, les arbitres peuvent décerner une pénalité pour retard de jeu. Lorsque des préposés au nettoyage sont disponibles, il leur appartiendra d'effectuer cette tâche sous la supervision des arbitres.

18. NTERVALLES ET CHANGEMENT DE CAMP

18.1 INTERVALLES

Un intervalle est le temps entre les sets. Tous les intervalles durent trois minutes. Durant cette période il est procédé au changement de terrain et à l'enregistrement des équipes sur la feuille de match. L'intervalle entre le second et le troisième set peut être allongé jusqu'à 10 minutes par l'organisme compétent à la demande de l'organisateur de la compétition.

18.2 CHANGEMENT DE CAMP

18.2.1 Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif (Règle 7.1).

18.2.2 Dans le set décisif, dès que l'équipe qui mène atteint 8 points, les équipes changent de camp sans retard, les positions des joueurs demeurent les mêmes. Si le changement ne se fait pas lorsque que l'équipe qui mène atteint 8 points, il doit s'effectuer dès que l'erreur est signalée. Les points marqués au moment du changement restent acquis.

Chapitre Six
LE JOUEUR LIBÉRO

19. LE JOUEUR LIBÉRO

19.1 DÉSIGNATION DU LIBÉRO

19.1.1 Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de match jusqu'à deux (2) joueurs spécialisés en défense «Libéros».

Volleyball Canada - L'utilization d'un seul Libéro est permi, sauf pour les compétitions 14 ans et 15 ans et moins (masculin et féminin). Pour les compétitions 16 ans et moins masculin, là ou les libéros ne sont pas permis.

Volleyball Canada - le libéro peut être redésigné après chaque set.

Le nombre de libéro doit être inscrit sur la feuille de l'alignement pour chaque set. Si un entraineur décide de redésigner le libéro entre deux sets, le nouveau libéro peut être inscrit sur la feuille de partie. Tout libéro redésigné doit avoir un uniforme qui conforme aux règles. Le numéro du maillot du libéro redésigné doit être le même que celui inscrit sue la feuille de partie. Le libéro remplacé peut maintenant agir comme un joueur régulier en autant qu'il/elle a l'uniforme approprier.

19.1.2 Tous les "Libéros" doivent être enregistrés avant le match sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet.

Volleyball Canada - Pour les compétitions de Volleyball Canada, le Libéro doit être enregistré sur la feuille de match avec la liste des joueurs, et non dans la ligne spéciale. Son numéro doit être indiqué sur la fiche de position pour tous les sets.

19.1.3 Pour les 2 libéros quand utilisés- Le Libéro sur le terrain est le Libero actif. S'il y a un autre libéro il/elle sera le second libéro de l'équipe. A tout moment il ne peut se trouver sur le terrain qu'un seul Libéro.

Volleyball Canada - Pour les compétitions de Volleyball Canada, le capitaine de l'équipe ne peut pas être le libéro pour le premier set de la partie.

a) Si le libéro est désigné comme capitaine après le premier set ou les sets suivants, le libéro peut être le joueur enregistré sur la feuille de partie comme capitaine de l'équipe.
b) Si la désignation ci-dessous se produit, l'entraineur-chef doig nommer un nouveau capitaine. Ceci doit être noté dans la section des remarques sue la feuille de partie.
c) A la fin de la partie, le capitaine original doit signé la feuille de partie.

19.1.4 Le Libéro ne peut jamais être capitaine d'équipe ni capitaine de jeu lorsqu'il remplit ses fonctions de Libéro.

19.2 ÉQUIPEMENT

Le(s) joueur(s) Libéro(s) doi(ven)t porter une tenue (ou une chasuble, pour le Libéro re-désigné) qui a une couleur dominante différente de toutes les couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. La tenue doit nettement contraster du reste de l'équipe. La tenue du Libéro doit être numérotée comme les autres membres de l'équipe.

Volleyball Canada - Le libéro doit porter un uniforme qui a une couleur dominante différante de n'importe couleur dominante de celle de l'équipe.

19.3 ACTIONS IMPLIQUANT LE LIBÉ

19.3.1 **Les actions de jeu**

19.3.1.1 Le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière.

19.3.1.2 Il n'est autorisé à jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit (y compris le terrain de jeu et la zone libre) si, au moment du contact, le ballon est entièrement plus haut que le bord supérieur du filet.

19.3.1.3 Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.

19.3.1.4 Un joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque quand le ballon est complètement plus haut que le bord supérieur du flet, si le ballon provient d'une touche haute jouée avec les doigts par le Libéro et effectuée dans sa zone avant. Le ballon peut être attaqué librement si le Libéro effectue la même action en dehors de sa zone avant.

19.3.2 **Changement du Libéro**

19.3.2.1 Les changements impliquant le Libéro ne sont pas comptabilisés comme replacements. Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du Libéro (sauf si une pénalité engendre une rotation amenant le Libéro en position 4, ou si le Libéro actif devient incapable de jouer rendant l'échange de jeu non-terminé). Le Libéro ne peut sortir que pour le joueur dont il a lui-même pris la place.

19.3.2.2 Le joueur régulier peut reprendre sa place ou être changé pour n'importe lequel des deux Libéros. Le Libéro actif peut être seulement changé par le joueur régulier dont il avait pris la place ou par le second Libéro.

19.3.2.3 Au début de chaque set, le libéro ne peut pas entrer sur le terrain tant que le 2ieme arbitre n'a pas vérifié la position de départ.

19.3.2.4 Les autres changements doivent avoir seulement lieu quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de l'arbitre.

19.3.2.5 Un changement effectué après le coup de sifflet autorisant le service, mais avant la frappe de service, ne doit pas être refusé; néanmoins, à la fin de l'échange le capitaine en jeu devra être informé que cette procédure n'est pas autorisée et que les récidives seront sujettes à une sanction de retard de jeu.

19.3.2.6 Toute répétition d'un changement tardif entraînera une interruption immédiate du jeu et une sanction d'un retard de jeu sera appliquée. L'équipe qui devra servir sera déterminée par le résultat de la sanction pour retard.

19.3.2.7 Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la "Zone de changement du Libéro".

19.3.2.8 Tous les changements impliquant les Libéros doivent être enregistrés sur la feuille de Contrôle du Libéro (ou sur la feuille électronique , si celle-ci est utilisée).

19.3.2.9 Un changement illégal du Libéro peut concerner (entre autres):

- pas d'échange de jeu terminé entre des changements du Libéro;
- le Libéro est changé par un joueur autre que le second Libéro ou que le joueur régulier l'ayant changé. Un changement illégal du Libero doit être considéré de la même manière qu'un remplacement illégal.
- C'est-à-dire si le changement illégal du Libéro est constaté avant le début de l'échange suivant, alors il est corrigé par les arbitres et l'équipe est sanctionnée d'un retard de jeu;
- Si le changement illégal du Libéro est constaté après la frappe de service, les conséquences sont les mêmes qu'un remplacement illégal.

19.4 RE-DÉSIGNATION D'UN NOUVEAU LIBÉRO

19.4.1 Le libéro devient incapable de jouer s'il est blessé, malade, expulsé ou disqualifié. Le libéro peut être déclaré incapable de jouer pour n'importe quelle raison par le coach ou en cas d'absence du coach par le capitaine au jeu.

19.4.2 Équipe avec un seul Libéro

19.4.2.1 Lorsqu'un seul Libéro est disponible pour une équipe en accord avec la règle 19.4.1 ou si l'équipe a inscrit un seul libéro, et qu'il devient ou est déclaré inapte à jouer, le coach (ou en son absence, le capitaine au jeu) peut re-désigner pour le reste du match un autre joueur (excepté celui ayant changé le Libéro) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

19.4.2.2 Si le Libéro actif devient incapable de jouer, il/elle peut être changé régulièrement sur le terrain par le joueur dont il avait pris la place ou immédiatement et directement par un Libéro re-désigné.
Toutefois un Libéro qui a été ainsi remplacé dans sa fonction ne peut plus prendre part au jeu pour le reste du match. Si le Libéro n'est pas sur le terrain lorsqu'il est déclaré inapte à jouer, il/elle peut l'objet d'une re-désignation. Un Libéro, déclaré inapte à jouer ne peut pas reprendre part au jeu pour le reste du match.

19.4.2.3 Le coach ou le capitaine au jeu, s'il n'y pas de coach présent, doit contacter le 2nd arbitre pour l'informer de cette re-désignation.

19.4.2.4 Si le Libéro re-désigné devait être déclaré inapte à jouer, d'autres re-désignations sont autorisées.

19.4.2.5 Si le coach demande que le capitaine d'équipe soit re-désigné comme Libéro, ceci sera autorisé, mais le capitaine d'équipe doit dans ce cas déléguer tous ses privilèges.

19.4.2.6 En cas de re-désignation d'un Libéro, le numéro du joueur redésigné comme Libéro doit être inscrit dans la case remarque de la feuille de match et sur la feuille de contrôle du Libéro.(ou sur la feuille électronique si elle est utilisée).

19.4.3 Équipe avec deux Libéros

19.4.3.1 Quand une équipe à inscrit deux Libéros sur la feuille de match et que l'un d'eux devient inapte à jouer, l'équipe a le droit de jouer avec un seul Libéro. Aucune re-désignation ne sera acceptée sauf si le Libéro restant est déclaré incapable de continuer à jouer.

19.5 RESUME

19.5.1 Si le Libéro est expulsé ou disqualifié, il/elle peut être changé immédiatement par le second Libéro. Si l'équipe n'a qu'un seul Libéro, alors elle a le droit de procéder à une re-désignation.

Chapitre Sept
CONDUITE DES PARTICIPANTS

20. CONDUITE EXIGÉE

20.1 CONDUITE SPORTIVE

20.1.1 Les participants doivent connaître les "Règles officielles du Volleyball" et les respecter.

20.1.2 Les participants doivent accepter avec un esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter. En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés seulement via le capitaine au jeu.

20.1.3 Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou couvrir les fautes commises par leur équipe.

20.2 FAIR PLAY

20.2.1 Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, de leurs adversaires, de leurs partenaires et des spectateurs.

20.2.2 La communication entre les membres de l'équipe pendant le match est autorisée. (Règle 5.2.3.4).

21. COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

21.1 COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR

Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au 1er arbitre d'éviter que les équipes s'approchent du niveau de sanction. Ceci se fait en 2 étapes:
Étape 1 : en donnant un avertissement verbal via le capitaine au jeu;
Étape 2 : en montrant un CARTON JAUNE au membre de l'équipe concerné.
Cet avertissement formel ne constitue pas une sanction mais un symbole que le membre de l'équipe (et par extension l'équipe elle-même) a atteint le niveau de sanction pour le match. Ceci est enregistré sur la feuille de match sans autre conséquence immédiate.

21.2 COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAÎNANT DES SANCTIONS

Le comportement incorrect d'un membre d'une équipe envers les officiels, les adversaires, les co-équipiers ou le public est classé en trois catégories, suivant la gravité de l'infraction.

21.2.1 Conduite grossière: acte contraire aux bonnes manières ou à la moralité.

21.2.2 Conduite injurieuse: gestes ou propos insultants ou diffamatoires ou toute action exprimant le mépris.

21.2.3 Agression: attaque physique réelle ou comportement agressif et menaçant.

21.3 ÉCHELLE DES SANCTIONS

Selon le jugement du 1er arbitre et suivant la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et à enregistrer sur la feuille de match sont:
Pénalisation, Expulsion ou Disqualification.
Tout discours ou comportement antisportif de la part d'un membre de l'équipe sur le banc dirigé vers les arbitres sera automatiquement sanctionné pour comportement incorrect mineur étape 2, pénalisation, expulsion ou disqualification.

21.3.1 **Pénalisation**
La première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est pénalisée : l'adversaire gagne un point et le service.

21.3.2 **Expulsion**

21.3.2.1 Un membre de l'équipe qui est sanctionné d'une expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set, il doit être remplacé légalement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit rester assis dans l'aire de pénalité, sans autre

conséquence. Un coach expulsé perd le droit d'intervenir dans le set et doit rester assis dans l'aire de pénalité.

21.3.2.2 La première conduite injurieuse d'un membre d'une équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.

21.3.2.3 La seconde conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.

21.3.3 **Disqualification**

21.3.3.1 Un membre de l'équipe qui est disqualifié doit être remplacé légalement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match, sans autre conséquence. Sortir de l'aire controlé de la compétition inclut tout espace pour spectateurs (sièges, tout espace ou on peut visualiser le jeu). Le participant. disqualifier ne peut pas retourner à l'aire de compétition suite à la conclusion du match.

21.3.3.2 La première attaque physique ou agression menaçante est sanctionnée par une disqualification sans autre conséquence.

21.3.3.3 La seconde conduite injurieuse dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence.

21.3.3.4 La troisième conduite grossière dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence.

21.4 APPLICATION DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

21.4.1 Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles; elles demeurent en vigueur pour toute la durée du match et sont enregistrées sur la feuille de match.

21.4.2 La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionnée progressivement (le membre de l'équipe se voit infliger une sanction plus sévère pour chaque infraction successive).

21.4.3 L'expulsion ou la disqualification due à une conduite injurieuse ou une agression ne demande pas de sanction préalable.

21.5 COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS

Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon la Règle 21.3 et les sanctions sont appliquées au set suivant.

21.6 RESUME DES COMPORTEMENTS INCORRECTS ET CARTONS UTILISES

Avertissement: pas de sanction

- 1ère étape: avertissement verbal
- 2ème étape: carton jaune

Pénalité: sanction - montrer carton rouge

Expulsion: sanction - montrer les cartons jaune + rouge ensemble

Disqualification: sanction - montrer les cartons jaune + rouge séparément

MODIFICATIONS DE RÈGLEMENTS POUR LE VOLLEYBALL DE GROUPES D'ÂGE

VOLLEYBALL 8U Aucun format de compétition officiel.

VOLLEYBALL 10U

Terrain: 6.1m x 13.4m. Lignes de terrain de badminton ou lignes collées sur un terrain de volleyball, avec ligne de service à environ 2 m du filet (soit la ligne de service au badminton).

Filet: Filet de badminton ou de volleyball (ou filet de fortune avec corde ou ruban) à 2 m de hauteur ou à la hauteur de portée du plus grand joueur.

Ballon: Recommandé: Tachikara Soft-V or Volley Lites are (SV14). Circonférence: 25.6 – 26.4 in./65.02 – 67.06 cm., Poid:7.0 – 7.7 po./198.45 – 218.29 g.

Composition des équipes Recommandé: équipes de six. Participation mixte permise.

Nombre de joueurs et remplacements: 4 contre 4. Les joueurs qui ne sont pas sur le terrain entrent en jeu après une séquence de trois échanges (voir annexe). Tous les participants doivent jouer à chaque manche.

Systèmes de jeu:

- Une formation en diamant est recommandée pour l'équipe en réception. Le joueur à la position 3 (au filet) est le passeur.
- Le joueur à l'arrière (réceptionneur/serveur) peut seulement attaquer de derrière la ligne de service de badminton ou d'attaque (2 m du filet).
- Une formation en carré est recommandée pour l'équipe en défense (2 au filet, 2 à l'arrière).

Marquer un point: Comme au volleyball régulier (système de la marque continue), avec la séquence de trois échanges. Les équipes comptent le pointage et arbitrent le match elles-mêmes.

Gagner un match: Deux formats possibles:

1) Deux demis de 10 minutes (changement de côté). Pause de deux minutes entre les demis. L'équipe avec le plus de points à la fin gagne.
2) Deux manches de 25 points (gagne par 2).

Mise en jeu: Le ballon peut être servi par au-dessus ou par en dessous. Le serveur ne peut dépasser la ligne de service de badminton ou la demie du terrain. Le ballon peut toucher au filet en traversant vers l'autre côté du terrain.

Jouer le ballon:

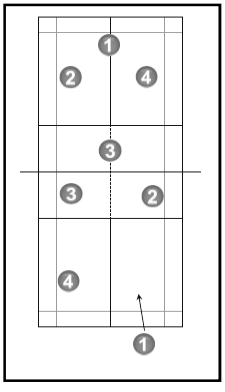
- Le 1e et le 2e contacts peuvent être un lancer-attraper. L'attraper est fortement recommandé pour assurer la continuité des échanges.
- Le ballon peut être attrapé au-dessus de la tête ou devant le corps.
- Aucun déplacement en possession du ballon.
- Les participants sont encouragés à se lancer le ballon à soi-même et à utiliser une technique de volleyball pour passer le ballon au prochain joueur, mais peuvent lancer le ballon à deux mains.
- Le joueur doit faire face à la cible pendant le mouvement du lancer.

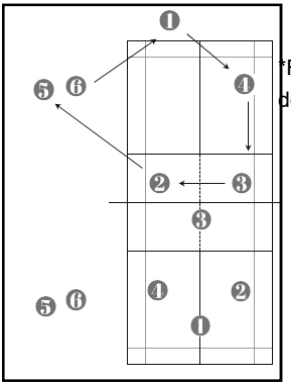
- Le ballon ne peut traverser le flet sur un lancer. Toute action pour jouer le ballon, que ce soit un lancer à soi-même pour préparer une technique de volleyball ou une technique de volleyball directe, est considérée en jeu.
- Le bloc est permis, mais par un seul joueur qui doit être à portée de bras du flet, avec les mains au-dessus et devant la tête.
- Trois contacts/équipe fortement encouragés.

Déroulement de la journée Recommandé: 3-4 matchs par jour de jeu. Un format en échelle est recommandé pour favoriser le jumelage d'équipes de calibre semblable. Le format éliminatoire n'est pas recommandé. La tenue de compétitions régionales est encouragée, avec déplacements limités.

Prix Recommandé : Les prix devraient être basés sur des qualités (esprit sportif, leadership, joueur le plus amélioré, le plus vaillant, etc.) et non sur la performance technique (ex. : meilleur serveur, meilleur attaquant).

Durée de la saison Recommandé : 10-12 semaines avec 1-2 entraînements par semaine.





VOLLEYBALL 12U

Terrain: 6,1 m x 13,4 m. Lignes de terrain de badminton ou lignes collées sur un terrain de volleyball, avec ligne d'attaque à environ 2 m du flet (soit la ligne de service au badminton).

Filet: Filet de badminton ou de volleyball (ou flet de fortune de corde ou ruban) à 2 m de hauteur.

Ballon: Recommandé : Tachikara Soft-V ou Volley Lites (SV14). Circonférence : 25,6 – 26,4 po/65,02 – 67,06 cm, Poids : 7,0 – 7,7 po/198,45 – 218,29 g.

Composition des équipes: Recommandé équipes de six. Participation unisexe recommandée, participation mixte permise.

Nombre de joueurs et remplacements: *4 contre 4. Les joueurs qui ne sont pas sur le terrain entrent en jeu après une séquence de trois échanges (voir annexe). Tous les participants doivent jouer à chaque manche.

Systèmes de jeu:

- Une formation en diamant est recommandée pour l'équipe en réception de service. Le joueur à la position 3 (au filet) est le passeur.
- Le joueur à l'arrière (réceptionneur/serveur) peut seulement attaquer de derrière la ligne de service de badminton ou d'attaque (2 m du filet).
- Une formation en carré est recommandée pour l'équipe en défense (2 au filet, 2 à l'arrière).

Marquer un point: Comme au volleyball régulier (système de la marque continue), avec la séquence de trois échanges. Les équipes comptent le pointage et arbitrent le match elles-mêmes.

Gagner un match: Meilleur de trois manches. Les deux premières manches sont de 25 points (gagne par 2), la troisième est de 15 (gagne par 2).

Mise en jeu: Le ballon peut être servi par au-dessus ou par en dessous. Le serveur ne peut dépasser la ligne de service arrière. Le ballon peut toucher au filet en traversant vers l'autre côté du terrain.

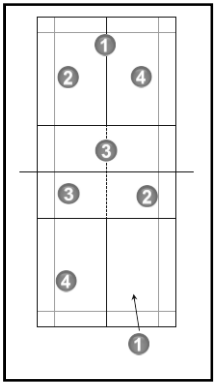
Jouer le ballon:

- Les 1er et 3e contacts doivent être une technique de volleyball.
- Le 2e contact peut être un mouvement fluide de lancer-attraper.
- Le ballon peut être attrapé soit au-dessus de la tête dans une position de passeur, soit devant le corps.
- Aucun déplacement en possession du ballon.
- Au 2e contact, les participants sont encouragés à se lancer le ballon à soi-même et à utiliser une technique de volleyball pour passer le ballon au prochain joueur.
- Le ballon ne peut traverser le filet sur un lancer. Toute action pour jouer le ballon, que ce soit un lancer à soi-même pour préparer une technique de volleyball ou une technique de volleyball directe, est considérée en jeu.
- Le bloc est permis, mais par un seul joueur qui doit être à portée de bras du filet, avec les mains au-dessus et devant la tête.
- Trois contacts/équipe fortement encouragés.

Prix: Recommandé: Les prix devraient être basés sur des qualités (esprit sportif, leadership, joueur le plus amélioré, le plus vaillant, etc.) et non sur la performance technique (ex. meilleur serveur, meilleur attaquant).

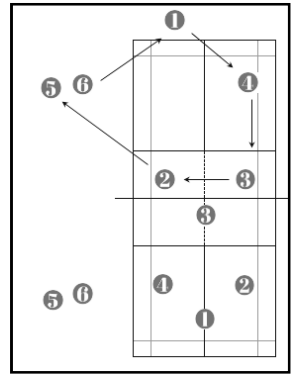
Durée de la saison: Recommandé: 12-16 semaines avec 2 entraînements par semaine.

***Un format à 6 contre 6 selon les règles 13U (indiquées ci-dessous) peut convenir pour la catégorie 12U dans certaines régions. Par contre, Volleyball Canada recommande fortement d'utiliser le format à 4 contre 4 dans la catégorie 12U dans la plupart des régions du Canada.*



Réception

Service



*Rotation
Des joueurs

VOLLEYBALL 13U

Règles du volleyball régulier avec les exceptions suivantes:

- La séquence à trois échanges est obligatoire.
- Le ballon lancé doit être joué avec une manchette, sinon le jeu est repris.
- Aucune spécialisation de joueur: Chaque rotation aura un joueur désigné différent qui prendra le rôle de passeur. Avant le début de la manche, l'entraîneur doit noter sur la feuille de pointage à quelle position initiale se trouvera le passeur. Cela peut être la position initiale no 1, no 2 ou no 3. Cependant, il est fortement conseillé que la position initiale no 1 ne soit utilisée que pour les équipes avancées 13 U en mesure d'ajouter ce niveau de difficulté, sans devoir réduire le nombre d'échanges ou de séquences de passe, de réception et d'attaque.
- Aucun libéro.
- Pas de passe en touche haute sur le service.

Remplacements:

- Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être sur le terrain pour le début de la première ou de la deuxième manche.
- Les remplacements ne sont pas permis dans la première ou la deuxième manche.
- Un remplacement exceptionnel peut être effectué en cas de blessure. Le joueur blessé ou malade ne peut revenir au jeu pendant la même manche, mais il peut revenir lors des manches ultérieures.
- Le choix de l'alignement est libre pour le début de la troisième manche.
- Les demandes de remplacement peuvent seulement être effectuées entre séquences de trois échanges.
- Les équipes changent de côté en troisième manche lorsqu'une équipe atteint 8 points.
- Si cela se produit pendant une séquence de trois échanges, le changement est fait à la fin de la séquence.

VOLLEYBALL 14U

Règles du volleyball régulier avec les exceptions suivantes:

- La séquence à trois échanges est recommandée pour la première moitié de la saison.
- Le ballon lancé doit être joué avec une manchette, sinon le jeu est repris.
- La spécialisation du passeur n'est pas recommandée. Volleyball Canada recommande fortement d'utiliser un système d'attaque 4-2, 6-3 ou 6-2 afin de favoriser le développement de tous les joueurs.
- Aucun libéro
- Pas de passe en touche haute sur le service.

Remplacements:

- Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être sur le terrain pour le début de la première ou de la deuxième manche.
- Les remplacements ne sont pas permis dans la première ou la deuxième manche.
- Un remplacement exceptionnel peut être effectué en cas de blessure. Le joueur blessé ou malade ne peut revenir au jeu pendant la même manche, mais il peut revenir lors des manches ultérieures.
- Le choix de l'alignement est libre pour le début de la troisième manche.

Pour les équipes qui utilises le séquence de trois échanges:

- Les demandes de remplacement peuvent seulement être effectuées entre séquences de trois échanges.
- Les équipes changent de côté en troisième manche lorsqu'une équipe atteint 8 points. Si cela se produit pendant une séquence de trois échanges, le changement est fait à la fin de la séquence.

VOLLEYBALL 15U

Règles du volleyball régulier avec les exceptions suivantes:

- Aucun libéro.
- Pas de passe en touche haute sur le service.

VOLLEYBALL 16U

Règles du volleyball régulier avec les exceptions suivantes:

- Aucun libéro chez les garçons.

VOLLEYBALL 17 et 18

Règles du volleyball régulier.

Séquence à trois échanges

Le but du volleyball à trois échanges est de favoriser le développement des habiletés, la participation, la tenue de compétitions pertinentes et le plaisir des athlètes.

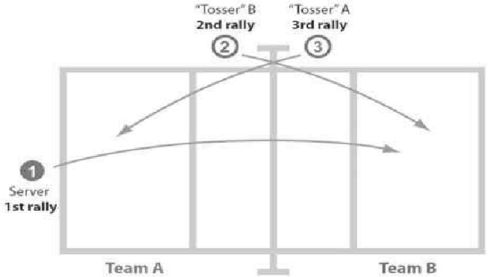
Aperçu de la séquence à trois échanges:

a) Le jeu suit une séquence de trois échanges (service, ballon lancé 1 et ballon lancé 2).
- 1er échange – introduit par le serveur
- 2e échange – ballon lancé à l'équipe en réception
- 3e échange – ballon lancé à l'équipe au service

b) Le service alterne d'une équipe à l'autre après chaque séquence de trois échanges.

c) Lorsque c'est le tour à une équipe de servir, elle doit faire une rotation et introduire un nouveau serveur.

d) Chaque ballon introduit vaut un (1) point.



Tripleball Diagram

Note:

a) Aucun temps-mort n'est permis pendant la séquence de trois ballons. Ces demandes doivent être faites avant l'introduction du service.

Directives à l'intention des lanceurs:

a) Un entraîneur, un entraîneur adjoint ou un bénévole peut être le lanceur qui introduit le ballon à son équipe.

b) Le ballon est lancé par en dessous, avec les deux mains, sans effet ou presque, au-dessus de l'antenne pour donner aux athlètes le temps de jouer le ballon.

c) Le lanceur peut pénétrer sur le terrain pour faire son lancer, mais doit le dégager tout de suite après.

d) Le ballon est toujours lancé directement vers l'athlète dans la position centre-arrière, sinon le jeu est repris.

e) Le ballon est lancé lorsque tous les joueurs avant sont au filet (prêts pour la transition) et ont été avertis verbalement par le lanceur que le ballon s'apprête à être introduit".

f) Le lanceur enchaîne rapidement le prochain lancer après la fin d'un échange.

Ramasseurs de ballons:

a) Il est recommandé que des bénévoles ou des athlètes qui ne participent pas à la manche soient désignés ramasseurs de ballons. À la fin de chaque échange, les athlètes devraient être encouragés à rouler rapidement les ballons vers les ramasseurs de ballons afin d'accélérer le jeu.

MODIFICATIONS DE RÈGLEMENTS POUR LE VOLLEYBALL MIXTE EN SALLE

Toutes les règles indiquées dans le présent livre des règlements s'appliquent pour le volleyball mixte en salle, à l'exception des points suivants. Des modifications pourront être précisées par le comité organisateur sans quoi les règles suivantes auront la préséance.

1. **VOLLEYBALL MIXTE À SIX JOUEURS**

Toutes les règles du livre de règlements sont en vigueur sauf les suivantes:

a) Composition de l'équipe:
Il doit y avoir trois hommes et trois femmes sur le terrain en tout temps.

b) Hauteur du filet:
La hauteur du filet utilisée doit être 2.43 m.

c) Remplacement:
Les joueurs/joueuses ne peuvent être remplacé(e)s que par un autre joueur du même sexe (donc un homme par un autre homme ou une femme par une autre femme).

d) Uniformes:
Les chandails des joueurs doivent être identiques et numérotés; les culottes courtes doivent être de la même couleur.

e) Le Libero:
Chaque équipe peut identifier un Libero. Le Libero (homme ou femme) peut être substitué seulement par un joueur du même sexe (i.e. homme pour homme et femme pour femme) - voir les règlements sur le joueur Libero - Règle 19.3.

2. **VOLLEYBALL MIXTE À QUATRE JOUEURS**

Aux modifications du volleyball mixte à six joueurs s'ajoutent les suivantes:

- Il doit y avoir deux hommes et deux femmes sur le terrain en tout temps.
- Il n'y a pas de distinction faite entre les joueurs avant et arrière, c'est-à-dire que tous les joueurs peuvent participer au bloc ou à l'attaque.
- L'ordre au service doit être établi et maintenu.

3. **VOLLEYBALL MIXTE À SIX ET À QUATRE JOUEURS RENVERSÉ**

Toutes les règles du volleyball mixte à six et à quatre joueurs s'appliquent, à l'exception des règles suivantes:

- La hauteur du flet pour les compétitions féminines est utilisée, soit 2.24 m.
- Les hommes doivent frapper le ballon de derrière la ligne d'attaque (3m).

4. **VARIANTES DE VOLLEYBALL RÉCRÉATIF**

Les variantes suivantes peuvent être utilisées dans toutes les versions de volleyball mixte (à six ou à quatre joueurs, régulier ou renversé) par le comité organisateur dans le but d'augmenter la participation:

- Effectuer la rotation des joueurs avec alternance, un homme, une femme, un homme, etc.
- Abaisser le flet à la hauteur de 2,35 m, pour le mixte à six et à quatre joueurs.
- Laisser les équipes continuer à jouer avec cinq joueurs, en cas de blessure (s'applique aux matchs à six joueurs).
- Permettre un nombre illimité de remplacements, dans la mesure où un homme est toujours remplacé par un homme et une femme par une femme.
- Remplacer le serveur à chaque rotation, avant qu'il n'ait servi - toujours en s'assurant que le remplacement se fasse par une personne du même sexe.
- Déterminer la durée d'une joute par le facteur temps au lieu de par le pointage.
- Permettre aux joueurs d'une équipe de porter des costumes qui ne soient pas identiques pourvu que chaque joueur soit identifié par un numéro sur son chandail.

.

SECTION II

Les arbitres, leurs responsabilités, et gestes officiels

Chapitre Huit
ARBITRES

22. CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

22.1 COMPOSITION

Le corps arbitral pour un match est composé des officiels suivants:
- le premier arbitre (Règle 23);
- le second arbitre (Règle 24);
- le marqueur (Règle 25);
- quatre (deux) juges de ligne (Règle 27).

Leur emplacement est indiqué à la Figure 10.

Volleyball Canada - Pour les compétitions utilisant le règlement du “Libero”, il est nécessaire d’avoir un marqueur adjoint pour s’assurer que le remplacement du Libéro soit légal.

22.2 PROCÉDURES

22.2.1 Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match:

22.2.1.1 le 1er arbitre donne le signal du service qui commence l’échange de jeu;

22.2.1.2 le 1er et le 2ème arbitre sifflent la fin de l’échange, à condition qu’ils soient sûrs qu’une faute ait été commise et qu’ils en aient identifié la nature.

22.2.2 Ils peuvent siffler pendant un arrêt de jeu pour indiquer qu’ils autorisent ou repoussent la demande d’une équipe.

22.2.3 Immédiatement après le coup de sifflet de l’arbitre signalant la fin de l’échange, les arbitres doivent indiquer à l’aide du geste officiel (Règle 28.1).

22.2.3.1 Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique:
a) l’équipe qui va servir;
b) la nature de la faute;
c) le(s) joueur(s) fautif(s) (si nécessaire).

Le second arbitre suivra les gestes du premier arbitre en les répétant.

22.2.3.2 Si la faute a été sifflée par le second arbitre, celui-ci indiquera:
a) la nature de la faute;
b) le joueur fautif (si nécessaire);
c) l’équipe qui va servir en suivant le geste du premier arbitre.

Dans ce cas, le premier arbitre ne doit indiquer ni la nature de la faute ni le joueur fautif, mais seulement l’équipe qui va servir.

22.2.3.3 Dans le cas d’une attaque fautive d’un joueur arrière ou d’un joueur libéro, les deux arbitres indiquent la faute en respectant les règles 22.2.3.1 et 22.2.3.2.

22.2.3.4 Dans le cas d’une double faute, les deux arbitres indiquent dans l’ordre
a) la nature de la faute;
b) les joueurs fautifs (si nécessaire).

L’équipe qui va servir comme indiquée par le premier arbitre.

23. PREMIER ARBITRE

23.1 EMPLACEMENT

Le 1er arbitre remplit ses fonctions debout sur un podium d'arbitre situé à l'une des extrémités du flet, à l'opposé du marqueur. Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au dessus du flet.

23.2 AUTORITÉ

23.2.1 Le premier arbitre dirige le match du début à la fin. Il a autorité sur tous les membres du corps arbitral et les membres des équipes. Pendant le match, ses décisions sont souveraines. Il est autorisé à annuler les décisions des autres membres du corps arbitral, s'il juge qu'elles sont erronées. Il/Elle peut même remplacer un membre du corps arbitral qui ne remplit pas correctement ses fonctions.

23.2.2 Il/Elle contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons, des essuyeurs et des balayeurs.

23.2.3 Il/Elle a un pouvoir de décision sur toutes les questions du jeu, y compris celles qui ne sont pas prévues par les Règles.

23.2.4 Il/Elle ne doit pas autoriser la discussion de ses décisions. Cependant, à la demande du capitaine en jeu, le 1er arbitre donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des Règles sur lesquelles il a fondé sa décision. Si le capitaine au jeu n'est pas d'accord avec les explications et choisit de contester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer cette contestation dès la fin du match. Le 1er arbitre doit autoriser ce droit au capitaine au jeu.

23.2.5 Le 1er arbitre a la responsabilité de décider avant et pendant le match si l'équipement de l'aire de jeu et les conditions permettent ou non de jouer.

23.3 RESPONSABILITÉS

23.3.1 Avant le match, le premier arbitre:

- 23.3.1.1 inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements;
- 23.3.1.2 effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe;
- 23.3.1.3 contrôle l'échauffement des équipes.

23.3.2 Pendant le match, le premier arbitre est autorisé à:

- 23.3.2.1 donner un avertissement aux équipes;
- 23.3.2.2 sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu;
- 23.3.2.3 décider:
  - a) des fautes du serveur et de positions de l'équipe au service, y compris l'écran;
  - b) des fautes de touche du ballon;
  - c) des fautes au-dessus du flet et des contacts fautifs d'un joueur avec let flet prioritairement du côté de l'attaque;
  - d) des attaques fautives du libéro ou des joueurs arrières;
  - e) de la frappe d'attaque effective faites par un joueur sur un ballon situé au-dessus du flet venant d'une passe haute effectuée avec les doigts par le libéro dans sa zone avant;
  - f) du franchissement complet par le ballon de l'espace inférieur situé sous le filet;

g) du contre effectif d'un joueur arrière ou d'une tentative de contre du libéro;
h) le ballon qui traverse le plan du flet, vers le terrain adverse, totalement ou partiellement en dehors de l'espace de passage ou qui touche l'antenne de son côté du terrain de jeu;
i) le ballon de service ou la 3ème touche qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.

23.3.3 A la fin du match il vérifie et signe la feuille de match.

24. SECOND ARBITRE

24.1 EMPLACEMENT

Le 2ème arbitre remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, près du poteau situé du côté opposé et en face du 1er arbitre.

24.2 AUTORITÉ

24.2.1 Le second arbitre est l'assistant du premier arbitre, mais a aussi son propre champ de compétence (Règle 24.3). Si le 1er arbitre devient incapable d'assurer sa tâche, le 2nd arbitre peut le/la remplacer.

24.2.2 Le second arbitre peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il ne doit pas insister auprès du premier arbitre.

24.2.3 Le second arbitre contrôle le travail du/des marqueur(s).

24.2.4 Le second arbitre contrôle les membres des équipes sur le banc de touche et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.

24.2.5 Le second arbitre contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement (Règle 4.2.3).

24.2.6 Il/Elle autorise les interruptions régulières, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.

24.2.7 Le second arbitre contrôle le nombre des temps-morts et des remplacements utilisés par chaque équipe et signale au premier arbitre et à le coach concerné le 2e temps-mort et les 5e (11e) et 6e (12e) remplacements de joueurs.

24.2.8 En cas de blessure d'un joueur, le second arbitre autorise le remplacement exceptionnel (Règle 15.7) ou accorde un temps de récupération de 3 minutes (Règle 17.1.2).

24.2.9 Le second arbitre vérifie l'état du sol, principalement dans la zone avant. Il vérifie aussi pendant le match que les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.

24.2.10 Il/Elle contrôle les membres des équipes dans les aires de pénalité et rapporte au 1er arbitre tout comportement incorrect.

24.3 RESPONSABILITÉS

24.3.1 Au début de chaque set, au changement de camp dans le set décisif et chaque fois que c'est nécessaire, le 2ème arbitre vérifie que les positions effectives des joueurs sur le terrain correspondent à celles inscrites sur les fiches de position.

24.3.2 Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale:

24.3.2.1 la pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet (Règle 11.2);

24.3.2.2 les fautes de position de l'équipe en réception (Règle 7.5);

24.3.2.3 le contact fautif d'un joueur avec le filet prioritairement du côté du contre et avec l'antenne située de son côté du terrain (Règle 11.3.1);

24.3.2.4 le contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro, ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou par le libéro;

24.3.2.5 le contact du ballon avec un objet extérieur*;*

24.3.2.6 le contact du ballon avec le sol lorsque le premier arbitre n'est pas en position de voir ce contact;

24.3.2.7 le ballon franchissant le plan du filet, totalement ou partiellement à l'extérieur de l'espace de passage en direction du camp adverse ou son contact avec l'antenne située de son côté du terrain de jeu;

24.3.2.8 le ballon de service ou la 3ème touche qui passe au-dessus ou en dehors de l'antenne de son côté du terrain de jeu.

24.3.3 A la fin du match, il vérifie et signe la feuille de match.

25. MARQUEUR

25.1 EMPLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marque située du côté opposé et en face du 1er arbitre *(Diagram 10)*.

25.2 RESPONSABILITÉS

Il complète la feuille de match conformément aux Règles en coopérant avec le 2ème arbitre. Il utilise un buzzer ou tout autre dispositif sonore pour notifier des irrégularités ou donner des signaux aux arbitres sur la base de ses responsabilités.

25.2.1 Avant le match et le set, le marqueur:

25.2.1.1 inscrit les données du match et des équipes ainsi que le nom et le numéro du Libéro, selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des coachs;

25.2.1.2 enregistre les formations de départ de chaque équipe à partir des fiches de position (ou vérifie les données encodées électroniquement).
S'il/elle ne reçoit pas à temps les fiches de position, il doit en informer immédiatement le second arbitre.

25.2.2 Pendant le match, le marqueur:

25.2.2.1 enregistre les points marqués;

25.2.2.2 contrôle l'ordre de rotation au service et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe du service;

25.2.2.3 est en charge pour accepter et enregistrer les remplacements de joueur en actionnant le buzzer, il en contrôle le nombre et inscrit les remplacements et les temps-morts en informant le 2ème arbitre;

25.2.2.4 signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée;

25.2.2.5 annonce aux arbitres les fins de set et la marque du 8e point dans le set décisif;

25.2.2.6 enregistre les avertissements pour méconduite, les sanctions et les demandes non-fondées;

25.2.2.7 enregistre tout autre événement selon les instructions du 2nd arbitre, par exemple : les remplacements exceptionnels, les temps de récupération, les interruptions prolongées, les ingérences extérieures, re-désignation etc.;

25.2.2.8 contrôle l'intervalle entre les sets.

25.2.3 A la fin du match, le marqueur:

25.2.3.1 inscrit le résultat final;

25.2.3.2 en cas de réclamation avec l'autorisation préalable du 1er arbitre, écrit ou permet au capitaine d'équipe ou de jeu d'écrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident ayant été contesté;

25.2.3.3 après avoir signé lui-même la feuille de match, recueille les signatures des capitaines d'équipe, puis celles des arbitres.

26. MARQUEUR ASSISTANT

26.1 EMPLACEMENT

Le marqueur assistant remplit ses fonctions assis à côté du marqueur à la table de marque.

26.2 RESPONSABILITÉS

Il/elle enregistre les changements impliquant le Libéro. Il/elle aide le marqueur dans l'exercice de ses fonctions administratives. Si le marqueur ne peut pas continuer son travail, le marqueur assistant remplace le marqueur.

26.2.1 Avant le match et un set, le marqueur assistant:

26.2.1.1 prépare la feuille de contrôle du Libéro;

26.2.1.2 prépare la feuille de réserve du match.

26.2.2 Pendant le match, le marqueur assistant:

26.2.2.1 enregistre les détails de changement du Libéro;

26.2.2.2 informe les arbitres de toutes les fautes de remplacement du Libéro, en actionnant le buzzer;

26.2.2.3 signalé le début et la fin des temps morts techniques;

26.2.2.4 fait fonctionner le tableau d'affichage manuel sur la table du marqueur;

26.2.2.5 vérifie que les tableaux d'affichage correspondent;

26.2.2.6 si nécessaire, remet à jour la feuille de réserve du match et la donne au marqueur.

26.2.3 A la fin du match, le marqueur assistant:

26.2.3.1 signe la feuille de contrôle du Libéro et la présente pour vérification;

26.2.3.2 signe la feuille de match.

Pour n'importe compétition utilisant une feuille de match électronique, le marqueur-assistant agit avec le marqueur pour annoncer les remplacements, pour renseigner au 2ème arbitre quelle équipe demande une interruption et identifie les changements du libéro.

27. JUGES DE LIGNE

27.1 EMPLACEMENT

Si seulement deux juges de lignes sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles du terrain situés à droite de chaque arbitre et de 1 à 2 m du coin.

Chacun d'eux contrôle la ligne de fond et la ligne latérale situées de son côté. (Figure10).

Quand possible, il est obligatoire de disposer de quatre juges de ligne. Ils sont debout dans la zone libre de 1 à 3 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.

27.2 RESPONSABILITÉS

27.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) de la façon indiquée à la Figure 12 pour signaler:

27.2.1.1 le ballon "dedans" (in) et "dehors" (out) (Règles 8.3 et 8.4) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s);

27.2.1.2 les ballons "dehors" touchés par l'équipe recevant le ballon;

27.2.1.3 les ballons qui touchent les antennes, les ballons de service et les 3èmes touches d'équipe qui franchissent le flet à l'extérieur de l'espace de passage, etc.;

27.2.1.4 tout joueur (en dehors du serveur) qui empiéterait sur l'extérieur de son camp au moment de la frappe de service;

27.2.1.5 les fautes de pied du serveur;

27.2.1.6 tout contact avec les 80cm supérieurs de l'antenne située de son côté du terrain par tout joueur pendant l'action de jouer le ballon ou une interférant sur le jeu;

27.2.1.7 Le ballon passant en dehors de l'espace de passage dans le camp adverse ou touchant l'antenne de son côté.

27.2.2 A la demande du premier arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste.

28. GESTES OFFICIELS

28.1 GESTES DES ARBITRES (FIGURE 11)

Les arbitres doivent faire le geste officiel pour indiquer les raisons de leur coup de sifflet (nature de la faute sifflée, ou de l'interruption autorisée). Le geste est soutenu pendant un instant et s'il est fait d'une seule main cette main correspond au côté de l'équipe fautive ou de l'équipe qui a fait la demande.

28.2 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE (FIGURE 12)

Les juges de ligne doivent indiquer au moyen du signal de drapeau officiel la nature de la faute commise, et le maintenir un moment.

29. VOLLEYBALL CANADA • POLITIQUE CONCERNANT LA PRÉSENCE DU SANG LORS DE COMPÉTITION

29.1 SAIGNEMENTS

Si un athlète saigne et que les autres participants risquent d'entrer en contact avec son sang, cet athlète doit être retiré du jeu jusqu'à ce que le saignement soit arrêté et que la plaie ait été nettoyée avec une solution antiseptique et recouverte de façon sécuritaire.

Avant que ne soit appellé une substitution légale, une substitution exceptionnelle ou un temps-mort, l'arbitre peut demander un temps-mort technique d'une minute pour résoudre le problème et permettre à l'athlète blessé de se faire soigner sur le champ. Les joueurs doivent rester sur le champ pendant que la situation est en cours de résolution. Le temps-mort technique n'est pas chargé aux équipes. Inscrire sur la feuille de match sous remarque.

29.1.1 **Remplacement régulier**

Si possible, un remplacement régulier sera utilisé. Le joueur blessé pourra retourner en jeu une fois le saignement arrêté, la blessure nettoyée et recouverte à condition que son retour soit régulier (Règle 15.6).

29.1.2 **Remplacement exceptionnel**

Si un remplacement régulier n'est pas possible, l'arbitre permettra un remplacement exceptionnel. Le joueur blessé ne pourra pas revenir au jeu au cours de cette partie. Le joueur blessé pourra jouer dans les parties suivantes à condition que le saignement ait été arrêté et que la blessure ait été nettoyée et recouverte (Règle 15.7).

29.1.3 **Temps-mort pour blessure**

Si un joueur blessé ne peut pas être remplacé de façon régulière ou exceptionnelle, on accordera trois minutes de récupération au joueur blessé afin de d'arrêter le saignement et de recouvrir la partie blessée. Ce temps mort pour blessure ne peut être accordé qu'une seule fois pour le même joueur dans le même match. Si le saignement ne peut être arrêté, l'équipe sera alors déclarée incomplète (Règle 17.1).

29.2 <u>UNIFORMES DE JEU</u>

Tout uniforme et équipement de jeu souillé par du sang doit être soit remplacé ou nettoyé avant d'autoriser l'athlète à revenir au jeu. Les uniformes et équipements doivent être nettoyés jusqu'à ce que la tache de sang ait complètement disparue.

29.2.1 **Compétition locale**

Si un uniforme de remplacement n'est pas disponible, le joueur dont le chandail est taché de sang pourra endosser un chandail avec un numéro différent ou pourra prendre le chandail d'un joueur de banc. L'officiel changera le(s) numéro(s) du (des) joueur(s) concerné(s) sur la feuille de match. Les règles à observer sont 15.6, 15.7, 17.1, ou un temps-mort.

- Le temps-mort technique d'une minute s'applique.
- Inscrire sur la feuille de match sous remarque.

NOTE: Ce règlement s'applique aussi au joueur Libéro si l'équipe possède un uniforme additionel de Libéro qui peut être utilisé.

Patrimoine canadien | Canadian Heritage

Sport Canada

Du terrain de jeu au podium

Des millions de Canadiens et Canadiennes participent à des sports. Nous sommes fiers de travailler en partenariat avec les différents paliers de gouvernement et la communauté sportive afin d'aider les Canadiens et Canadiennes à réaliser leurs rêves, d'édifier des communautés encore plus dynamiques et de mettre en lumière sur la scène internationale nos valeurs et nos réalisations.

www.patrimoinecanadien.gc.ca

Canada

SECTION III

Volleyball Canada

Illustrations

FIGURES

FIGURE 1a:
COMPETITION AREA / AIRE DE COMPETITION

Règles concernées: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1 (...) valeurs valables pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles

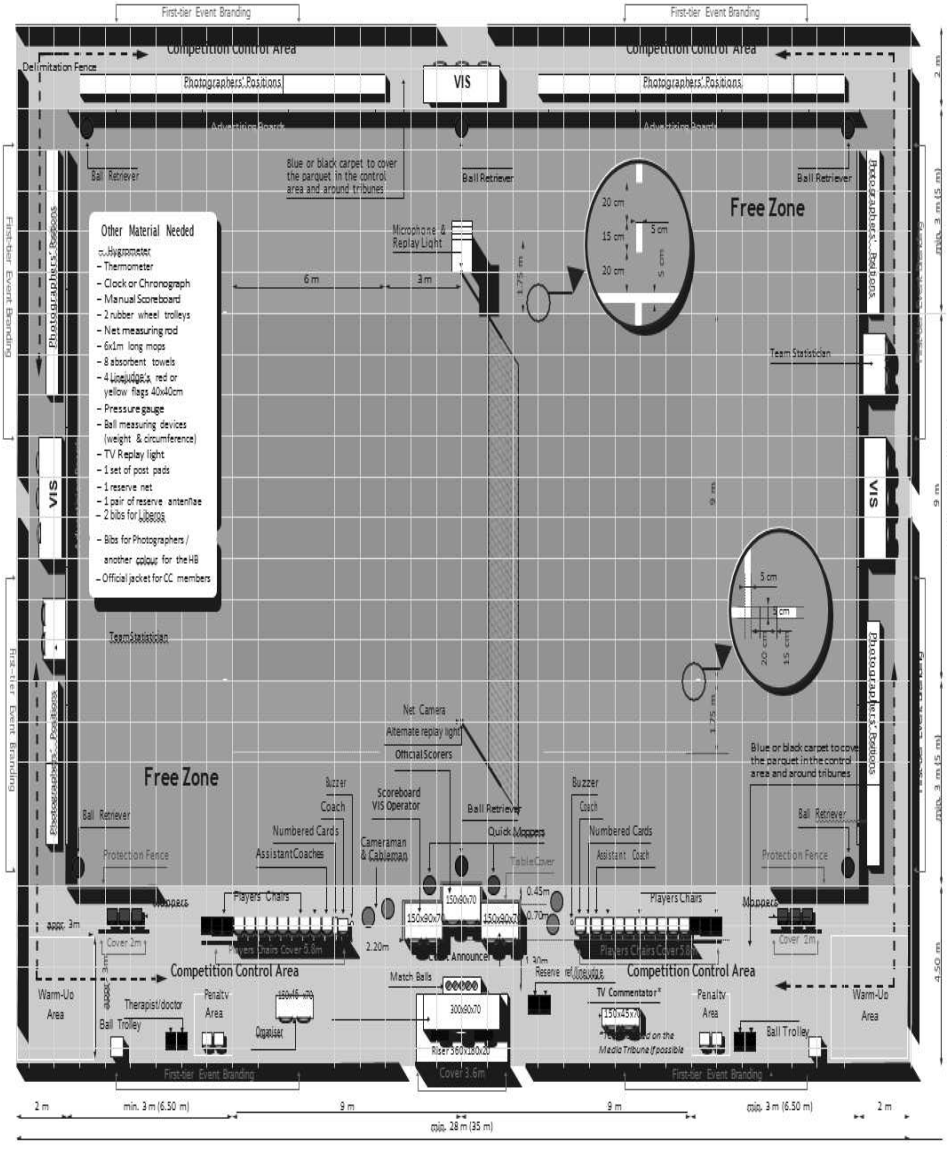


FIGURE 1b:
THE PLAYING AREA / L'AIRE DE JEU

Règles concernées: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1 (...) valeurs valables pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles

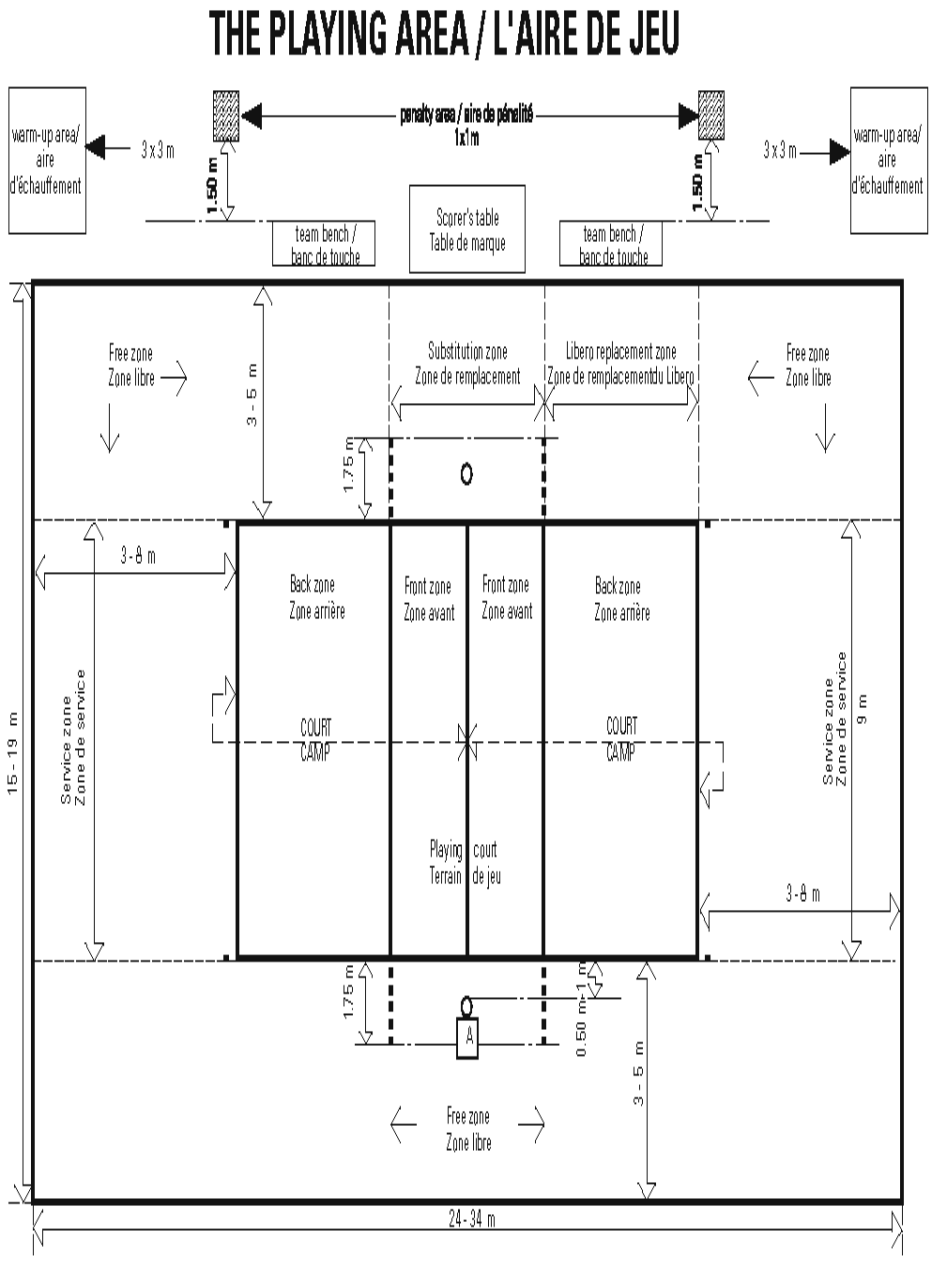


FIGURE 2:
THE PLAYING COURT / LE TERRAIN DE JEU

Règles concernées: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

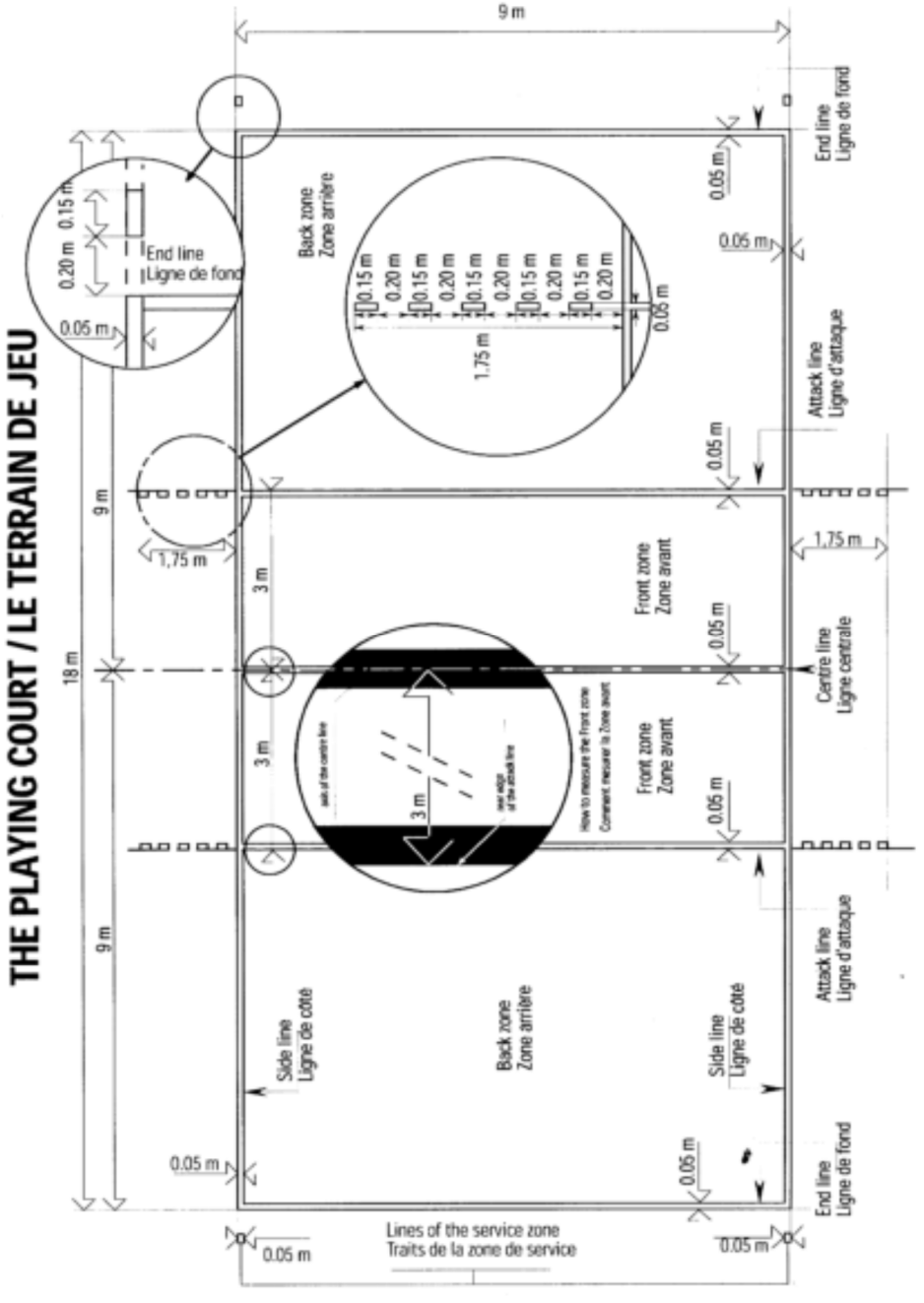
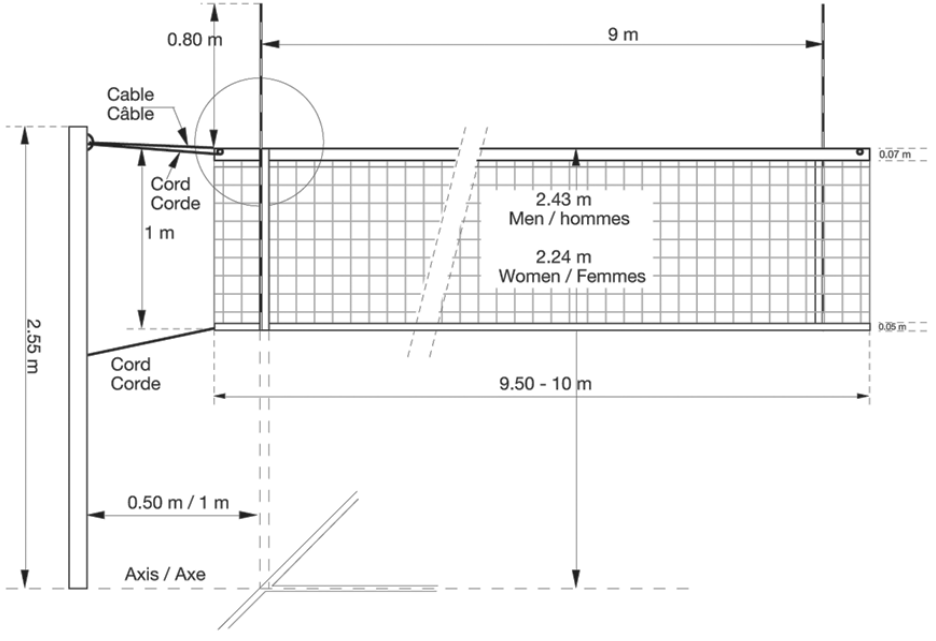
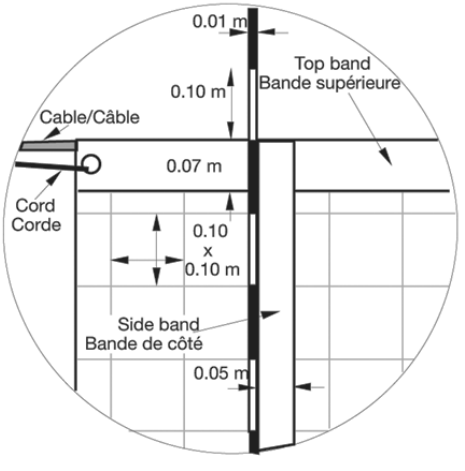


FIGURE 3:
DESIGN OF THE NET / CARACTÉRISTIQUES DU FILET

Règles concernées: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6





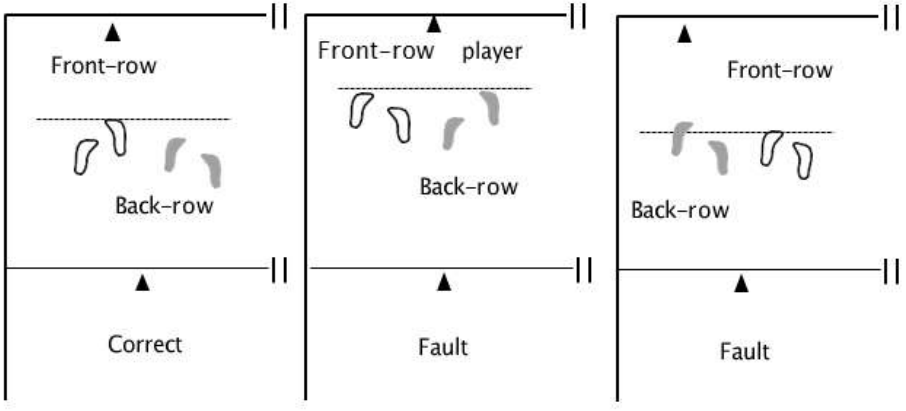
Note: Les deux antennes sont attachés à la partie extérieure des deux bandes blanches et sont placées sur les côtés opposés du flet.

FIGURE 4:
POSITION OF PLAYERS / POSITIONS DES JOUEURS

Règles concernées: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

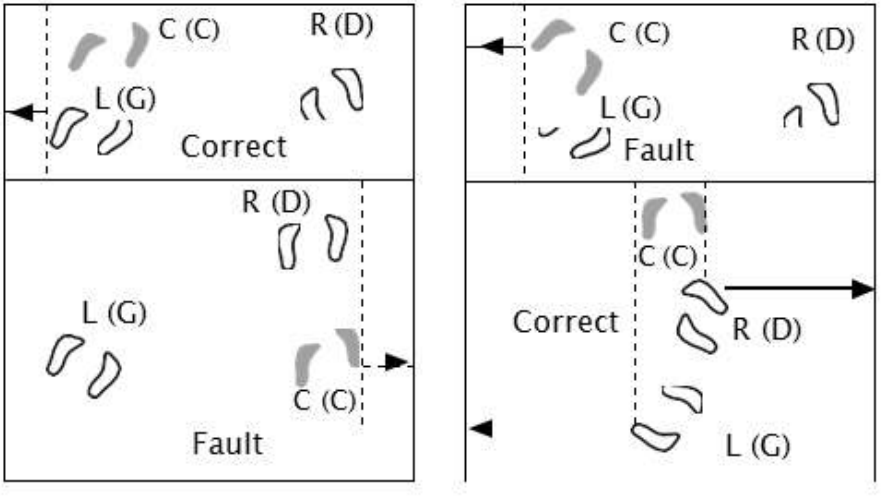
Example A: Determination of the positions between a front-row player and the corresponding back-row player.

Exemple A: Détermination des positions entre un joueur avant et son arrière correspondant



Example B: Determination of the positions between players of the same row.

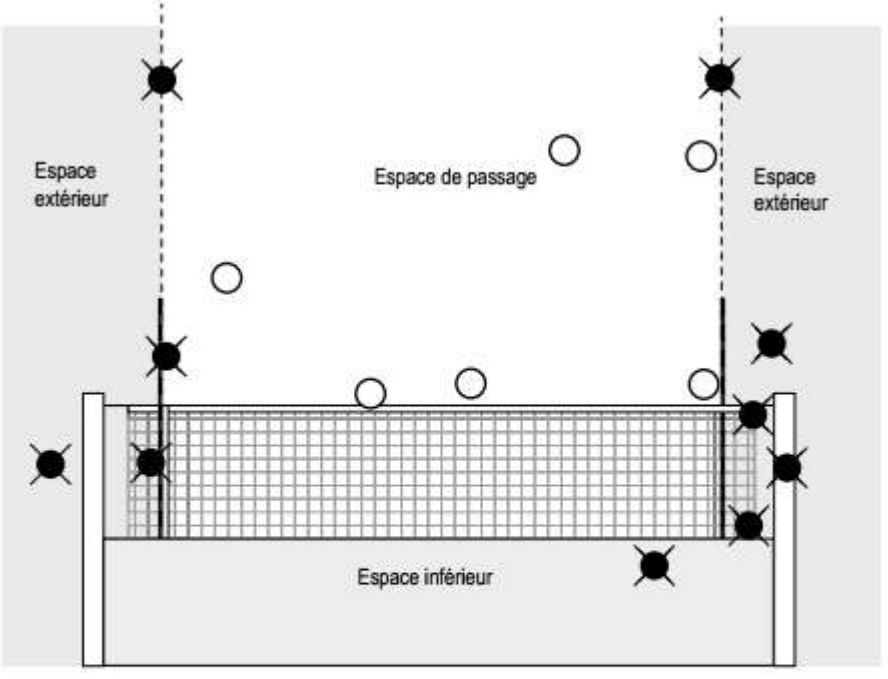
Exemple B: Détermination des positions entre les loueurs de la même ligne



C = Centre Player / Joueur centre
R (D) = Right Player / Joueur droit
L (G) = Left Player / Joueur gauche

FIGURE 5a:
BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT COURT
BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET EN DIRECTION DU CAMP ADVERSE

Règles concernées: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



= Faute
= Passage correct

FIGURE 5B:
BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT FREE ZONE
BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET EN DIRECTION DE LA ZONE LIBRE ADVERSE

Règles concernées: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

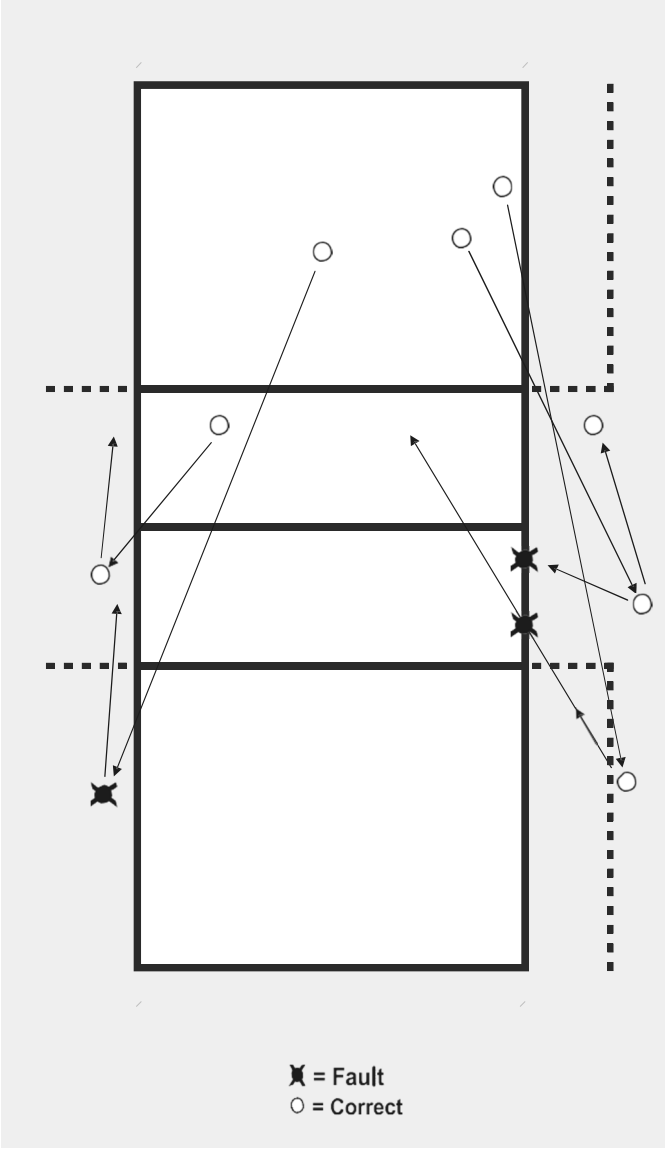


FIGURE 6: COLLECTIVE SCREEN / ÉCRAN COLLECTIF

Règles concernées: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

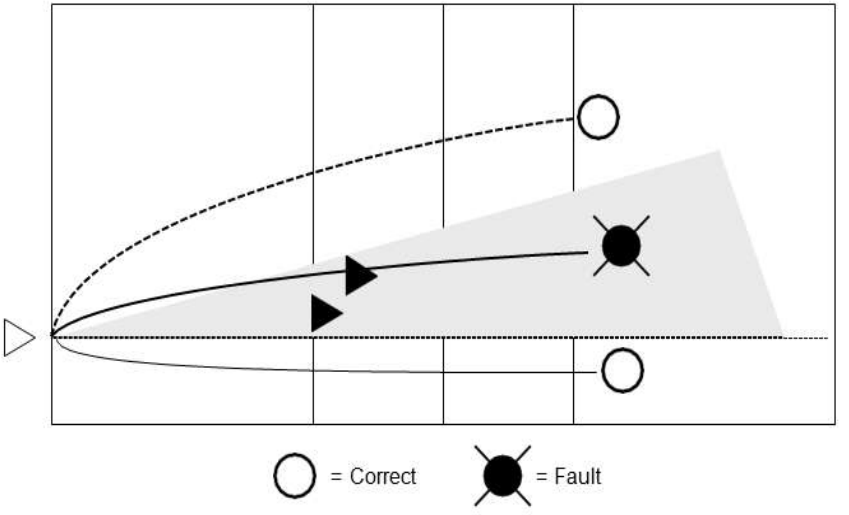
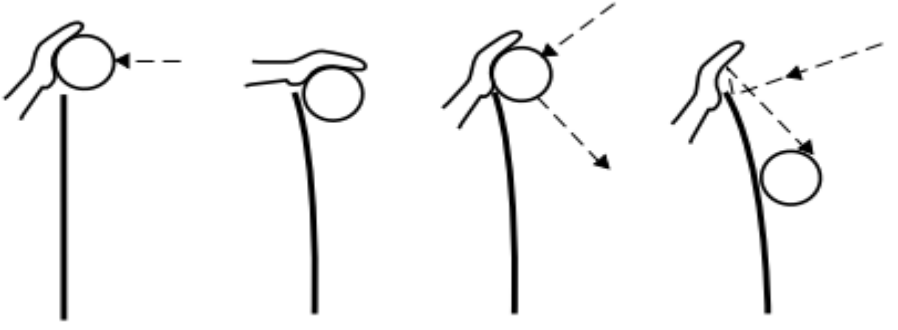


FIGURE 7: COMPLETED BLOCK / CONTRE EFFECTIF

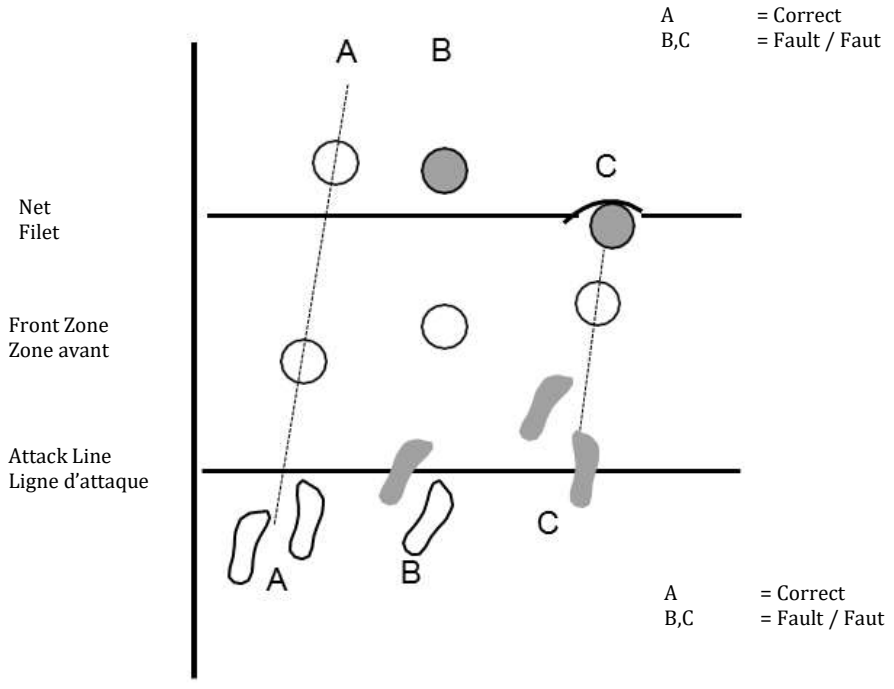
Règle concernées: 14.1.3



Ball above the net	Ball lower than the top of the net	Ball touches the net	Ball bounces off the net
Le ballon est au-dessus du filet	Le ballon est au dessous du bord supérieur du filet	Le ballon touche le file	Le ballon rebondit sur le filet

FIGURE 8: BACK ROW PLAYER'S ATTACK / ATTAQUE D'UN ARRIERE

Règles concernées: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



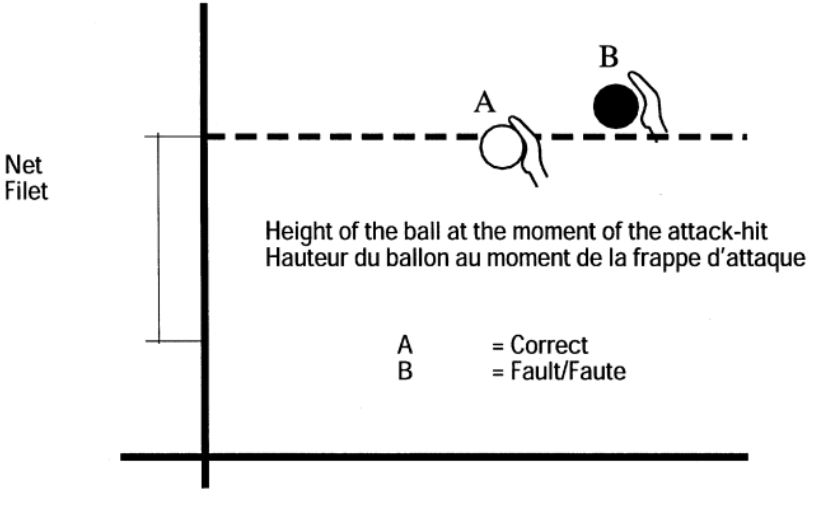


FIGURE 9: WARNINGS AND SANCTIONS SCALES AND THEIR CONSEQUENCES

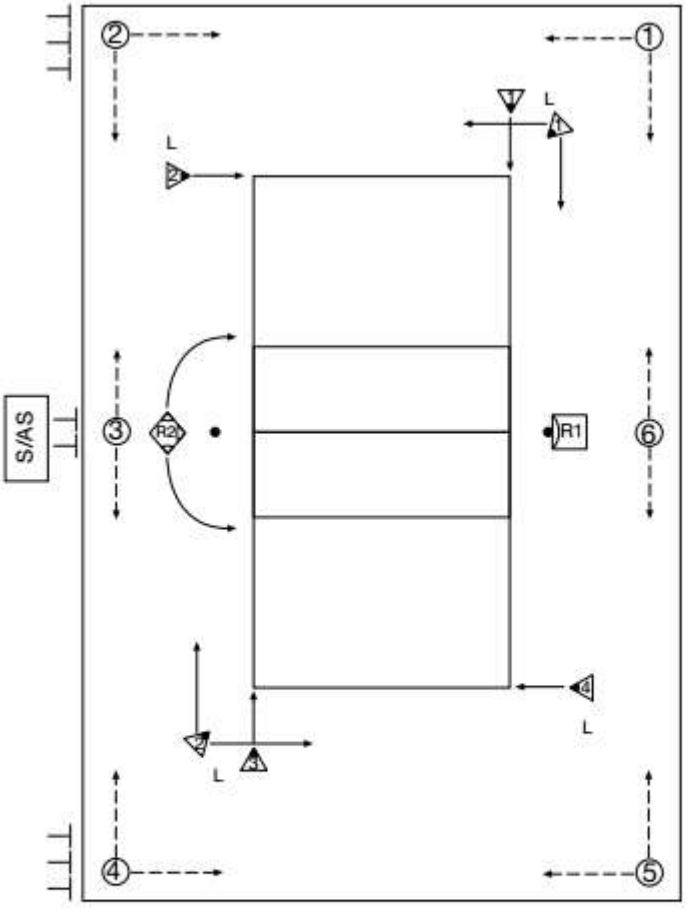
Règles concernées: 16.2, 21.3, 21.4.2

ECHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT					
CATEGORIES	**REPETITION**	**FAUTIF**	**SANCTION**	**CARTES**	**CONSEQUENCE**
COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR	**Étape 1**	Tout membre	Non considéré comme une sanction	Aucun	Uniquement préventif
	Étape 2			Jaune	
	Toute répétition		Pénalisation	comme ci-dessous	comme ci-dessous
CONDUITE GROSSIÈRE	**1ère**	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2ème	Même membre	Expulsion	Rouge + Jaune ensemble	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à le fin du set
	3ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
CONDUITE INJURIEUSE	**1ère**	Tout membre	Expulsion	Rouge + Jaune ensemble	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à le fin du set
	2ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
AGGRESSION	**1ère**	Tout membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match

ECHELLE DES SANCTIONS POUR RETARD DE JEU					
CATEGORIES	**REPETITION**	**FAUTIF**	**DISSUASION ou SANCTION**	**CARTES**	**CONSEQUENCE**
Retard	**1ère**	Tout member de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste 25 avec carton jaune	Prévention – pas de pénalisation
	2ème et les suivants	Tout member de l'équipe	Pénalisation pour retard	Geste 25 avec carton rouge	Un point et le service pour l'adversaire

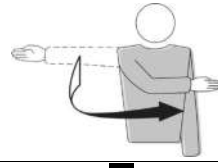
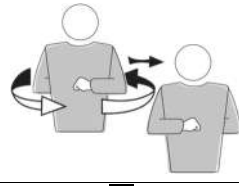
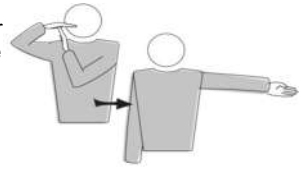
FIGURE 10:
LOCATION OF THE REFEREEING CORPS AND THEIR ASSISTANTS
EMPLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DE LEURS ASSISTANTS

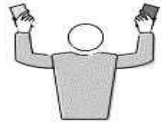
Règles concernées: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



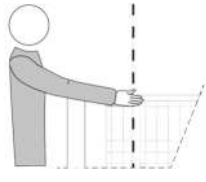
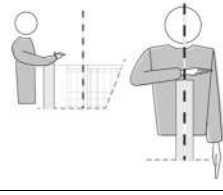
R1 = First Referee
R2 = Second Referee
S/AS = Scorer/Assistant Scorer
= Lines Judges (numbers 1-4 or 1-2)
④ = Ball Retrievers (numbers 1-6)
= Floor Moppers

FIGURE 11:
REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS / GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee F Second referee S	Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à signaler
Authorization to serve R. 12.3, 22.2.1.1	F 1 Move the hand to indicate the direction of service 	Déplacer la main pour indiquer la direction du service	Autorisation de servir R. 12.3, 22.2.1.1
Team to serve Point awarded R. 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4	F S 2 Extend the arm to the side of team that will serve 	Étendre le bras du côté de l'équipe qui devra server.	Équipe au service Point accordé R. 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4
Change of courts R. 18.2	F 3 Raise the forearms front and back and twist them around the body 	Lever les avant-bras en avant et en arrière, et les tourner autour du corps	Changement de terrain R. 18.2
Time-out R. 15.4.1	F S 4 Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T) and then indicate the requesting team 	Poser la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T) Rotation d'un avant- bras autour de l'autre	Temps-mort R. 15.4.1
Substitution R. 15.5.1, 15.5.2, 15.8	F S 5 Circular motion of the forearms around each other 	Rotation d'un avant-bras autour de l'autre	Remplacement R. 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee F Second referee S	Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à signaler
Misconduct warning R. 21.1, 21.6	F Show a yellow card for warning 6a 	Montrer une carte jaune pour l'avertissement	Avertissement pour comportement incorrect R. 21.1, 21.6
Misconduct penalty R. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2	F Show a red card for warning 6b 	Montrer une carte rouge pour la pénalisation	Pénalité pour comportement incorrect R. 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2
Expulsion R. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2	F Show both cards jointly for expulsion 7 	Montrer les deux cartes jointes pour l'expulsion	Expulsion R. 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2
Disqualification R. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2	F Show red and yellow cards separately for disqualification 8 	Montrer les cartes jaune et rouge dans deux mains séparées pour une disqualification	Disqualification R. 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2
End of set (or match) R. 6.2, 6.3	F S Cross the forearms in front of the chest, hands open 9 	Croiser les avant- bras devant la poitrine, les mains ouvertes	Fin du set (ou match) R. 6.2. 6.3
Ball not tossed or released at the service hit R. 12.4.1	F Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards 10 	Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut	Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service R. 12.4.1

Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee F Second referee S	Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à signaler
Delay in service R. 12.4.4	F 11 Raise eight fingers, spread open	Lever huit doigts écartés	Retard dans le service R. 12.4.4
Blocking fault R.14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a,g, 24.3.2.4 or screening R. 12.5, 12.6.2.3	F S 12 Raise both arms vertically, palms forward	Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant	Faute du bloc R.14.6.3, 19.3.1.3 R. 23.3.2.3a,g, 24.3.2.4 ou écran R. 12.5, 12.6.2.3
Positional or rotation fault R. 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2	F S 13 Make a circular motion with the forefinger	Faire un mouvement circulaire avec l'index	Faute de position ou de rotation R. 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2
Ball "in" R. 8.3	F S 14 Point the arm and fingers towards the floor	Étendre le bras et les doigts vers le sol	Ballon "dedans" (in) R. 8.3
Ball "out" R. 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7	F S 15 Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body	Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi	Ballon "dehors" (out) R. 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee F Second referee S	Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à signaler
Catch R. 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b	F 16 Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards 	Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut	Tenu R. 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b
Double contact R. 9.3.4, 23.3.2.3b	F 17 Raise two fingers, spread open 	Lever deux doigts écartés	Double touche R. 9.3.4, 23.3.2.3b
Four hits R. 9.3.1, 23.3.2.3b	F S 18 Raise four fingers, spread open 	Lever deux doigts écartés	Quatre touches R. 9.3.1, 23.3.2.3b
Net touched by player R. 11.4.4 Served ball fails to pass to the opponent through crossing space R. 12.6.2.1	F S 19 Indicate the respective side of the net 	Montrer le côté correspondant du filet	Filet touché par un joueur R. 11.4.4 Le ballon n'a pas franchi le filet dans l'espace autorisé R. 12.6.2.1
Reaching beyond the net R.11.4.1, 13.3.1, 14.3,14.6.1, 23.3.2.3c	F 20 Place a hand above the net, palm facing downwards 	Placer une main au dessus du filet, paume vers le bas	Franchissement par dessus le filet R. 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee F Second referee S		Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à Signaler
Attack-hit fault: by a back- row player, by a libero or on the opponent's service. R. 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d,e, 24.3.2.4 on an overhead finger pass by the libero in his/her front zone or its extension R. 13.3.6	F S Make a downward motion with the forearm, hand open	21 	Effectuer un mouvement de haut en bas avec l'avant-bras, la main ouverte	Faute d'attaque de: un arrière un libéro ou sur le service adverse R.13.3.3,13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d,e, 24.3.2.4 sur passe en touche haute avec les doigts par un libéro dans sa zone d'attaque R. 13.3.6
Penetration into the opponent's court or the ball crossing the lower space or the server touches the court (end line) or the player steps outside his/ her court at the moment of service hit. R. 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1	F S Point to the centre line or to the relevant line	22 	Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée	Pénétration dans le camp adverse, ballon franchissant l'espace sous le filet ou le joueur au service touche le camp (ligne de fond), ou le joueur sort de son camp au moment de la frape du service . R. 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1
Double fault and replay R. 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4	F Raise both thumbs vertically	23 	Lever verticalement les deux pouces	Double faute et échange à rejouer R. 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4
Ball touched R.23.3.2.3b, 24.2.2	F S Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically	24 	Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale	Ballon touché R.23.3.2.3b, 24.2.2

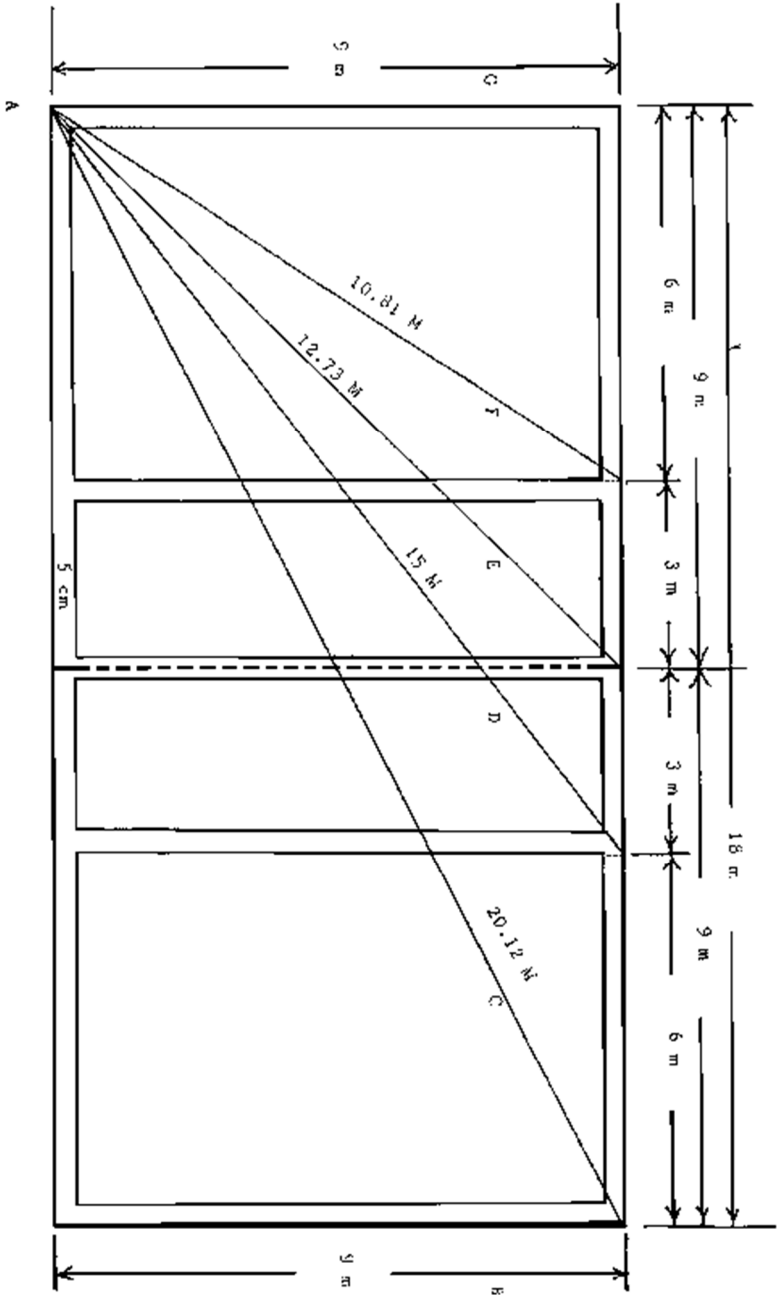
Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee Second referee	F S	Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à Signaler
Delay warning/ Delay penalty R. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2	F Cover the wrist with a yellow card (warning), and with a red card (penalty)	25 	Couvrir le poignet avec une carte jaune (avertissement), ou avec une carte rouge (pénalisation).	Avertissement ou pénalisation pour retard de jeu. R. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

FIGURE 12:
LINE JUDGES' OFFICIAL HAND SIGNALS / GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

Situations to be indicated	Hand signals to be executed by Line Judge L		Signaux à exécuter par Juge de ligne	Faits à Signaler
Ball "in" R. 8.3, 27.2.1.1	L Point down with flag	1	Abaisser le fanion	Ballon 'dedans" (in) R. 8.3, 27.2.1.1
Ball "out" R. 8.4.1, 27.2.1.1	L Raise flag vertically	2	Lever le fanion	Ballon "dehors" (out) R. 8.4.1, 27.2.1.1
Ball touched R. 27.2.1.2	L Raise flag and touch the top with the palm of the free hand	3	Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre	Ballon touché R. 27.2.1.2
Crossing space faults, ball touched an outside object or foot fault by any player during service R.8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7	L Wave flag over the head and point to the antenna or the respective line	4	Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne concernée	Fautes dans l'espace de passage, ballon touchant un objet extérieur ou faute de pied par n'importe quel joueur durant le service R. 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7
Judgement impossible	L Raise and cross both arms and hands in	5	Lever et croiser les deux avant-bras et mains devant la	Jugement impossible

FIGURE 13:

COMMENT VÉRIFIER LES DIMENSIONS DU TERRAIN



DÉFINITIONS

AIRE DE CONTROLE DE LA COMPETITION - L'Aire de Contrôle de la Compétition est un couloir autour du terrain de jeu et de la zone libre qui inclut tous les espaces à la hauteur des barrières extérieures ou des clôtures de délimitation. Voir figure 1a.

ZONES - Toutes les sections à l'intérieur de l'aire de jeu (entre autres le terrain de jeu et la zone libre) et définies par les Règles de Jeu dans un but spécifique (ou pour des restrictions spéciales). Ceci comprend: la zone avant, la zone de service, la zone de remplacement, la zone libre, la zone arrière et la zone de remplacement du Libéro.

AIRES - Ce sont des parties du sol hors de la zone libre, identifiées par la règles pour une fonction spécifique. Cela comprend la zone d'échauffement et la zone de pénalité.

ESPACE INFERIEUR - C'est l'espace défini dans sa partie supérieure par le bas du flet et la corde le joignant aux poteaux, sur les côtés par les poteaux et au sol par la surface de jeu.

ESPACE DE PASSAGE - L'espace de passage est défini par la bande horizontale au-dessus du flet, les antennes et leur extension et le plafond. Le ballon doit atteindre le terrain de l'adversaire par l'espace de passage.

ESPACE EXTERIEUR - L'espace extérieur est le plan vertical du flet en dehors des espaces de passage et inférieur.

ZONE DE REMPLACEMENT - C'est la partie de la zone libre où doivent se passer les changements de joueurs.

SAUF ACCORD DE LA FIVB - Cet état de fait reconnaît que même s'il y a des règles et des standards dans les équipements et le matériel, il y a des occasions où des dispositions particulières peuvent être prises par la FIVB dans le but de promouvoir le jeu ou de tester de nouvelles conditions.

STANDARDS FIVB - Les spécifications ou les limites techniques définies par la FIVB à l'égard des fabriquants d'équipements.

AIRE DE PENALITE - Dans chaque hall de compétition il y a une aire de pénalité déterminée derrière le prolongement de la ligne arrière, hors de la zone libre et qui devrait être placée à 1,5m minimum derrière le banc des équipes.

FAUTE - a) une action de jeu contraire aux règles, b) une violation des règles en dehors d'une action de jeu.

DRIBBLER - Dribbler signifie faire rebondir le ballon (habituellement utilisé en préparation du service). D'autres actions préparatoires au service peuvent aussi comprendre (entre autres) le passage du ballon d'une main à l'autre.

TEMPS-MORTS-TECHNIQUE - Ce temps mort obligatoire venant en supplément des temps-morts d'équipe, permet la promotion du volleyball par l'analyse du jeu ou pour autoriser des opportunités commerciales. Les temps-morts-techniques sont obligatoires pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB.

RAMASSEURS DE BALLE ET ESSUYEURS - Ce sont les personnes responsables de la fluidité du jeu en faisant rouler les ballons vers la zone de service entre les échanges de jeu. Les « essuyeurs » (moppers) sont les personnes chargées de garder le sol propre et sec. Ils essuient le terrain avant le match, entre les sets et si nécessaire après chaque échange.

RALLY POINT - C'est le système de comptage qui permet de marqueur un point à chaque échange gagné.

INTERVALLE - Le temps entre deux sets. Le changement de terrain dans le 5ème set décisif n'est pas considéré comme un intervalle.

RE-DESIGNATION - C'est l'action par laquelle un Libéro qui ne peut continuer à jouer ou qui est déclaré par l'équipe inapte à jouer, laisse son rôle à n'importe quel autre joueur (sauf celui dont il avait pris la place) qui ne s trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.

CHANGEMENT - C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et laisse sa place à un Libéro. Ceci comporte également les changements des Libéros entre eux. Le joueur de base peut reprendre la place de n'importe quel Libéro. Mais il doit y avoir un échange de jeu terminé entre deux actions de changement impliquant un Libéro.

INTERFERENCE - Toute action qui crée un avantage contre l'équipe adverse ou toute action qui empêche l'adversaire de jouer le ballon.

OBJET EXTERIEUR - Il s'agit d'un objet ou d'une personne qui en étant hors du terrain de jeu ou proche des limites de l'aire de jeu, provoque une interruption de la trajectoire du ballon. Par exemple : les projecteurs, la chaise de l'arbitre, un équipement TV, la table de marque, les poteaux. Les objets extérieurs ne comprennent pas les antennes dès lors qu'elles sont considérées comme une partie du flet.

REMPLACEMENT - C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et un autre joueur prend sa place.

SECTION IV

Volleyball Canada

Règles du FIVB

Chapitre Premier
INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1.1 DIMENSIONS

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, la zone libre mesurera 5 m à partir des lignes de côté et 6,5 m à partir des lignes de fond. L'espace de jeu libre doit mesurer au moins 12,5 m de haut à partir de la surface de jeu.

1.2 SURFACE DE JEU

1.2.1 *Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, seule une surface en bois ou synthétique est autorisée. Toute surface doit être au préalable homologuée par la FIVB.*

1.2.2 *Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, les lignes doivent être de couleur blanche. Le terrain de jeu et la zone libre doivent être de deux couleurs, différentes et non-blanches.*

1.3 LIGNES DU TERRAIN

1.3.4 **Ligne d'attaque**

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la ligne d'attaque est prolongée au delà des lignes de côté sur une longueur totale de 1,75 m par une ligne de 5 traits pointillés de 15 cm de longueur et de 5 cm de largeur espacés de 20 cm les uns des autres. La "ligne de restriction des coachs" (une ligne interrompue qui s'étend depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la fin du terrain de jeu parallèlement à la ligne de côté et à 1,75m de celle-ci) est composée de traits de 15 cm espacés de 20 cm pour délimiter la zone d'opération des coachs.

1.4 ZONES ET AIRES

1.4.5 **Aire d'échauffement**

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les aires d'échauffement, d'environ 3 X 3 m, sont situées aux angles de l'aire de jeu, du côté des bancs de touche, en dehors de la zone libre. (Figure 1a, 1b).

1.5 TEMPÉRATURE

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la température maximale ne peut être supérieure à 25° C (77° F), ni inférieure à 16° C (61° F).

1.6 ÉCLAIRAGE

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, l'éclairage de l'aire de jeu doit être de 1000 à 1500 lux, mesuré à 1 m au dessus de la surface de jeu.

2.2 STRUCTURE

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, en accord avec les règlements spécifiques, les mailles peuvent être modifiées pour faciliter la publicité en relation avec les accords commerciaux.

2.5 POTEAUX

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 1 m à l'extérieur des lignes de côté et doivent être rembourrés.

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

Les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, ainsi que les championnats Nationaux ou de Ligues doivent être joués avec des ballons homologués par la FIVB, sauf autorisation spéciale.

3.3 SYSTÈME DES CINQ BALLONS

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, trois ballons seront utilisés. Dans ce cas, six ramasseurs sont placés comme suit: un à chaque angle de la zone libre et un derrière chaque arbitre

Chapitre Deux
PARTICIPANTS

4.1 COMPOSITION DES ÉQUIPE

4.1.1 *Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, jusqu'à 14 joueurs peuvent être enregistrés sur la feuille de match et prendre part au jeu. Les 5 personnes au maximum de l'équipe de coaching prenant place sur le banc (y compris le coach) sont choisies par le coach lui-même mais ils doivent être repris sur la feuille de match et doivent être enregistrés sur le formulaire O-2(bis). Le Délégué d'équipe et le journaliste de l'équipe ne peuvent s'asseoir sur le banc ou derrière celui-ci dans l'Aire de Contrôle.*

Tout médecin ou thérapeute utilisé dans les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles doit faire partie de la délégation et être accrédité par la FIVB. Néanmoins, pour les compétitions séniores FIVB, Mondiales et Officielles, s'ils ne sont pas inclus dans les membres repris sur le banc, ils doivent restés assis à l'intérieur des délimitations de l'Aire de Contrôle de la compétition et ne peuvent intervenir que s'ils sont invités par les arbitres pour faire face à une situation d'urgence pour les joueurs. Le thérapeute (s'il n'est pas sur le banc) peut assister lors de l'échauffement jusqu'au début de l'échauffement officiel.

Les Règles Officielles pour chaque compétition seront reprises dans le manuel spécifique à cette compétition.

4.3 ÉQUIPEMENT

L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes et de chaussures de sport.

4.3.1 *Les maillots et les shorts doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe à l'exception du Libéro. Les équipements doivent être propres.*

4.3.3 *En FIVB, les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 20. Pour les compétitions Mondiales et Officielles séniores, où des compositions d'équipes plus importantes sont utilisées, les numéros peuvent* être *étendus*.

4.5 OBJETS INTERDITS

4.5.3 Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Séniors, ces équipements doivent être de la même couleur que l'uniforme. Des couleurs noires, blanches ou neutres peuvent également être utilisées.

5.2 COACH

5.2.3 *Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, le coach est tenu de remplir ses fonctions au-delà de la ligne de restriction des coachs tout au long du match.*

Chapitre Trois
FORMULE DE JEU

7.2 SÉANCE OFFICIELLE D'ÉCHAUFFEMENT

7.2.1 *Pour les compétition FIVB, Mondiales et Officielles, les équipes auront droit à une période d'échauffement de 10 minutes ensembles au filet.*

Chapitre Cinq
INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES

15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS RÉGLEMENTAIRES

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles des Séniors, la FIVB peut réduire à un seul le nombre de Temps-Mort d'équipe et/ou les Temps Morts Techniques conformément aux accords de sponsoring, marketing et de diffusion TV.

15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES

15.4.1 *Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'utiliser le buzzer, suivi du geste officiel afin de demander le temps-mort.*

15.4.2 *Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, lors des sets à 1 à 4, deux temps-mort techniques supplémentaires d'une durée de 60 secondes, sont appliqués automatiquement lorsque l'équipe qui mène au score atteint le 8ème et le 16ème point.*

15.10 PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

15.10.3 *Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter les remplacements (y compris lorsqu'un équipement électronique est utilisé).*

Chapitre Six
LE JOUEUR LIBÉRO

19.1 DÉSIGNATION DU LIBÉRO

19.1.1 *Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Séniors, si une équipe inscrit plus de 12 joueurs sur la feuille de match, DEUX libéros sont obligatoires dans la liste.*

19.2 ÉQUIPEMENT

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles le libéro redésigné doit, si possible, porter un jersey de même style et de même couleur que le libéro original, mais il garde son propre numéro.

Chapitre Huit
ARBITRES

22.1 COMPOSITION

Pour les Compétitions FIVB, mondiales et officielles, il est obligatoire d'avoir un marqueur adjoint.

24.2 AUTORITÉ

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les tâches reprises aux Règles 24.2.5 et 24.2.10 sont prises en charge par l'arbitre "réserve".

26.2 RESPONSABILITÉS

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, utilisant une feuille de match électronique, le marqueur-assistant agit avec le marqueur pour annoncer les remplacements, pour renseigner au 2ème arbitre quelle équipe demande une interruption et identifie les changements du libéro.

27.1 EMPLACEMENT

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, il est obligatoire de disposer de quatre juges de ligne. Ils sont debout dans la zone libre de 1 à 3 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent. (Figure 10)

SECTION V

Procédures

PROCÉDURES À SUIVRE LORS D'UN MATCH

A. AVANT LE DÉBUT D'UN MATCH

1. Les officiels vérifient le flet et le terrain.

2. Le 1er arbitre convoque les capitaines et effectue le tirage au sort.

3. Le 1er arbitre contrôle l'échauffement des équipes.

4. Le 2ième arbitre s'assure que la liste des joueurs et les alignements soient remis au marqueur. Le numéro du Libéro (si utilisé par un membre de l'équipe) doit être inscrit sur la feuille de position.

5. Le 1er arbitre siffle la fin de l'échauffement des équipes. Tous les joueurs sortent du terrain.

6. Les officiels majeurs et mineurs prennent leurs positions.

7. Le 1er arbitre demande aux équipes (les six joueurs de départ) de s'aligner sur la ligne de fond. Le 1er arbitre utilise son sifflet et le signe approprié pour signifier aux joueurs de prendre leur position sur le terrain. Cette procédure s'applique au premier set et au set décisif seulement. Pour tous les autres sets, les équipes vont directement à leur position sur le terrain.

8. Le 2ième arbitre vérifie l'ordre de rotation des deux équipes.

9. Le 2ième arbitre donne le ballon au premier serveur. Si le système à trois ballons est utilisé, le 2ième arbitre donne deux ballons aux chasseurs de ballons et ensuite donne le ballon au premier serveur. Avec le système à trois ballons, le 2ième arbitre donnera le ballon au serveur seulement au premier set et au set décisif.

10. Dès que les marqueurs et le 2ième arbitre sont prêts à débuter le match, le 2ième arbitre l'indiquera au 1er arbitre.

11. Le 1er arbitre authorisera le premier service (coup de sifflet et signal).

B. PENDANT LE MATCH

1. A la fin de chaque partie, les six joueurs de chaque équipe s'alignent sur la ligne de fond de leur terrain respectif.

2. Aussitôt que les deux équipes sont placées, le 1er arbitre à l'aide de son sifflet et du signal approprié invite les équipes à changer de côté.

3. Une fois que les joueurs ont traversé la ligne centrale à l'extérieur des poteaux, ils peuvent aller directement au banc des joueurs sans être obligés de s'aligner sur la ligne de fond et d'attendre les instructions de l'arbitre.

4. L'intervalle entre chaque partie est de trois minutes. Après deux minutes et demie, le 2ième arbitre siffle pour inviter les équipes à prendre place sur le terrain Au premier set, les équipes s'alignent sur la ligne de fond. Pour tous les autres sets, les joueurs vont directement sur le terrain.

   Le 2ième arbitre vérifie que les six joueurs sur le terrain sont bien ceux inscrits sur la feuille de match. De plus, le 2ième arbitre vérifiera que le numéro du Libéro (si utilisé par l'équipe) est indiqué sur la fiche de position.

   Suite à la vérification de l'alignement des joueurs, le 2ième arbitre autorisera le Libéro d'entrer sur le terrain.

   Lorsque le système à trois ballons est utilisé, le chasseur de ballons donne le ballon au serveur. Au début du set décisif, le 2ième arbitre donne le ballon au serveur (lorsque le système à trois ballons n'est pas utilisé, le 2ième arbitre donne le ballon au serveur au début de chaque set).

   Après trois minutes, le premier arbitre autorise le service.

5. A la fin du 4ième set (ou 2ième set d'un 2 de 3), les joueurs s'alignent sur la ligne de fond. Au signal du 1er arbitre les joueurs vont directement à leur banc respectif.

   Les deux officiels majeurs se présentent à la table du marqueur pour effectuer le tirage au sort.

   Les capitaines se présentent à la table du marqueur pour le tirage au sort.

   Lors des intervalles entre les sets, la même procédure s'applique tel qu'indiqué au numéro 4.

   Lorsque le système à trois ballons est utilisé, le ballon sera donné par le 2ième arbitre au serveur lors du set décisif.

6. Lors des temps morts, et si nécessaire, le 2ième arbitre demandera aux joueurs de se rapprocher de leur banc.

C. **<u>À LA FIN DU MATCH</u>**

1. A la fin du match, le premier arbitre indique aux joueurs de se placer sur leur ligne de fond respective.

2. Au signal du 1er arbitre, les deux équipes se serrent la main près du flet, sortent du terrain et retournent à leur banc respectif.

3. Les deux officiels majeurs et les juges de ligne se tiennent sur la ligne de côté près de la chaise du 1er arbitre et après les remerciements d'usage, retournent à la table du marqueur pour finaliser leurs tâches administratives.

D. **SYSTÈME À TROIS BALLONS**

Le 2ième arbitre donne le ballon au premier serveur au début du premier set et du set décisif seulement. Durant les autres intervalles entre les sets, les temps morts, ou les délais, le 2ième arbitre ne manipule pas le ballon. Cette procédure est seulement employée lorsque le système à 3 ballons est utilisé. C'est la responsabilité du 2ième arbitre de reprendre le ballon pendant les intervalles entre les sets.

RÈGLES DE COMPÉTITIONS

Les règles suivantes peuvent être appliquées lors de tous les championnats nationaux de VC et/ou tournois sanctionnés par VC.

1. Ce tournoi est sanctionné par Volleyball Canada.

2. Tous les participants doivent être inscrits auprès de Volleyball Canada.

3. **Les règles de jeu de ce tournoi seront celles publiées par Volleyball Canada, de l'année courante.**

4. **BRIS D'ÉGALITÉ**

Si deux équipes ou plus sont à égalité après la ronde préliminaire, les critères suivants seront appliqués, dans l'ordre:

a) L'équipe ayant le meilleur quotient de matchs gagnés/perdus, tenant compte des matchs joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;

b) L'équipe ayant le meilleur quotient de sets gagnés/perdus, tenant compte des matchs joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;

c) L'équipe ayant le meilleur quotient de sets gagnés/perdus, tenant compte de tous les matchs de la ronde, se verra attribué le meilleur classement;

d) L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte des sets joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;

e) L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte de tous les sets de la ronde, se verra attribué le meilleur classement;

f) Tel que déterminé par le Comité Organisateur (ex: set supplémentaire, tirage au sort, etc.).

Lorsque vous appliquez ce règlement en cas de bris d'égalité vous devez suivre les procédures suivantes:

1) Lorsque deux équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
2) Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

   NOTE: Cela signifie que s'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère "b" réussit à déterminer X comme la première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.

   Cependant, si le critère "b" détermine le classement d'une des équipes, les équipes qui sont encore à égalité seront classées en utilisant le critère "c" et ainsi de suite. Ne revenez pas au critère "a". Passez aux critères suivants en utilisant les résultats des équipes X, Y et Z pour le critère (d).

5. FORFAIT

   Toutes les rencontres débuteront à l'heure cédulée. Une équipe qui ne peut jouer à l'heure où le match a été cédulé perdra automatiquement le premier set; un premier quinze minutes sera accordé avant le forfait du deuxième set; la même procédure sera suivie pour les sets subséquents. En cas de force majeure, le comité de protêt pourra recéduler le match. Dans le cas d'un délai causé par un match précédent, les deux équipes auront une période d'échauffement sur le terrain qui ne sera pas inférieure à dix minutes.

6. Le règlement concernant l'habillement des joueurs sera strictement appliqué. Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de chandails et culottes identiques et selon les normes des règlements.

   Commentaire: se référer au feuillet d'interprétation et de clarification des règles d'arbitrage ou au livret d'enregistrement des équipes pour connaître la procédure à suivre lors des championnats nationaux organisés par Volleyball Canada.

7. Le ballon officiel de jeu sera de marque approuvée par VC et fourni par le comité organisateur.

   Les klaxons et trompettes actionnés par une cartouche de CO2 ou autre méthode mécanique sont interdits dans tous les événements de Volleyball Canada.

8. Tout protêt doit être porté immédiatement à l'attention du Jury (comité de protêt formé du comité organisateur du tournoi, de l'arbitre-en-chef et du responsable de Volleyball Canada) par les arbitres; toute décision de ce comité sera sans appel.

9. Toutes règles additionnelles concernant le tournoi seront remises aux équipes au début du tournoi par le Comité Organisateur.

MÉTHODE DE PRÉSENTATION D'UN PROTÊT

La plupart des tournois sont organisés de façon à vous permettre de formuler les 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 réclamations 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 ne peut contester régulièrement qu'UNE ERREUR COMMISE DANS L'APPLICATION OU L'INTERPRÉTATION D'UN RÈGLEMENT. Le capitaine doit immédiatement indiquer au 1er arbitre qu'il veut enregistrer un protêt. Le 1er arbitre informe les marqueurs qu'une réclamation officielle a été soumise. A la fin du match, le capitaine doit décrire l'incident, sur la feuille de match ou sur une feuille attachée à celle-ci, avant d'y inscrire sa signature finale. Cette note indiquera le no. de la partie; les résultats, l'équipe en possession du ballon, la position des joueurs sur le terrain au moment où la décision est contestée; et le motif du protêt. On soumet alors le protêt à l'autorité désignée (c'est-à-dire, le directeur de la ligue) pour qu'il soit accepté ou rejeté. Le refus implique que les résultats de la partie ou du match demeurent inchangés. L'acquiescement implique la reprise de l'épreuve, 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..

COMITÉ DE PROTÊT

Lors des championnats nationaux le comité de protêt peut régler les cas de protêt.

Le comité de protêt a l'autorité de régler les situations non-conformes aux règles de Volleyball Canada pendant un match.

Seules les situations suivantes feront l'objet d'un protêt officiel:

a) le jugement de l'arbitre résultant de l'application incorrecte d'un règlement;

b) le jugement incorrect du marqueur concernant soit l'ordre de rotation des joueurs ou le pointage.

Tout jugement de l'arbitre concernant soit une action portée sur le ballon ou le comportement d'un membre d'une équipe ne fera pas l'objet d'un protêt officiel.

Le comité de protêt prendra la décision de soit accepter ou rejeter un protêt officiel avant que le match se poursuive.

PROCÉDURES DISCIPLINAIRES

Pour toute infraction aux règles de conduite/protêt de VC et/ou aux règlements de compétition; les joueurs, entraîneurs, officiels, gérants, administrateurs ou équipes en cause s'exposent aux mesures disciplinaires décrites à la rubrique "pénalités".

PROCÉDURES

Toute infraction aux règles de conduite/protêt ayant été commise durant un Championnat National de VC ou à son issue doit être immédiatement signalée au représentant du Comité national du volleyball intérieur (CNVI) sur place par le directeur du tournoi et être ensuite confirmée par écrit. Toutes les infractions seront étudiées par le Jury du tournoi.

NOTE: La province doit traiter de la même manière les violations aux règles de conduite perpétrées par des personnes de la juridiction où l'infraction a été commise lors d'épreuves sanctionnées. En cas d'appel, c'est le comité de direction de VC qui servira d'instance supérieure.

Tous les Championnats Nationaux de VC seront sous la surveillance d'un Jury qui sera composé de:

a) un membre du CNVI ou une personne désignée et autorisée qui agira en tant que président du Jury;

b) un représentant du Comité hôte des Championnats Nationaux;

c) un membre du Comité des Arbitres Nationaux ou l'arbitre-en-chef.

Le jury représente l'ultime autorité pour tous les aspects de la compétition. Ses décisions ont préséance et ne peuvent être protestées en appel sur le site de la compétition.

Le jury prend la décision finale pour chacune des plaintes concernant l'organisation du tournoi, les résultats, l'aspect technique et les infractions au Code de Conduite ou tout autre problème relié.

Toute personne ayant connaissance de, ou portant allégation à une infraction au Code de Conduite pendant ou à l'issue d'un Championnat National de VC; devra rapporter verbalement et par écrit la présumée infraction au Directeur du tournoi ainsi qu'au coordonnateur sur place ou à un des membres du jury.

Sur réception des rapports, le représentant du CNVI convoquera le jury afin qu'une enquête soit ouverte sur l'infraction du Code de Conduite mis en cause.

a) le directeur du tournoi ou le coordonnateur devra déterminer les nom et adresse des personnes qui auraient commis l'infraction;

b) le directeur du tournoi ou le coordonnateur devra déterminer les circonstances entourant la présumée infraction.

Le représentant du CNVI doit avertir le(s) présumé violateur que le jury a été convoqué pour ouvrir une enquête sur la présumée infraction et que des actions seraient prises en conséquence.

Les étapes suivantes seront suivies:

a) avertir les deux équipes qu'un protêt a été déposé et les retenir dans le gymnase jusqu'à ce que la procédure soit établie.

b) le président du jury convoque le jury.

c) le jury réalisera des entrevues et sécurisera une déclaration de toutes les personnes témoin de l'infraction.

d) si l'infraction se produit pendant un match, des entrevues seraient réalisées avec les officiels qui ont orchestré le match et avec les entraîneurs et capitaines de chaque équipe si nécessaire et approprié.

e) le jury réalisera également une entrevue et sécurisera une déclaration de la personne accusée d'avoir commis l'infraction.

f) le jury rendra une décision et possiblement une pénalité.

g) le président du jury doit informer de la décision tous les partis concernés. Un rapport complet sur l'incident et la décision du jury sera complété au même moment.

Le représentant du CNVI doit transmettre immédiatement le rapport écrit au président du CNVI qui confirmera par écrit la réception du rapport.

Le président du CNVI doit examiner le rapport du jury et mener une enquête plus approfondie s'il le juge nécessaire et préparer un dossier du cas.

Le président du CNVI doit transmettre le rapport du jury au bureau de VC et y joindre les informations supplémentaires regroupant les détails et recommandations de l'enquête.

AUDIENCE

Toute personne accusée d'avoir commis une infraction aux règles de conduite pourra être entendue devant la juridiction vis-à-vis de laquelle il y a eu infraction.

- Lors d'un championnat national, l'audience sera tenue par le responsable du CNVI au site même du championnat.
- Lors d'un tournoi approuvé par VC l'audience sera tenue par le président du jury. Si une audience immédiate n'est pas possible, le directeur du tournoi collectera tous les détails pertinents et les remettra au président du CNVI qui prendra les mesures nécessaires.

NOTIFICATION

Toute personne accusée d'avoir commis une infraction aux règles de conduite devra être avertie par écrit de l'endroit, de la date et de l'heure de l'audience. Elle aura le droit d'être entendue à un autre moment si elle a une raison valable pour ne pas se présenter à la date initialement fixée. Au cas où l'accusé ne se présenterait pas à l'audience, la personne qui dirige cette dernière pourra engager la procédure et recueillir les dépositions des témoins présents. Le président de l'audience pourra accepter ou rejeter le témoignage des témoins.

DÉCISION

Après avoir entendu toutes les dépositions, la personne qui préside l'audience pourra prendre les mesures qu'elle juge appropriées ou référer le cas au président et directeur général de VC ou au comité de direction pour qu'il décide des mesures à prendre.

Le président et directeur général de VC devra ensuite prévenir l'accusé par écrit de "l'avis de décision" et des pénalités imposées, si ceci n'a pas déjà été fait sur les lieux de la compétition.

DROIT D'APPEL

Toute personne à qui on a imposé des pénalités pourra faire appel devant le bureau de direction de VC qui déterminera alors si l'audience a été menée dans les règles et si la décision a été rendue de façon équitable.

La décision du bureau de direction est finale. Quiconque désire en appeler de cette décision doit en aviser par écrit le président et directeur général de VC. Sa demande devra parvenir à Ottawa dans les 60 jours après l'envoi de "l'avis de décision" dont il a été question au paragraphe "DÉCISION". Le conseil d'administration examinera cette demande lors de sa prochaine réunion régulière.

PÉNALITÉS

C'est le commissaire spécial ou le comité de direction qui déterminera la nature des pénalités selon les modalités de la rubrique "pénalités".

1) Toute pénalité imposée par VC peut se présenter sous forme de lettre de censure, de suspension, d'expulsion, d'amende, d'une combinaison de ces dernières, ou de toute autre façon considérée comme étant plus appropriée selon l'infraction.

2) VC peut imposer les pénalités directement, en informant l'association régionale des actions, ou peut demander à l'association régionale d'imposer ses propres pénalités.

3) On avertira un membre actif qu'on prévoit le pénaliser, au moins 30 jours avant que sa pénalité soit imposée, en lui faisant part des raisons.

CODE D'ÉTHIQUE DES ARBITRES

Le présent code ne se veut pas une prescription moralisatrice de comportements souhaitables qui limiterait les arbitres dans leur liberté individuelle.

Il représente par contre un répertoire de recommandations normatives face à un schème de conduite accepté par l'ensemble des officiels.

Il est donc constitué d'énoncés à saveur de préceptes que les intervenants auprès des règles du jeu acceptent d'emblée et en regard desquels un engagement tacite est attendu.

Ce code d'éthique s'appuie sur la philosophie de l'arbitrage ainsi que sur les principes directeurs qui en émanent, fondements essentiels de notre démarche auxquels nous devons de prime abord accéder. Car nous croyons en la nécessité d'inculquer à l'intéressé une philosophie et des principes d'arbitrage qui rejoignent les aspirations que le sport lui destine, puisque ce sont ces dimensions qui guideront son travail auprès des athlètes.

La philosophie de l'arbitrage repose sur la raison d'être d'une règlementation dont l'essence est livrée dans ces paroles:

"LE BUT DES RÈGLES DU JEU EST DE PÉNALISER UN JOUEUR QUI, À CAUSE D'UN ACTE ILLÉGAL, A DÉSAVANTAGÉ SON ADVERSAIRE."

C'est d'une conception aussi réaliste qui peut servir de base à l'application uniforme mais intelligente des règles du jeu que vont ressortir les principes directeurs.

PREMIER PRINCIPE
Les entraîneurs et instructeurs ainsi que les joueurs doivent accepter les interprétations officielles des règlements régissant leur sport et ce, telles que publiées par la commission canadienne des règles du jeu.

DEUXIÈME PRINCIPE
Les offciels ont la responsabilité d'appliquer les règles du jeu selon les interprétations offcielles et doivent respecter le code d'arbitrage adopté par la commission nationale d'arbitrage.

TROISIÈME PRINCIPE
Les officiels doivent intervenir lors des actions qui ont effectivement eu lieu et qu'ils ont observées, et non sur des informations transmises par des intermédiaires.

QUATRIÈME PRINCIPE
La justesse des décisions de l'officiel repose sur une vue globale de la situation et sur son expérience acquise lors d'événements semblables.

CINQUIÈME PRINCIPE
A l'exception des situations où la juridiction spécifique d'un arbitre est décrite dans les règles du jeu ou dans le code d'arbitrage, tous les officiels devraient prendre des décisions sur toute effraction ou faute qu'ils observent en situation de compétition, et qui mérite d'être sanctionnée.

SIXIÈME PRINCIPE
L'officiel doit collaborer au développement de la discipline sportive et favoriser la performance du joueur sans fausser l'interprétation des règles du jeu et tout en faisant preuve d'impartialité.

Considérant l'arbitrage comme une occasion d'épanouissement et non de défoulement, alors que l'intéressé mis en situation doit constamment viser à offrir un rendement à la mesure de ses possibilités, l'officiel envisage donc son rôle en fonction de l'esprit de la règle sans utiliser celui-ci pour assouvir un besoin d'autorité.

Il est conscient et accepte sa seule raison d'être: aider les acteurs à faire un bon match.

Et c'est à dessein d'épouser cette conception que le conseil des arbitres et ses membres adhèrent aux énoncés suivants.

A. **EN REGARD DU JOUEUR**

1. L'officiel doit offrir au joueur les possibilités raisonnables de se réaliser en situation de performance, dans les limites de la règlementation.

2. La considération majeure que doit envisager l'officiel est la sécurité du joueur. Toute situation mettant en danger cet aspect privilégié de la compétition devra être évitée et/ou arrêtée.

3. Lors des affrontements qui constituent l'univers que doit superviser l'officiel, celui-ci doit veiller à préserver l'esprit d'une saine compétition. Dans cette optique:
   a) Il ne devra pas permettre l'intimidation d'un joueur par d'autres joueurs ou par des dirigeants d'équipes, que ce soit en paroles ou en actes;
   b) Il ne devra pas tolérer les écarts de comportements face aux officiels, aux autres joueurs et aux spectateurs;
   c) Il devra éviter, en situation de match, de discuter inutilement avec les acteurs, seuls les capitaines d'équipe pouvant s'adresser à lui.

4. Dans le feu de l'action, face à ses relations avec les joueurs et les dirigeants d'équipes, l'officiel doit s'efforcer de conserver en tout temps un sang-froid qui lui permette de poursuivre la direction du match en toute objectivité, avec la dignité que commande son poste.

5. Lorsqu'oeuvrant dans des rencontres regroupant des joueurs débutants, l'officiel devrait accepter le rôle éducatif qui lui est dévolu et adapter son travail en fonction de cette particularité de la compétition.

6. Hors du contexte que représentent les matchs, l'officiel devrait accéder à une ouverture au dialogue et à la communication avec les joueurs, évitant bien sûr tout comportement dénotant de la suffisance, de l'arrogance ou du sarcasme, étant attentif à la critique constructive et considérant la différence des points de vue et des jugements dans le respect et la courtoisie.

7. L'officiel devra, à l'extérieur du terrain de jeu, faire en sorte que ses relations avec les joueurs ne mettent pas en péril son travail ultérieur et l'impartialité qui doit y transpirer.

B. **EN REGARD DU DIRIGEANT D'ÉQUIPE**

1. L'officiel doit adopter, envers l'entraîneur et tout autre dirigeant d'équipe, un comportement reflétant le respect et la courtoisie.

2. En situation de match, l'officiel doit intervenir, lorsque le besoin s'en fait sentir, de façon à faciliter le travail des entraîneurs dans le cadre des procédures régulières, et ce dans les limites de la règlementation.

3. L'officiel doit proscrire tout écart de conduite chez les dirigeants d'équipes quant à leurs interactions avec les officiels, les joueurs, les autres dirigeants d'équipes ainsi que les spectateurs, et sévir contre tout manquement en ce sens, selon les modalités prévues dans les règlements.

4. Hors du contexte des matchs, l'officiel doit consentir une attitude qui permette des possibilités d'échanges positifs et de communication sereine avec les dirigeants d'équipes. Il portera un effort particulier au sens de l'écoute, en fonction de la critique constructive, tenant compte du climat affranchi d'agressivité qui doit prévaloir et faisant preuve du discernement qui s'impose face aux abus qui pourraient être constatés dans cette voie.

C. **EN REGARD DES AUTRES OFFICIELS**

1. Tout officiel, dans ses relations avec un ou plusieurs autres officiels devrait être sensible à créer et/ou accéder à un climat sinon amical, à tout le moins sympathique où règnent le respect, l'entente, la cordialité et plus particulièrement l'encouragement.

2. Dans la réalisation de leur travail, les membres d'un collège d'arbitres réunis pour officier un match doivent adhérer à la recherche de cette ambiance que contribuent à créer la confiance, la collaboration et la communication pour pouvoir ainsi offrir collectivement un rendement optimal.

3. Tout officiel, qualifié mineur ou majeur, doit être accepté comme membre à part entière d'un collège d'arbitres assignés à une rencontre et le premier arbitre doit s'assurer que ce principe est respecté.

4. Le premier arbitre d'un match devrait s'efforcer d'impliquer chacun des membres d'un collège d'arbitres dans l'action et doit les remercier à la fin de la rencontre.

5. Lorsque la résolution d'une situation s'avère problématique pour un arbitre et que la solution envisagée lui semble douteuse, l'officiel concerné doit faire appel à la consultation pour qu'une décision moins obscure en émane.

6. L'officiel doit accepter les obligations rattachées au rôle particulier qu'il est appelé à jouer dans un match, évitant de se décharger des ses responsabilités sur d'autres officiels.

7. Dans un esprit d'entraide et de perfectionnement, tout officiel devrait accepter l'évaluation mutuelle en guise de rétroaction à un match. La critique réalisée doit alors être émise avec un souci d'honnêteté et reçue avec toute l'attention qu'elle réclame.

8. Les officiels chevronnés devraient être attentifs au développement des moins expérimentés en leur prodiguant, avec tact et simplicité, les conseils aptes à les améliorer.

9. Tout officiel doit s'abstenir de discuter publiquement les décisions des autres officiels et éviter de les dénigrer ou de les juger impulsivement, en tout temps et en toute situation, mais particulièrement lorsque revêtu de l'uniforme identifiant son statut d'arbitre.

D. EN REGARD DE SA TÂCHE ET DE SES RESPONSABILITÉS QUANT À SON ACTIVITÉ GÉNÉRALE

1. L'officiel doit réaliser les efforts nécessaires pour s'élever à des standards qualitatifs supérieurs, pour promouvoir un climat qui encourage le travail consciencieux, et pour contribuer à la prévention d'une pratique arbitrale inadéquate. Dans cette optique, l'officiel:
   a) Ne doit pas exécuter un travail d'arbitrage sous de fausses représentations, relativement à ses compétences et ses qualifications, notamment dans la régularité de son enregistrement au conseil des arbitres de VC.
   b) Ne doit pas accepter aucun présent, aucun bénéfice ou aucune faveur qui pourrait hypothéquer ou paraître influencer des décisions ou des actions dans ses performances ultérieures.

2. Tout arbitre doit répondre de son intégrité anatomique et fonctionnelle en quel qu'occasion d'office que ce soit. L'officiel doit alors, entre autres considérations:
   a) S'efforcer de maintenir une condition physique qui lui permette de satisfaire aux exigences organiques et musculaires reliées à la tâche;
   b) Éviter d'entrer en fonction si la maladie amoindrit ses facultés de façon notable.
   c) S'assurer un repos suffisant pour pouvoir offrir un rendement adéquat.
   d) Se garder de réaliser une performance sous l'effet de drogue ou d'alcool.

3. Lorsqu'il s'acquitte des devoirs de sa charge, l'officiel doit adopter un comportement empreint de ferté et de dignité, conscient que sa tâche d'arbitrage doit être investie du décorum qui caractérise les règlements et ses modalités protocolaires.

QUANT AUX PRÉ-REQUIS RELIÉS À SON TRAVAIL:

4. Tout officiel en fonction doit porter l'uniforme identifié par Volleyball Canada et présenter une tenue, tant corporelle que vestimentaire, qui soit propre et soignée.

5. L'officiel doit chercher à acquérir graduellement l'expérience pertinente et accéder à une compétence accrue, sans essayer de brûler les étapes, en étudiant les règles, en vérifiant toute interprétation douteuse auprès de l'autorité compétente, et en participant aux stages de perfectionnement qui lui sont accessibles, conscient d'être dans un processus de perpétuelle formation.

QUANT À SA PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS:

6. Il est nécessaire que l'officiel fasse preuve d'exactitude en regard de ses engagements qu'il doit rehausser d'une assurance fondamentale et qu'il soit soucieux de ponctualité face aux invitations pour lesquelles une promesse verbale formelle a été donnée.

7. Dans l'acceptation des assignations pour les matchs d'un tournoi, l'officiel doit témoigner de bonne volonté pour que le partage de la charge de travail soit équitable envers tous. En conséquence de cette assertion, l'intéressé:
   a) Doit assurer sa disponibilité pour toute la durée du tournoi.
   b) Doit garantir une assiduité pour chacun des matchs dans lesquels il est impliqué.
   c) Éviter d'imposer aux responsables toute autre contrainte qui rendrait sa participation conditionnelle.

   et ce dans toute situation qui ne commande pas exception à cause de force majeure.

QUANT À SON IMPLICATION DANS UN MATCH:

8. Le premier souci de l'officiel doit être celui de préserver l'intégrité inébranlable et absolue de l'arbitrage, dénotée particulièrement dans ses décisions les plus difficiles. En corollaire de cet énoncé, l'officiel:
   a) Ne doit se laisser conseiller ou influencer par nul joueur, dirigeant d'équipe ou spectateur;
   b) Doit procéder à des actions dénuées de tout préjugé, favorable ou défavorable, à l'égard de l'une ou l'autre des équipes en présence;
   c) Ne doit pas rendre de décisions dans l'intention de se reprendre pour quelque situation antérieure, dans des jugements qui n'en sont pas tributaires.

9. L'officiel doit faire preuve d'un engagement total en situation de match et adopter une attitude appropriée dans des interventions sobres et discrètes. Il devra donc, par example, ÉVITER:
   a) D'être pointilleux à outrance dans son jugement et d'arrêter le jeu pour des riens;
   b) De dramatiser quant à la gravité des événements qu'il supervise.
   c) De se faire le centre d'attraction dans la compétition qui n'a sa raison d'être que pour et par les joueurs.
   d) De scruter les moindres détails d'une situation dans l'intention de sévir subséquemment.
   e) De laisser aller le jeu sans intervenir à bon escient et feindre de ne pas voir;
   f) De prendre le match à la légère sans lui accorder tout le sérieux nécessaire.

10. Dans des agissements dépourvus de suffisance et d'arrogance, l'officiel doit s'efforcer de diriger calmement le jeu, et de rendre des jugements sans hésitation, particulièrement lors des décisions épineuses, qu'il doit annoncer avec détermination, évitant de figer sous l'importance de la situation.

11. Pour tenter de se valoriser ou de se réhabiliter aux yeux d'une tierce personne, l'officiel ne doit pas chercher à se justifier ou à s'excuser au sujet des décisions difficiles qu'il a rendues.

12. A la fin d'une rencontre, après avoir vérifié et signé la feuille de match, l'officiel doit quitter discrètement l'aire de compétition sans s'y attarder inutilement.

13. Un arbitre en fonction doit se soustraire à toute déclaration publique quant aux matchs dans lesquels il est impliqué, surtout s'il est question de prédiction relativement à l'issue d'une de ces rencontres.

E. **EN REGARD DE LA DISCIPLINE, SES ADMINISTRATEURS ET SES SPECTATEURS**

1. Tout officiel membre du conseil des arbitres de VC doit avoir le souci d'agir en bon ambassadeur du volleyball et de sa fédération nationale.

2. L'officiel doit honorer sa parole relativement aux ententes prises avec l'association et ses représentants, et remplir ses engagements dans les mandats convenus, que ce soit comme arbitre, cadre de stage, responsable d'un dossier particulier ou toute autre tâche identifiée.

3. L'officiel doit collaborer au développement du volleyball et participer, par son apport tant pragmatique qu'intellectuel, à l'édification de structures solides et dynamiques, selon ses compétences, ses intérêts et sa disponibilité.

   Dans cette optique, il devrait entre autres:
   a) Contribuer à l'élaboration ou la diffusion des programmes de formation et de perfectionnement.
   b) S'associer aux rouages de fonctionnement des différentes instances administratives ou accepter et encourager leur travail.
   c) Assister ou s'intéresser à l'aménagement physique d'événements sportifs ou organisationnels.

4. L'officiel doit adopter envers les spectateurs de volleyball une attitude empreinte de réserve et de dignité dans les manières et le langage, sans entorse à la courtoisie et au respect.

5. Dans toute situation non spécifiée dans le présent recueil, l'officiel doit agir selon l'esprit du code d'éthique, conformément à la philosophie et aux principes directeurs de l'arbitrage.

Préparé et rédigé par Claude Huot
Adopté par le Comité national des Arbitres (VC)
Septembre 1986

Le comité des arbitres de Volleyball Canada aimerait remercier tous ceux qui ont collaboré à l'écriture de ce code.

RÉGLES DE CONDUITE DE VOLLEYBALL CANADA

Le volleyball, de par ses règles et sa tradition, propose une pratique de la compétition basée sur les plus hauts standards d'esprit sportif.

Pour cette raison, tous les participants (équipes, joueurs, entraîneurs, arbitres, gérants et administrateurs) aux tournois et réunions sous la juridiction de VC ont le devoir de se conduire de manière respectable. Ils doivent éviter tout comportement, geste ou pratique qui, de l'avis de VC, serait préjudiciable au sport du volley-ball. Pour toutes pénalités émises, une amende sera donnée ou/et le bon de performance sera perdu. Ces actes préjudiciables comprennent notamment mais pas exclusivement le fait de:

a) commettre toute action considérée comme une infraction en regard de la loi:
Pénalité - Suspension d'un an ou plus.

b) i. accepter de l'argent ou toute autre rétribution contre une défaite ou une victoire par un écart déterminé:
ii. servir d'intermédiaire dans le paiement d'une somme d'argent ou de toute autre rétribution contre une défaite ou une victoire par un écart déterminé.
Pénalité - Suspension d'un an ou plus.

c) i. faire des paris ou prendre des paris lors de matchs ou de tournois:
ii. être associé à des parieurs professionnels.
Pénalité - Suspension d'un mois à un an.

d) causer volontairement des dommages matériels:
Pénalité - Compensation des dommages et suspension d'un mois à un an.

e) tricherie:
i. s'inscrire à une compétition et faire défaut par la suite sans raison valable ni préavis;
ii. ne pas se présenter à une partie ou un match, sauf pour blessures ou toute autre raison valable;
iii. retirer une équipe d'un match, sauf pour blessures ou toute autre raison valable;
iv. participer à une compétition sous un faux nom, falsifier le formulaire d'inscription d'une équipe ou fournir de faux renseignements à un officiel.
Pénalité - Radiation du tournoi en plus amende d'un montant égal aux frais d'inscription et suspension de deux semaines à un an pour l'équipe ou l'individu.

f) violence:
i. démontrer un tempérament violent;
ii. lancer ou frapper délibérément le ballon en direction d'un officiel, d'un spectateur ou d'un adversaire;
iii. menacer l'adversaire de sévices corporels.
Pénalité - Pénalité - Suspension de trois mois à vie.

g) mauvaise attitude:
   i. être grossier envers un officiel, un juge de lignes, un marqueur, un spectateur ou un adversaire;
   ii. jurer, prononcer des paroles obscènes ou faire des gestes obscènes.
   Pénalité - Suspension de deux semaines à un an.

h) Usage illégale de substances (drogues) bannies:
   Pénalité - Suspension.

POLITIQUE ANTIDOPAGE

1. Volleyball Canada a adopté le Programme canadien antidopage 2015 (PCA 2015) comme sa principale politique antidopage nationale. Administré au nom de Volleyball Canada par le Centre canadien d'éthique dans le sport (CCES), le PCA 2015 est pleinement conforme au Code mondial antidopage 2015, aux Standards internationaux 2015 et aux Lignes directrices qui peuvent être adoptées de temps à autre. Pour consulter ou télécharger le PCA 2015, visitez l'adresse suivante : www.cces.ca/fr/le-programme-canadien-antidopage.

2. De plus, Volleyball Canada en tant que membre de FIVB est tenu de se conformer en totalité aux règlements antidopage de FIVB. Les règlements de FIVB peuvent s'appliquer à certains membres de Volleyball Canada en certaines circonstances. Les règlements de FIVB sont entièrement conformes au Code mondial antidopage 2015, aux Standards internationaux 2015 et aux Lignes directrices qui peuvent être adoptées de temps à autre. Pour consulter ou télécharger les règlements antidopage de FIVB, visitez l'adresse suivante http://www.fivb.org/en/Medical/AntiDopingProgramme.asp (disponible en anglais uniquement).

3. En cas de divergence entre d'autres politiques antidopage établies par Volleyball Canada et le PCA 2015 et (ou) les règlements antidopage de la FIVB, les règlements du PCA 2015 ou de la FIVB prévaudront, selon le cas.

Encart pour code de conduite

Chaque athlète et toute autre personne qui participe au sport doivent collaborer raisonnablement avec le Centre canadien pour l'éthique dans le sport (CCES) ou tout autre organisme antidopage lorsqu'il enquête sur une violation des règles antidopage et que, s'il refuse de collaborer, il peut faire l'objet de mesures disciplinaires relativement au sport.

Pour plus d'information sur les sanctions, visitez: http://cces.ca/fr/sanctions-antidopage.

Il est votre responsabilité de savoir les règles et régulations de CADP. Pour plus d'information, contactez CCES à (800) 672-7775 ou info@cces.ca.

COMMENT DEVENIR UN ARBITRE AU VOLLEYBALL

Au Canada, les arbitres de volleyball sont soumis aux règlements émis par Volleyball Canada (VC) par l'entremise de son Comité National des Arbitres. Ce Comité travaille en étroite collaboration avec l'arbitre-en-chef de chaque région membre de VC.

En vue de devenir un arbitre de grade "LOCAL", les étapes suivantes doivent être franchies:

a) étudier et apprendre les règles de jeu;
b) acquérir une expérience pratique en arbitrant des matchs d'entraînement ou même des matchs officiels;
c) participer à un stage d'arbitrage organisé par l'Association Provinciale;
d) se présenter à l'examen théorique et pratique établi par le Comité Provincial d'Arbitrage.

Les examens réussis, le candidat obtient alors le grade "LOCAL" et doit se rendre disponible aussi souvent que possible pour arbitrer différents niveaux de jeu.

Le grade suivant s'appelle "PROVINCIAL". L'obtention de ce grade requiert au moins un an d'expérience en tant qu'arbitre "LOCAL" et une démonstration pratique d'une connaissance avancée des règlements.

Le prochain grade est le grade "RÉGIONAL" qui exige les prérequis suivants:

a) être un arbitre actif de grade "PROVINCIAL" pendant au moins une année;
b) participer à une clinique régionale pour arbitres;
c) se présenter à l'examen théorique et pratique d'accréditation régionale;
d) être agréé par le Comité National des Arbitres.

Le prochain niveau d'accréditation est le grade "NATIONAL" qui exige les prérequis suivants:

a) être un arbitre "RÉGIONAL" actif pendant une période d'au moins deux ans;
b) être recommandé par son arbitre-en-chef provincial pour la promotion nationale sur la base de la qualité et de la quantité de son arbitrage;
c) tenir à jour la "Feuille de route" (résumé de la participation de l'arbitre aux tournois majeurs) et la présenter au Comité National des Arbitres;
d) participer à la Clinique théorique nationale par le Comité National des Arbitres;
e) se présenter à l'examen théorique et pratique du Comité National des Arbitres lors de la Clinique d'évaluation nationale;
f) être agréé par le Comité National des Arbitres.

Après avoir franchi différentes étapes, le candidat reçoit le grade d'arbitre "NATIONAL" de VC. Pour conserver cette accréditation, l'arbitre doit demeurer actif et se soumettre au processus de réévaluation tel qu'établi par le Comité National des Arbitres de VC.

Des renseignements additionnels et des précisions sur les procédures et prérequis à suivre pour devenir un arbitre accrédité de volleyball peuvent être obtenus de votre arbitre-en-chef provincial ou national.

Le plus haut grade accessible aux arbitres est celui d'arbitre "INTERNATIONAL". Les exigences sont en cours de révision. Pour plus d'informations sur le programme international des arbitres, veuillez contacter Andrea Bailie - abailie@volleyball.ca.

MODÈLE DE DÉVELOPPEMENT DES ARBITRES		
PROGRAMMES	**EMPHASE DURANT LE STAGE**	**THEMES**
PROGRAMME 1er NIVEAU (GRADE LOCAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE	- Connaissance des règlements - Apprentissage des mécanismes opératoires
PROGRAMME 2er NIVEAU (GRADE PROVINCIAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE	- Application et interprétation de règlements - Maitrise des mécanismes opératoires
	CAPACITÉ HUMAINE (sensibilisation)	- Code d'éthique - Initiation à l'évaluation - Profil de l'arbitre
PROGRAMME 3er NIVEAU (GRADE REGIONAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE (complément)	- Maitrise de l'interprétation des règlements - Capacité d'adaptation aux calibres élevés
	CAPACITÉ HUMAINE	- Personnalités et interactions - Évaluation et auto-évaluation
	CAPACITÉ DE CONCEPTION (introduction)	- Structures et programmes de l'arbitrage dans la province respective - Facteurs déterminants de la performance
PROGRAMME 4er NIVEAU (GRADE NATIONAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE (maitrise)	- Excellence au niveau de la performance
	CAPACITÉ HUMAINE (perfectionnement)	- Psychologie de l'arbitrage
	CONCEPTUAL ABILITY	- Structures et programmes de l'arbitrage au Canada - Étude de la performance arbitrale - Docimologie (étude de l'analyse des examens)

VOLLEYBALL CANADA - INTÉRIEUR

Catégorie	Lieu
14u est	Ottawa, ON
14u atlantique	Halifax, NS
14u ouest féminin	Richmond, C-B
14u ouest masculin & 15u féminin	Edmonton, AB
16u masculin, 17u, 18u	Toronto, ON
15u masculin & 16u féminin	Regina, SK

Pour les dates limites d'inscription, veuillez visiter www.volleyball.ca

Pour plus d'information sur nos championnats nationaux, veuillez contacter la directrice des compétitions domestiques:

competitions@volleyball.ca, Tél. (613) 748-5681 poste. 227, www.volleyball.ca

VOLLEYBALL CANADA - PLAGE

Pour plus d'information sur nos compétitions de volleyball de plage et les championnats nationaux, veuillez contacter la coordonnatrice des arbitres et des événements de volleyball de plage:

abailie@volleyball.ca, Tél. (613) 748-5681 poste. 234, www.volleyball.ca

- -

CHAMPIONNATS A.C.S.C. 2019

Femmes — Niagara
6 au 9 mars 2019 — Welland, ON

Hommes — Red Deer
6 au 9 mars 2019 — Red Deer, AB

Veuillez contacter l'A.C.S.C. pour plus d'information:

Tél. (613) 937-1508, www.ccaa.ca

- -

CHAMPIONNATS USPORTS 2019

Femmes — Université d'Alberta
15 au 17 mars 2019 — Edmonton, AB

Hommes — Université Laval
15 au 17 mars 2019 — Québec City, Québec

Veuillez contacter USports pour plus d'information:

Tél. (905) 508-3000, www.usports.ca

SECTION VI

Information au sujet de Volleyball Canada

CERTIFICATION DES ENTRAÎNEURS

Publié en 1974, le Programme national de certification des entraîneur(e)s (PNCE) est le programme principal de l'Association canadienne des entraîneurs (ACE) et a été reconnu comme l'un des meilleurs programme de formation des entraîneurs au monde. Actuellement, il s'agit du plus important programme de formation continue pour adultes au Canada. Grâce au PNCE, les entraîneurs développent la confiance dont ils ont besoin pour réussir. Ce programme est créé et mis sur pied en partenariat avec Volleyball Canada, les associations provinciales/territoriales de volleyball et les organisations provinciales/territoriales de formation des entraîneurs.

Ci-dessous, vous trouverez un aperçu des cours offerts par le programme de Volleyball PNCE. Chaque cours est créé pour un contexte particulier. Par exemple, le cours Entraîneur de développement a été créé pour les entraîneurs qui travaillent avec des athlètes au stade S'entraîner à s'entraîner du DLTA ou de ceux des catégories 13U à 16U.

Pour plus d'informations sur la marche à suivre pour être certifié pour les cours PNCE susmentionnés, consultez la section CONTEXTES du site web volleyball.ca/fr.

Pour plus d'informations sur les exigences requises pour être entraîneur pour des championnats provinciaux, territoriaux et nationaux, consultez la section EXIGENCES DE CERTIFICATION du site Internet volleyball.ca/fr.

Cours PNCE	Stad du DLTA	Tranche d'âge
Responsable du volleyball au primaire	Bases à acquérir dans le cadre d'une formation	6-12
Entraîneur de développement	S'entraîneur à entraîneur	13-16
Entraîneur de développement avancé	Apprendre la compétition	16-18
Entraîneur de performance	S'entraîneur à la compétition	18-22
Entraîneur(e) de développement avancée	Apprendre à gagner	Plus de 18 ans
Entraîneur(e) de haute performance	S'entraîneur à gagner	Plus de 18 ans

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES