



**Directives de volleyball  
intérieur pour les arbitres  
canadiens 2018-2019**

*Autorisé par le comité des arbitres de Volleyball Canada*



VOLLEYBALL CANADA



## Table des matières

### DIRECTIVES POUR LES ARBITRES 2018-2019

Introduction.....	ii
Application, fonction, facteurs influents et principes fondamentaux des Règles .....	iii
Quoi de neuf en 2018-2019? .....	vi
Comités des arbitres de Volleyball Canada .....	vii
SECTION I – Le jeu	
Règle 1 Aire de jeu .....	2
Règle 2 Filet et poteaux .....	2
Règle 3 Ballon .....	3
Règle 4 Équipes .....	4
Règle 5 Responsables des équipes .....	6
Règle 6 Formule de jeu .....	7
Règle 7 Structure du jeu .....	7
Règle 8 Actions du jeu .....	8
Règle 9 Jouer le ballon .....	8
Règle 10 Ballon au filet .....	9
Règle 11 Joueur au filet .....	9
Règle 12 Service .....	11
Règle 13 Frappes d’attaque .....	11
Règle 14 Bloc .....	12
Règle 15 Interruptions de jeu réglementaire .....	12
Règle 16 Délais de jeu .....	14
Règle 18 Arrêts entre les sets et changements de camp .....	15
Règle 19 Le joueur libéro .....	16
Règle 20 Conduite exigée .....	18
Règle 21 Inconduite et sanctions .....	18
Règle 29 Politique de volleyball canada pour les saignements pendant une compétition .....	21
Dispositifs de communication .....	22
Protocole et politique pour les commotions .....	23
SECTION II – Les arbitres, leurs responsabilités et les gestes officiels	
Règle 22 Corps arbitral et procédures .....	26
Règle 23 Premier arbitre .....	26
Règle 24 Second arbitre .....	27
Règle 25 Marqueur .....	28
Règle 26 Marqueur adjoint .....	29
Règle 27 Juge de lignes .....	30
Règle 28 Gestes officiels .....	30
Gérer le match .....	33
SECTION III – Procédures	
Protocole de match .....	37
Nettoyage de la surface de jeu .....	40
Procédures pour présenter un protêt .....	41
Jury d’officiels .....	43



# Directives pour les arbitres canadiens 2018-2019

- Adapté [des directives et instructions sur l'arbitrage de la FIVB 2018](#)
- Approuvé par le comité des arbitres de Volleyball Canada [2018-2019](#) Les directives pour les arbitres canadiens sont fondées sur le livre des règlements de Volleyball Canada [2018-2019](#) et sur la plus récente des éditions des Règles officielles de volleyball de la FIVB / des Directives et instructions sur l'arbitrage de la FIVB / du livre des situations de la FIVB (communément appelé le Case Book)
- Il y a des changements cette année dans le *livre des règlements de Volleyball Canada*:
  - Les règles spécifiques de la FIVB ont été déplacées à la section IV (nouveau)
  - Objets Interdits (Règle 4.5.3) – Objets de compression musculaire pour Volleyball Canada
  - Coach (Règle 5.2.3.2)
  - Limitation des Remplacements (Règle 15.6) – Remplacements limités ou illimités
  - Demandes non Fondées (Règle 15.11.1.5)
  - Échelle des Sanctions (Règle 21.3)
  - Modifications de règlements pour le volleyball de groupes d'âge:
    - Volleyball 13U – Aucune spécialisation de joueur

## Introduction

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

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

Rien de plus faux que de prétendre que l'arbitrage se résume à diriger un match de volleyball et à recourir aux règles du jeu comme base de toutes les décisions – l'arbitrage ne saurait être l'application mécanique ou automatique des règles. Une grande compétence s'impose; cette compétence s'acquiert par l'expérience individuelle et personnelle en participant à des compétitions de volleyball réparties sur un certain nombre d'années, l'arbitre devant constater qu'il n'est pas un étranger, mais qu'il fait partie intégrante du jeu. L'arbitre ne peut donc pas mener à bien ses tâches en recherchant simplement les fautes dans les techniques et le comportement des équipes et des joueurs et appliquer la sanction correspondante. Au contraire, il doit être un expert et un ami qui travaille pour le match et pour les joueurs. Il prendra une décision négative seulement si cela est absolument nécessaire.



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

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

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

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

## Application, fonction, facteurs influents et principes fondamentaux des Règles.

---

### *Application des règles*

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

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

### *La fonction des Règles*

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

#### *Caractérisation du jeu*

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



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

#### *Règlementation des techniques*

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

#### *Conditions de jeu équitables*

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

#### *Fonction éducative*

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

#### *Facteurs influents dans la formulation des Règles*

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

##### *Développement technique et tactique*

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

##### *Exigences de divertissement*

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

##### *Exigences de publicité sociale*

Le développement du sport moderne dépend grandement de l'élément social, de la société. La publicité est le moyen le plus important et le plus efficace de susciter l'intérêt et l'adhésion du public envers le sport. C'est l'un des principaux facteurs à prendre en considération.

##### *Exigences économiques*

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



Cela demande certaines concessions.

### *Principes fondamentaux de l'application des Règles*

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

#### *Conditions de jeu propices et équitables*

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

#### *Encourager la spécificité*

La spécificité est un élément essentiel de la promotion du sport. Pour susciter l'enthousiasme des spectateurs, elle est également un facteur que l'arbitre doit prendre en compte. Par exemple, l'arbitre doit se demander comment réduire le nombre et la durée des interruptions et comment développer d'autres temps forts du jeu. L'arbitre ne peut pas prendre l'initiative de motiver les spectateurs, mais il ne doit en tout cas jamais décourager la foule ni freiner son enthousiasme. L'arbitre est lui aussi responsable de promouvoir le sport.

#### *Collaboration des arbitres*

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

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



## **Quoi de neuf en 2018-2019?**

Les changements importants aux Directives pour les arbitres 2018-2019 sont soulignés dans ce document.

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

NOTE : Toutes les règles spécifiques de la FIVB ont été déplacées à la section IV du livre des règlements (Nouveau).

### **4.5 Objets Interdits**

4.5.3 **Volleyball Canada** : Le vêtement de compression peut être de n'importe quelle couleur unie. Cette couleur unie n'a pas besoin d'être la même pour chaque joueur.

### **5.2 Coach**

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

### **15.6 Limitation des Remplacements**

15.6.1 **Remplacement 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 **Remplacement 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 **Remplacement illimité** – Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu plusieurs fois, mais ne doit revenir qu'à la place qu'il occupait précédemment dans la formation.

15.6.4 **Remplacement illimité** – Un joueur remplaçant peut entrer en jeu plusieurs fois à la place d'un joueur de la formation de départ et ne peut être remplacé que par le joueur dont il a pris la place.

### **15.11 Demandes non Fondées**

15.11.1.5 **par un entraîneur qui n'est pas à l'extrémité du banc la plus rapprochée du marqueur en position assise, ou depuis le prolongement de la ligne d'attaque dans la zone libre lorsqu'il se tient debout ou marche.**

### **21.3 Échelle des Sanctions**

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

### **Modifications de Règlements pour le Volleyball de Groupes D'âge Volleyball 13U**

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.



**Comité National des Arbitres 2018-2019**

PRÉSIDENT	Scott Borys	306-569-4071 – work 306-539-4984 – cell	<a href="mailto:sborys@volleyball.ca">sborys@volleyball.ca</a> <a href="mailto:s.borys@sasktel.net">s.borys@sasktel.net</a>
PERSONNE RESSOURCE	Andrea Bailie	613-748-5681 ext 234	<a href="mailto:abailie@volleyball.ca">abailie@volleyball.ca</a>

**Comité Exécutif National des Arbitres**

<b>Toutes Disciplines</b>			
L'arbitrage pour les femmes	Debbie Jackson	780-916-6411 – cell 780-954-2355 – home	<a href="mailto:longislandlake@gmail.com">longislandlake@gmail.com</a>
Communication	Pat Thorne	Voir ci-dessous	<a href="mailto:thornpaa@nbed.nb.ca">thornpaa@nbed.nb.ca</a>
Finances	Scott Borys	Voir ci-haut	Voir ci-haut
<b>Volleyball de plage</b>			
Programme de développement domestique	Omid Mojtahedi	647-287-7714 – cell 905-471-6280 – home	<a href="mailto:pcomid@hotmail.com">pcomid@hotmail.com</a>
Développement de la haute performance internationale	André Trottier	819-693-1921	<a href="mailto:trottiera@csduroy.qc.ca">trottiera@csduroy.qc.ca</a>
<b>Volleyball intérieur</b>			
Programme de développement domestique	Bohdan Ilkiw	204-250-7583 – cell	<a href="mailto:bohdan.ilkiw@mymts.net">bohdan.ilkiw@mymts.net</a>
Développement de la haute performance internationale	Guy Bradbury	647-444-7397 – cell	<a href="mailto:guy.bradbury@pl2.ca">guy.bradbury@pl2.ca</a>
Opérations	Jasen Boyko	780-907-5833 – cell 780-474-0733 – home	<a href="mailto:jasen.boyko@gmail.com">jasen.boyko@gmail.com</a>
<b>Volleyball assis</b>			
Développement de la haute performance internationale	À déterminer		À déterminer

**Arbitres en chef des provinces/territoires**

Terre-Neuve et Labrador	Cindy Collins	709-689-8854 – cell	<a href="mailto:cindycollins15@hotmail.com">cindycollins15@hotmail.com</a>
Nouvelle-Écosse	Claude Daniel	902-209-1616 – cell	<a href="mailto:novascotia.roc@gmail.com">novascotia.roc@gmail.com</a>
Île du Prince-Édouard	Joe Ryan	902-894-3633 – home	<a href="mailto:36ryanj@gmail.com">36ryanj@gmail.com</a>
Nouveau-Brunswick	Pat Thorne	506-325-4700 – work 506-575-4348 – cell	<a href="mailto:thornpaa@nbed.nb.ca">thornpaa@nbed.nb.ca</a>
Quebec	Marc Trudel	514-795-1717 – home	<a href="mailto:cramledurt1@videotron.ca">cramledurt1@videotron.ca</a>
Ontario	Andrew Cameron	613-721-4505 – home 613-296-7227 – cell 613-798-2034 ext 2013 – work	<a href="mailto:andy.cameron@rogers.com">andy.cameron@rogers.com</a>
Manitoba	Azad Hosein	204-255-5215 – home 204-782-8110 – cell	<a href="mailto:azadhosein@mvoa.ca">azadhosein@mvoa.ca</a>
Saskatchewan	Lori Banga	306-745-7811 - cell	<a href="mailto:skroc@sasktel.net">skroc@sasktel.net</a>
Alberta	Jim Merrick	403-993-9678 – cell 403-695-4342 – home	<a href="mailto:roc@volleyballalberta.ca">roc@volleyballalberta.ca</a>
Colombie-Britannique	Jannik Eikenaar	250-317-7071 – cell	<a href="mailto:roc@volleyballbc.org">roc@volleyballbc.org</a>
Yukon	Ron Bramadat	867-332-5870 - home	<a href="mailto:rbramada@gmail.com">rbramada@gmail.com</a>
Territoires du Nord-Ouest	Terrel Hobbs	867-920-2712 – home 867-445-1915 – cell	<a href="mailto:terrel_hobbs@nwtsports.nt.ca">terrel_hobbs@nwtsports.nt.ca</a>
Nunavut	TBD		



VOLLEYBALL CANADA

# Le Jeu



## APPLICATION DES RÈGLES

### **RÈGLE 1: AIRE DE JEU**

1. L'arbitre doit vérifier les dimensions et les lignes de délimitation avant le début du match. Le premier arbitre doit vérifier les dimensions du terrain. S'il constate une irrégularité, l'arbitre doit immédiatement la signaler et s'assurer qu'un correctif est apporté. Le premier arbitre doit vérifier:
  - 1.1. La largeur des lignes : 5 cm (ni plus ni moins);
  - 1.2. La longueur des lignes et des diagonales : 12.73 m chacune dans les deux camps;
  - 1.3. La couleur des lignes : distincte de celle du terrain et de la zone libre;
  - 1.4. Dans le cas d'une compétition autre que mondiale, FIVB ou officielle, s'il y a des lignes d'autres terrains sur l'aire de jeu, les lignes de délimitation du terrain de jeu réelles doivent être de couleur différente de toutes les autres;
  - 1.5. Les aires d'échauffement doivent être désignées avant le début du match. Elles doivent mesurer 3 m x 3 m et être situées dans les angles du côté des bancs de touche de l'aire de jeu, à l'extérieur de la zone libre (figure 1a dans le Livre des règlements de VC).
2. La ligne centrale appartient également aux deux camps (règle 1.3.3).
3. Les joueurs ont le droit de jouer le ballon au-delà de leur zone libre (sauf pour le service). Par conséquent, le ballon peut être repris de n'importe où à l'extérieur de leur zone libre. La situation et la règle sont différentes dans la zone libre adverse (Rule 10.1.2).
4. Pour un service sauté, le serveur peut amorcer son mouvement à l'extérieur de la zone de service, mais l'impulsion doit s'effectuer dans la zone de service.
5. Lorsque le serveur se déplace du côté gauche de la zone de service pour servir, particulièrement pour un service sauté, le juge de lignes à cet endroit (numéro 1 ou 3) doit se reculer.

### **RÈGLE 2: FILET ET POTEAUX**

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



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

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

Dans le cas d'une compétition de la FIVB:

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

Les signaux sonores électriques avec des lumières rouges/jaunes sont utilisés pour signaler des demandes d'interruptions de jeu règlementaires (temps morts et substitution exceptionnelle ou une substitution causée par une divergence entre l'alignement de la feuille de match et l'alignement sur le terrain). Le signal sonore électrique de la table de marque est utilisé pour signaler les fautes de rotation, fautes du libéro, les substitutions et les temps morts techniques. L'organisateur doit aussi fournir deux antennes de réserve et un filet sous la table de marque.

### **RÈGLE 3: BALLON**

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

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

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



manche et pour le set décisif. (Pour les matchs FIVB, les ramasseurs de ballons aux positions 1, 2, 4 et 5 recevront chacun un ballon du deuxième arbitre.)

Au cours du match, lorsque le ballon est hors jeu:

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

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

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

## **RÈGLE 4: ÉQUIPES**

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

*Pour la FIVB : Dans la mesure du possible, le maillot doit être inséré dans les shorts et s'il ne l'est pas, il est nécessaire au moment approprié, de demander poliment de les réinsérer dans les shorts – surtout au début du match et avant les manches. Pour les maillots serrés, qui ne peuvent pas être mis dans les shorts, c'est toujours permis.*

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



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

## **RÈGLE 5 : RESPONSABLES DES EQUIPES**

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



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

## **RÈGLE 6: FORMULE DE JEU**

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

## **RÈGLE 7: STRUCTURE DU JEU**

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





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

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

## **RÈGLE 8: ACTIONS DE JEU**

1. Il est essentiel de réaliser l'importance du mot « entièrement » dans la phrase... « la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation », pris en considération avec la règle - **Le ballon est « DEDANS » si, à tout moment de son contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.** - Cela signifie que toute compression qui permet au ballon d'être en contact avec la ligne, à tout moment de son contact avec le sol fait en sorte que le ballon est dedans, mais si le ballon ne touche pas la ligne à tout moment, il est alors à l'extérieur.
2. Les câbles retenant le filet au-delà de 9.5/10 m de longueur n'appartiennent pas au filet. Ceci s'applique également aux poteaux et aux câbles. Donc, si le ballon touche une partie extérieure du filet, au-delà des bandes de côté (9 m), il a touché un objet extérieur, et l'arbitre doit siffler et faire le geste pour « ballon dehors (OUT) » et les juges de ligne doivent signaler et désigner (geste numéro 4 des juges de ligne).

## **RÈGLE 9: JOUER LE BALLON**

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



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

5. On doit faire attention au fait que l'action de bloc d'un joueur n'est pas réglementaire s'il ne se contente pas d'intercepter le ballon qui vient du camp adverse, mais le tient (ou le lève, le pousse, le porte, le lance et l'accompagne dans son mouvement). Dans de tels cas, l'arbitre doit punir ce bloc comme une « balle tenue » (sans exagérer, tout de même).

6. Malheureusement, plusieurs arbitres ne comprennent pas bien la règle 9.2.3.2 et ne l'appliquent pas correctement. Ils ne comprennent pas dans quels cas particuliers on peut parler de « première touche d'une équipe ». Dans quatre cas différents, l'équipe a une première touche (qui compte comme la première des trois touches d'équipe):

6.1 Touche à la réception du service

6.2 Touche à la récupération du ballon – non seulement une attaque, mais aussi toutes les frappes (règle 13.1.1).

6.3 La touche du ballon venant du bloc de l'adversaire.

6.4 La touche du ballon venant du propre bloc de l'équipe.

7. Afin de favoriser de longs échanges et des actions spectaculaires, seules les violations évidentes doivent être sifflées. Par conséquent, lorsqu'un joueur n'est pas bien placé pour jouer le ballon, le premier arbitre peut être moins sévère dans son jugement sur les fautes de manipulation du ballon. Par exemple:

7.1. Le passeur court pour jouer le ballon ou doit se précipiter pour atteindre le ballon et faire une passe.

7.2. Les joueurs sont forcés de courir ou d'agir très rapidement pour jouer le ballon après qu'il ait rebondi du bloc ou d'un autre joueur.

7.3. Le premier contact de l'équipe peut être fait librement sauf si le joueur tient ou lance le ballon.

## **8. Règles pour les championnats nationaux 14U/15U/16U de Volleyball Canada**

8.1. RÈGLE DE LA RÉCEPTION DU SERVICE : Pour les compétitions 15U et catégories inférieures de Volleyball Canada, la réception du service avec un mouvement au-dessus de l'épaule avec l'aide des doigts n'est pas autorisée, indépendamment de la qualité du contact. Le premier arbitre utilisera le signal « double touche » pour signaler cette infraction.

8.2 La hauteur du filet pour les Championnats canadiens sera :

La hauteur du filet pour les compétitions U14 sera 2.15 m (filles) and 2.20 m (garçons)

La hauteur du filet pour les compétitions U15 (filles) sera de 2.20 m

La hauteur du filet pour les compétitions U16 (filles) sera de 2.24 m

La hauteur du filet pour les compétitions U15/U16 (garçons) sera 2.35 m

La hauteur du filet pour les compétitions U18 sera 2.24 m (filles) and 2.43 m (garçons)

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

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



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

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

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

2. Nous attirons l'attention sur la règle modifiée à propos du moment où prend fin l'action de jouer le ballon : L'action de jouer le ballon prend fin lorsque le joueur, après avoir bien atterri, est prêt à faire une autre action.

L'action de jouer le ballon est une action des joueurs qui sont près du ballon et tentent de le jouer, même si aucun contact n'est fait. On doit faire attention à la situation suivante:

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

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

3. On attire l'attention des arbitres sur le fait que les câbles retenant le filet au-delà de 9.50/10.0 m de longueur ne font pas partie du filet. Il en est de même des poteaux et de la portion du filet qui se trouve à l'extérieur des antennes. Ainsi, si le joueur touche une partie extérieure du filet (filet à l'extérieur des antennes, les câbles, les poteaux, etc.), cette action ne constitue jamais une faute, à moins, que cela affecte l'intégrité de la structure du filet.
4. Lorsque la pénétration dans le terrain adverse au-delà de la ligne centrale se fait avec le pied, c'est-à-dire que le pied frappe le sol sur le terrain de l'adversaire, une partie de celui-ci doit demeurer en contact avec la ligne centrale ou au-dessus de celle-ci.
5. En raison de la haute qualité des équipes participantes, le jeu près du filet est d'une importance fondamentale et par conséquent, les arbitres et les juges de ligne doivent être particulièrement attentifs, surtout lorsque le ballon effleure les mains des bloqueurs et est par la suite envoyé à l'extérieur du terrain.

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

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

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



Néanmoins, il n'est pas interdit au second arbitre de signaler une faute de filet du côté de l'attaquant et vice versa.

## **RÈGLE 12: SERVICE**

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

## **RÈGLE 13: FRAPPES D'ATTAQUE**

1. Pour mieux comprendre la règle 13.2.4 concernant la frappe d'attaque sur le service adverse, il faut porter attention au fait que dans cette situation, seulement la position du ballon doit être vérifiée, pas celle des joueurs. Il s'agit d'une faute seulement si l'attaque est complétée et alors, le premier arbitre doit siffler cette faute.
2. Pendant le contrôle du joueur arrière et la frappe d'attaque d'un libéro, il importe de comprendre qu'une telle faute n'est commise que si la frappe d'attaque est effective (soit que le ballon a traversé



complètement le plan vertical du filet ou a été touché par l'un des adversaires). Le premier et le second arbitre peuvent décider, siffler et signaler cette infraction.

## **RÈGLE 14: BLOC**

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

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

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

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

## **RÈGLE 15: INTERRUPTIONS DE JEU RÉGLEMENTAIRES**

1. Les temps morts et les temps morts techniques
  - 1.1. Lorsque l'entraîneur demande un temps mort, il doit le faire en utilisant le geste officiel. S'il ne fait que se tenir debout et le demander oralement ou appuyer sur le signal sonore, les arbitres ne doivent pas autoriser cette demande. Si la demande de temps mort est rejetée, le premier arbitre doit décider s'il y a une intention pour retarder le jeu et accorder la sanction prévue par les règles. Pendant tous les temps morts, les joueurs en jeu doivent aller dans la zone libre près de leur banc. Le deuxième arbitre doit demander aux joueurs de se rapprocher de leur banc s'ils sont toujours dans le terrain.
  - 1.2. Pour les matchs qui nécessitent des temps morts techniques (c'est-à-dire les matchs universitaires et internationaux) : Le marqueur adjoint doit actionner le signal sonore après que la première équipe ait atteint le 8<sup>e</sup> ou le 16<sup>e</sup> point (USport donne seulement un temps mort à 16 points) dans le set (il ne s'agit pas de la responsabilité du second arbitre). Le même marqueur adjoint doit indiquer, à l'aide du signal sonore, la fin du temps mort technique (TMT). Le second arbitre doit s'assurer que les joueurs ne se rendent pas sur le terrain avant le signal sonore indiquant la fin du TMT. Naturellement, s'il y a un problème avec le travail du marqueur, le second arbitre doit vérifier son travail de ce point de vue également.
2. Les substitutions – procédure
  - 2.1. Le deuxième arbitre se place entre le poteau et la table du marqueur (à moins que le marqueur signale que la substitution est illégale), il exécute un signal en croisant les avant-bras pour



indiquer aux joueurs qu'ils peuvent compléter la substitution en traversant la ligne de côté. Pour les substitutions multiples, le deuxième arbitre attendra que le marqueur signale l'inscription de la première substitution avant de permettre la seconde. Et ainsi de suite pour les substitutions subséquentes. La demande de substitution est toujours le moment où entre(nt) le(s) joueur(s) dans la zone de substitution.

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

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

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

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



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

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

## **RÈGLE 16: DELAIS DE JEU**

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

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

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

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

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

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

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



de nettoyage par les joueurs. S'ils retardent le jeu de manière évidente, l'équipe est passible d'une sanction pour retard. Toute autre demande pour nettoyer le terrain par la même équipe sera assujettie à une pénalité de « délais ».

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

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

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

## **RÈGLE 18: ARRÊTS ENTRE LES MANCHES ET CHANGEMENTS DE CAMP**

1. Pendant les intervalles entre les manches, les joueurs peuvent s'échauffer avec des ballons (*autres que les ballons de match*) dans la zone libre. Après deux minutes trente secondes, le deuxième arbitre siffle afin que les équipes retournent sur le terrain. À trois minutes, le premier arbitre autorise le premier service du set. Les équipes doivent demeurer à l'extérieur du terrain pendant deux minutes trente secondes.
2. À la fin de chaque set, les équipes doivent se rendre à la ligne de fond et changer de terrain tous en même temps après le coup de sifflet et le signal du premier arbitre.
3. Dans le set décisif, après que l'équipe qui mène ait marqué son 8<sup>e</sup> point, les équipes changent de camp (si le point a été fait par l'équipe en réception, cette équipe doit effectuer une rotation après le changement de camp, avant son service – cette manœuvre doit être vérifiée par le marqueur et les arbitres).





#### 4. SYSTÈME À TROIS BALLONS

4.1. Au cours des arrêts entre les manches, un ballon de match ne doit pas être donné au second arbitre; les trois ballons demeurent avec les ramasseurs de ballons n° 2 et n° 5 (N.B. Ils n'ont pas le droit de les remettre aux joueurs pour l'échauffement). Durant les temps morts, les substitutions et au cours du changement de camp dans le set décisif au 8<sup>e</sup> point, le second arbitre ne prend pas le ballon; ce dernier est conservé par les ramasseurs de ballons.

Remarque: pour la FIVB, le système à cinq ballons est utilisé. Pendant les intervalles, tous les cinq ballons doivent demeurer avec les ramasseurs de ballons 1, 2, 4, 5 et 6.

4.2. Au cours de l'arrêt entre les manches 4 et 5 (ou 2 et 3), (un ballon de match doit être remis au second arbitre. Il le remettra au premier serveur au début du set n° 5 (ou set n° 3).

5. À la fin de chaque manche, les équipes doivent se rendre à la ligne de fond avant que le premier arbitre autorise le changement de terrain.

### **RÈGLE 19: LE JOUEUR LIBERO**

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

Dans les compétitions de Volleyball Canada pour les garçons de 16 ans et moins, les garçons et filles de 15 ans et moins et les garçons et filles de 14 ans et moins, il n'y a aucun joueur libéro.

1. Pour les compétitions de Volleyball Canada, les lignes pour les joueurs libéros sur la feuille de match doivent rester vides (par conséquent, ne vous préoccupez pas de la directive B 1.12 au dos de la feuille de match de Volleyball Canada). Tous les douze joueurs sont inscrits sur la liste des joueurs de l'équipe. La feuille de match de Volleyball Canada a une section pour chaque manche (en dessous de la case des temps morts) pour indiquer le numéro du joueur libéro.

*FIVB: Les joueurs libéros (règle 4.1.2) doivent être inscrits sur la feuille de match avant le match dans les lignes spécialement réservées à cet effet; le libéro désigné est inscrit en premier et le libéro de réserve est inscrit sur la deuxième ligne.*

2. L'équipement (règle 19.2): veuillez noter la formulation de cette règle: « Le(s) joueur(s) libéro(s) doi(ven)t porter une tenue (ou une chasuble, pour le libéro redésigné) qui a une couleur dominante différente de toutes les couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. Pour les compétitions de Volleyball Canada, le Libéro doit porter un uniforme qui a une couleur dominante différente de celle du chandail 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. »

3. Remplacement de joueurs

3.1. Remplacement tardif du libéro:

3.1.1 Un remplacement effectué après le coup de sifflet autorisant le service ne doit pas être refusé, mais fera l'objet d'un avertissement verbal. Les remplacements tardifs subséquents doivent être sanctionnés selon l'échelle des sanctions pour délai de jeu.

3.1.2. Après le sifflet, mais avant la frappe de service : l'arbitre doit permettre à l'échange de se poursuivre sans interruption. Après l'échange, le premier arbitre doit émettre un avertissement verbal. Les remplacements tardifs subséquents doivent être sanctionnés selon l'échelle des sanctions pour délai de jeu.



3.1.3. Remplacement après la frappe de service : ceci constitue un remplacement illégal par le libéro. Un remplacement illégal par le libéro doit être considéré comme une substitution illégale.

#### 4. Redésignation d'un nouveau libéro

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

Les arbitres doivent être capables de faire la différence lorsqu'une équipe n'a qu'un seul libéro disponible, s'il devient incapable de jouer (blessé, malade, expulsé ou disqualifié) et s'il est déclaré incapable de jouer. Dans le premier cas, le fait que le libéro ne puisse pas continuer le jeu est indépendant de la volonté de l'équipe, mais dans le second cela relève d'une décision de l'équipe (de l'entraîneur ou, en son absence, du capitaine de jeu). Si le libéro devient incapable de jouer et un nouveau libéro est redésigné sans retard lors de l'interruption de jeu, celui-ci remplace immédiatement et directement le premier libéro sur le terrain. Cependant, si le libéro sur le terrain est déclaré incapable de jouer, le joueur remplacé par le libéro doit d'abord revenir sur le terrain, puis après un échange de jeu complet, le nouveau libéro redésigné a le droit de remplacer n'importe quel joueur arrière.

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

#### 5. Le libéro ne peut pas être capitaine d'équipe ou capitaine en jeu. **Pour les compétitions de Volleyball Canada**, le libéro ne peut pas être le capitaine d'équipe pour la première manche du match.

5.1. Si le libéro est redésigné après la première manche ou les manches subséquents, le libéro redésigné peut être le joueur qui figure sur la feuille de match comme capitaine d'équipe.

5.2. Si une telle redésignation se présente, l'entraîneur doit nommer un nouveau capitaine en jeu tant que le capitaine d'origine agit comme libéro. Cela doit être inscrit dans la section des remarques de la feuille de match.

5.3. À la fin du match, le capitaine d'origine doit signer la feuille de match.

*Les directives de la FIVB énoncent:*

1. *Dans le cas où une équipe a deux libéros, le libéro désigné doit être inscrit sur la première ligne des deux lignes réservées pour les libéros, au plus tard avant que l'entraîneur ne signe la feuille de match.*
2. *Si l'entraîneur souhaite remplacer le libéro désigné par le libéro de réserve, la procédure est la même que pour une substitution.*

*Un remplacement illégal du libéro doit être considéré de la même façon qu'une substitution illégale.*



3. *Dans le cas où le libéro désigné est blessé, et s'il y a un deuxième libéro sur la liste des joueurs ou si le deuxième libéro maintenant désigné est blessé, l'entraîneur peut redésigner un nouveau libéro, un des joueurs (sauf les joueurs remplaçants) qui n'est pas sur le terrain au moment de la redésignation (règle 19.4.2). La procédure sera similaire à la procédure de substitution, si la redésignation est faite immédiatement après la blessure, ou similaire à la procédure de substitution, si la redésignation est effectuée plus tard. Ceci devrait être fait avec peu de formalité car l'entraîneur/capitaine effectivement confirme la décision qu'il/elle a prise en communiquant avec le corps officiel.*
4. *Il faut porter attention à la différence entre une substitution exceptionnelle d'un joueur blessé et la redésignation d'un libéro blessé. Lorsqu'un joueur régulier est blessé, et qu'il n'y a pas la possibilité de faire une substitution légale, tout joueur qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la blessure (sauf le libéro et son joueur remplaçant) peut substituer le joueur blessé.*

*En comparant ce traitement à la redésignation d'un nouveau libéro lorsque tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la redésignation (sauf le joueur remplacé par le libéro et le libéro désigné originalement déclaré incapable de jouer) peut devenir le nouveau libéro! Soyez avisé de ce fait, la redésignation d'un nouveau libéro est une option que l'entraîneur peut ou non utiliser.*

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

## **RÈGLE 20: CONDUITE EXIGÉE**

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

## **RÈGLE 21: INCONDUITE ET SANCTIONS**

### **INCONDUITE**

1. Il est absolument nécessaire de sérieusement étudier la nouvelle modification de ces règlements afin de comprendre l'esprit, le texte et la nouvelle échelle des sanctions pour un comportement incorrect.



2. Il est important de se souvenir que selon la règle 21.2.1, le comportement des participants devrait être respectueux et courtois, également envers les membres du comité de contrôle (organisateurs et membres du jury), les coéquipiers et les spectateurs. Si l'attitude de l'entraîneur (ou de tout membre des équipes) excède les limites disciplinaires énoncées par la règle 21, le premier arbitre doit appliquer les sanctions appropriées sans hésitation. Un match de volleyball est une démonstration sportive des joueurs, pas les officiels du match. Les arbitres ne devraient pas ignorer cette distinction.

**Il est la très forte instruction de la Commission FIVB et du Comité des arbitres nationaux du Canada que lorsque l'entraîneur se livre à une démonstration excessive, ou, lorsque l'entraîneur (ou tout autre membre de l'équipe) traite les membres du Jury ou un autre fonctionnaire de la FIVB ou Volleyball Canada dans le cas d'une contestation d'une manière agressive ou dérogatoire, ou une insulte (en le faisant même juste pour attirer l'attention de la foule), le 1er arbitre doit faire une stricte application de l'échelle des sanctions . Le spectacle doit être pour le jeu sur le terrain et non pas pour des enjeux périphériques qui nuisent à l'objectif principal de divertir la foule avec un jeu spectaculaire. L'entraîneur n'est pas le spectacle!**

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

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

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

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

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

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

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



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

Si le marqueur s'aperçoit que, selon les informations sur la feuille de match, la décision de sanction du premier arbitre est incorrecte, il en informe le deuxième arbitre immédiatement. Le deuxième arbitre vérifiera cette information sur la feuille de match et informera le premier arbitre de cette erreur. Le premier arbitre doit alors changer sa décision. Si le premier arbitre n'accepte pas le commentaire du marqueur et du deuxième arbitre, le marqueur devra donc inscrire la décision du premier arbitre dans la section « Remarques » sur la feuille de match.

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

Le premier arbitre doit siffler, faire venir le capitaine en jeu à la plateforme de l'arbitre et dire « pénalité » ou « expulsion » ou « disqualification » pour le joueur de réserve numéro... ou autres membres de l'équipe, en montrant le(s) carton(s) approprié(s). Le capitaine en jeu doit en faire part au membre de l'équipe en question, qui doit se tenir debout et reconnaître la sanction en levant la main.

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

#### 5.3. Application de sanctions entre les manches:

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

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

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

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

7. Volleyball Canada : il est recommandé que si un premier arbitre expulse ou disqualifie un joueur ou un entraîneur qu'il soumette un rapport séparé à l'arbitre en chef de sa province (et à l'arbitre supervisant le tournoi) concernant cette expulsion/disqualification.
8. Un membre de l'équipe qui est sanctionné par disqualification doit être substitué légalement et immédiatement si sur le terrain et doit quitter le site contrôlé de compétition pour la durée de la partie sans autre conséquence. Le site contrôlé de compétition inclut toutes les zones d'observation (zone de spectateurs et autre emplacement où le terrain est visible. Le participant disqualifié n'est pas autorisé à retourner au site contrôlé compétition après la conclusion de la partie.



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

### 1. SAIGNEMENT

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

Un temps mort technique d'une (1) minute s'applique afin de redresser la situation avant qu'une substitution légale, une substitution exceptionnelle ou un temps mort pour blessure devienne nécessaire. Les joueurs doivent rester sur le terrain pendant que la situation est rectifiée. Ce temps mort technique ne sera imputé à aucune équipe, ne peut se produire qu'une fois pour le même joueur dans le match et doit être inscrit dans la section des remarques de la feuille de match.

#### a) Substitution légale

Si c'est possible, on utilise une substitution légale. Le joueur qui saigne peut revenir dans le set une fois que le saignement est arrêté et que la blessure est nettoyée et adéquatement couverte, pourvu que le retour du joueur soit régulier (règle 8.1)

#### b) Substitution exceptionnelle

Si une substitution légale n'est pas possible, l'arbitre autorise une substitution exceptionnelle. Le joueur qui saigne ne peut revenir au jeu pour le reste de ce set. Le joueur qui saigne peut revenir dans un set subséquent pourvu que le saignement soit arrêté et que la blessure soit nettoyée et adéquatement couverte (règle 8.2).

#### c) Temps mort pour blessure

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

### 2. UNIFORMES D'ÉQUIPE

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

Compétitions nationales:

Si un uniforme de remplacement n'est pas disponible, le joueur dont le chandail est souillé de sang peut porter un chandail de numéro différent ou changer de chandail avec un joueur assis sur le banc. L'arbitre change alors le(s) numéro(s) du (des) joueur(s) en question sur la feuille de match. La procédure à suivre serait les règles 8.1, 8.2, 18.1 ou un temps mort.

- Un temps mort technique d'une minute s'applique
- La situation doit être consignée dans la section des remarques de la feuille de match

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



## **DISPOSITIFS DE COMMUNICATION:**

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



# Politique et protocole en matière de commotion cérébrale de Volleyball Canada

## Championnats nationaux

- Promouvoir la devise : « Dans le doute, laissez-les sur le banc ». Les athlètes soupçonnés d'avoir subi une commotion cérébrale ou une blessure à la tête doivent être retirés du jeu.
- Une fiche de renseignements sur les signes et symptômes de commotion cérébrale est fournie dans la trousse des entraîneurs pour les compétitions jeunesse.
- Pour les compétitions Senior, les joueurs recevront une fiche de renseignements sur les signes et symptômes de commotion cérébrale dans leur trousse d'équipe.
- Des thérapeutes du sport certifiés ou des candidates qui sont dans le processus d'être certifié seront sur place pour effectuer des évaluations.
- Un athlète qui a été retiré du jeu par un thérapeute du sport du tournoi ne peut retourner au jeu à moins d'avoir l'autorisation écrite d'un professionnel de la santé autorisé (médecin).

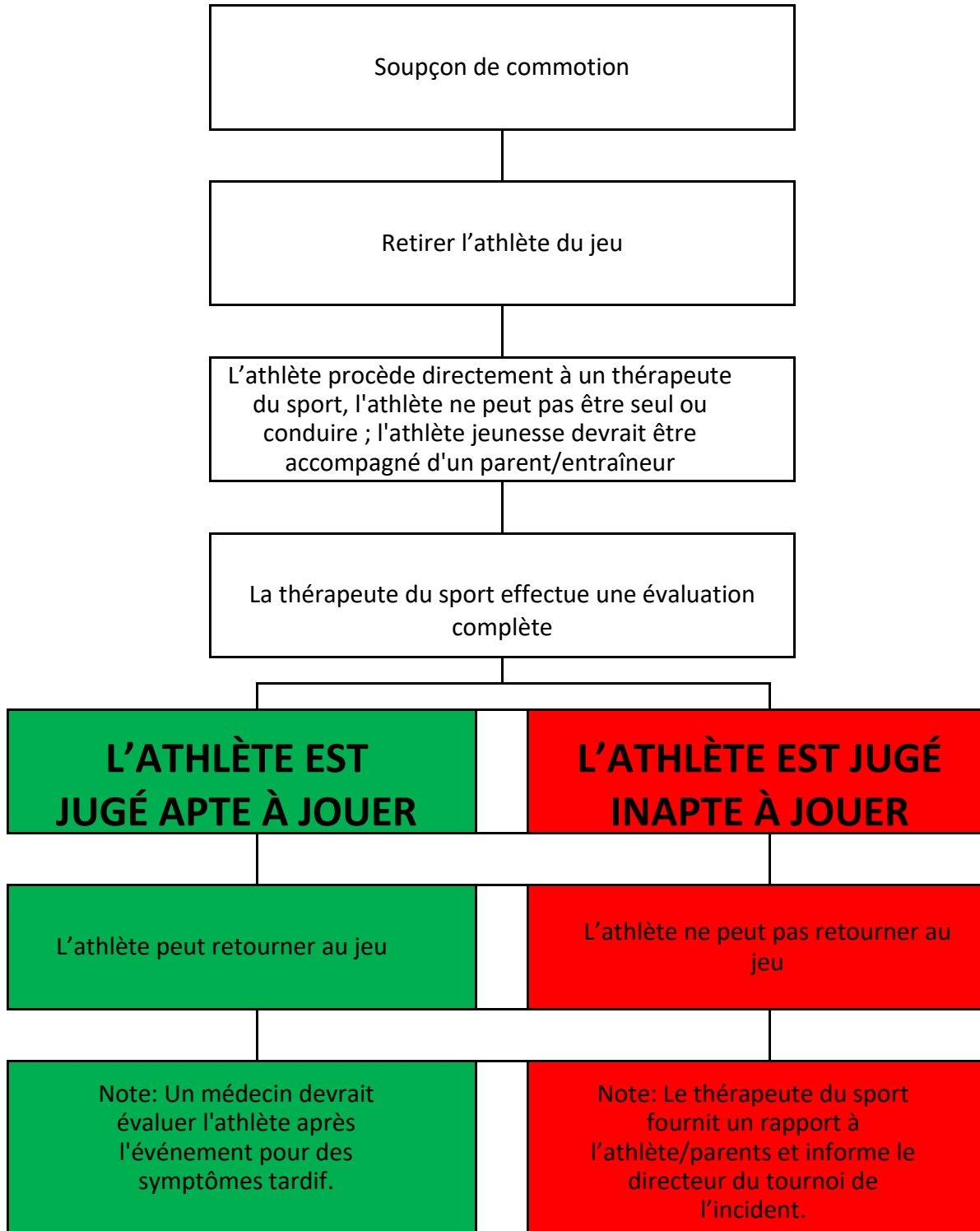
## Signes et symptômes de commotion cérébrale

Signes observés par le personnel d'entraîneurs	Symptômes rapportés par l'athlète
Semble sonné ou étourdi	Mal de tête
Confus, ne sait pas ce qu'il doit faire	Nausée
Oublie les jeux	Problèmes d'équilibre ou étourdissements
Incertain du pointage, de l'adversaire ou du match	Vision double ou floue
Répond lentement aux questions	Sensibilité à la lumière ou au bruit
Perd conscience	Léthargie
Changements de comportement ou de personnalité	Sensation d'être sonné
Ne se rappelle pas d'événements avant le coup	Problèmes de mémoire ou de concentration
Ne se rappelle pas d'événements après le coup	Confusion
Can't recall events after hit	





## Protocole en cas de risqué de commotion cérébrale aux championnats nationaux





## SECTION II

# Les Arbitres, Leurs Responsabilités et Les Gestes Officiels



## **RÈGLE 22: CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES**

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

## **RÈGLE 23: PREMIER ARBITRE**

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

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

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



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

## **RÈGLE 24: SECOND ARBITRE**

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



- les équipes, pour s'assurer qu'elles se dirigent près des bancs des joueurs.
- le marqueur, pour vérifier son travail.
- le marqueur adjoint (lorsqu'il y en a un), pour obtenir les renseignements sur la position des libéros.
- le premier arbitre, pour recevoir et/ou donner des renseignements si c'est nécessaire.
- les équipes, pour empêcher toute tentative de retourner sur le terrain avant la fin du temps mort (lorsque cette règle est applicable) et pour déterminer si le libéro tentera de faire un « remplacement caché »

8. À la fin du match, le deuxième arbitre doit vérifier et signer la feuille de match.

## **ARBITRE EN RÉSERVE**

L'arbitre en réserve a les responsabilités suivantes:

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

## **RÈGLE 25 : MARQUEUR**

Le marqueur:

1. Le marqueur doit vérifier avant chaque manche, après avoir reçu les feuilles d'alignement, que les numéros sur les feuilles d'alignement se trouvent aussi dans la liste des joueurs de l'équipe sur la feuille de match (sinon, il doit le signaler au second arbitre).
2. Il signale au second arbitre le second temps mort ainsi que la cinquième (11<sup>e</sup>) et la sixième (12<sup>e</sup>) substitution de chaque équipe (qui les signale au premier arbitre et à l'entraîneur ch).
3. Il doit être très alerte durant la procédure de substitution et collaborer avec le second arbitre:
  - Le deuxième arbitre, après avoir reconnu une substitution en s'apercevant que la substitution a été reconnue par le signal sonore du marqueur (ou par le sifflet), se place entre le poteau et la table de marque, où il peut voir les joueurs substitués et le marqueur.



- Le joueur remplaçant qui entre sur le terrain doit se placer sur la ligne de côté avec la palette de substitution appropriée (si des palettes sont disponibles).
- À moins que le marqueur indique que la substitution est illégale, le deuxième arbitre autorise la substitution des joueurs avec un geste de croisement des bras.
- Après que le deuxième arbitre ait vu le geste avec les mains du marqueur signifiant qu'il est prêt, il retourne à sa position pour commencer le prochain échange et après avoir vérifié que sa zone est libre et contrôlée, et imite le geste au premier arbitre qui peut maintenant siffler pour le prochain service. À ce moment, lorsque le second arbitre prend sa position après avoir terminé la substitution, le marqueur doit se concentrer afin de vérifier que le joueur effectuant son service respecte l'ordre de rotation ou non. Si ce n'est pas le cas, il doit immédiatement arrêter le jeu **EN APPUYANT SUR LE SIGNAL SONORE** ou en sifflant après l'exécution de la frappe de service. Le deuxième arbitre doit aller à la table de marque et vérifier la décision du marqueur et informer les équipes et le premier arbitre de la situation.
- Le marqueur doit regarder le joueur remplaçant dans la zone de substitution et comparer le numéro sur son chandail et le numéro sur la palette dans sa main à la liste de joueurs inscrits sur la feuille de match. S'il découvre que la substitution est illégale, il doit immédiatement appuyer sur le signal sonore et **LEVER UNE MAIN EN LA SECOUANT** et dire : « la demande de substitution est illégale ». Dans ce cas, le deuxième arbitre doit immédiatement aller à la table de marque et vérifier en se basant sur les données inscrites sur la feuille de match l'illégalité de la demande. Si la demande est confirmée comme illégale, elle doit être rejetée par le deuxième arbitre. Le premier arbitre doit sanctionner l'équipe en donnant un délai de jeu. Le marqueur doit l'inscrire sur la feuille de match, dans la section des sanctions. Le deuxième arbitre doit vérifier le travail du marqueur sur la feuille de match en fonction de la sanction.
- Advenant que l'équipe demande plus d'une substitution, les substitutions doivent être effectuées une à la fois afin que le marqueur ait suffisamment de temps pour inscrire chaque substitution. Le marqueur doit utiliser la même procédure pour chaque substitution. Le marqueur doit regarder le joueur remplaçant dans la zone de substitution et comparer le numéro sur son chandail et le numéro sur la palette dans sa main à la liste de joueurs inscrits sur la feuille de match. Si la substitution est légale, le marqueur procède à l'inscription de la substitution sur la feuille de match et alors indique que l'inscription est complétée en levant les mains. (REMARQUE: dans la procédure de substitution rapide, le marqueur n'utilise plus le geste de « lever une main ».) Cette procédure s'applique à toutes les substitutions.
- Le marqueur doit inscrire les sanctions sur la feuille de match seulement selon les instructions du second arbitre ou en cas de réclamation indiquée conformément aux règles, avec l'autorisation du premier arbitre, écrire ou permettre au capitaine de l'équipe d'écrire la remarque sur la feuille de match.
- Le marqueur doit écrire une remarque si un joueur est blessé et retiré du jeu par une substitution légale ou exceptionnelle. La remarque doit indiquer le numéro du joueur blessé, le set pendant lequel la blessure est survenue et le pointage au moment de la blessure.

## **RÈGLE 26: MARQUEUR ADJOINT**

1. Le marqueur adjoint s'assoit près du marqueur. Advenant que le marqueur soit dans l'incapacité de poursuivre ses tâches, il agit comme remplaçant du marqueur.
2. Ses responsabilités sont les suivantes:
  - 2.1. Remplir la feuille de contrôle du libéro (R6) et vérifier pendant le match que les remplacements du libéro sont légaux ou non.



- 2.2. Diriger et contrôler le chronométrage des TMT, actionner le signal sonore au début du temps mort et mesurer sa durée, puis signaler la fin du temps mort à l'aide du signal sonore.
  - 2.3. Gérer le tableau de pointage manuel à la table de marque.
  - 2.4. S'assurer que le tableau de pointage affiche les bons résultats et sinon, les corriger.
  - 2.5. Pendant les TM et les TMT, informer le deuxième arbitre de la position des libéros, en utilisant le geste « dedans » (IN) et « dehors » (OUT), mais seulement avec une main pour chaque équipe.
  - 2.6. Transmettre au président du jury du match, immédiatement à la fin de chaque manche, les renseignements sur la durée de chaque manche et l'heure de début et de fin du match, sous forme écrite.
  - 2.7. Au besoin, aider le marqueur en appuyant sur le signal sonore pour reconnaître et annoncer des demandes de substitution.
3. Le nom du marqueur adjoint doit être inscrit sur la feuille de match et il doit signer la feuille de match à la fin de la rencontre.

## **RÈGLE 27: JUGE DE LIGNES**

Le travail des juges de lignes est primordial, particulièrement durant les matchs de haut niveau.

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

## **RÈGLE 28: GESTES OFFICIELS**

1. Les arbitres doivent utiliser seulement les gestes officiels. L'usage de tout autre geste devrait être évité et, dans tous les cas, être utilisé seulement lorsque c'est absolument nécessaire afin d'être



compris par les autres membres de l'équipe. Pour des exemples de gestes d'arbitres exemplaires, veuillez visionner les vidéos éducatives sur l'arbitrage sur le site web de la FIVB.

2. Décision du premier arbitre : le premier arbitre signale la fin d'un échange (ou une faute) par un coup de sifflet, indique le côté (l'équipe) qui effectuera le prochain service, indique la nature de la faute commise, puis le joueur fautif au besoin. De l'aide pendant ou à la fin de l'échange est attendue pour les « touches » et les « quatre contacts ». Ces actions peuvent être effectuées avant que le deuxième arbitre bouge afin que le premier arbitre soit en mesure d'avoir tous les faits pour prendre sa décision.  
*FIVB seulement : le deuxième arbitre ne prendra pas part à aucun geste de signalisation, mais il se déplacera du côté où l'équipe sera en réception pour le prochain échange. Un contact visuel avec le premier arbitre demeurera requis.*

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

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

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

4. Certitude de l'appel des fautes (règles 22.2, 23.3 et 24.3) : les arbitres doivent siffler rapidement et avec certitude les fautes et en prenant en considération les deux points suivants:

4.1 L'arbitre ne devrait pas signaler une faute lorsqu'exigée par le public ou les joueurs, ou

4.2 lorsqu'il est pleinement conscient d'avoir fait une erreur de jugement, l'arbitre peut ou doit rectifier son erreur (ou celle des autres membres du corps arbitral), à la condition que cela soit fait immédiatement.

5. Demandes de temps morts: ceci est normalement fait par le deuxième arbitre (toutefois, cela est toujours de la compétence du premier arbitre si le second arbitre n'entend pas/ne voit pas la demande de l'entraîneur). Le deuxième arbitre siffle, fait le geste du « T » et indique l'équipe ayant demandé le temps mort (geste en deux actions).
6. Mise en jeu rejoué / double faute. Bien que les deux arbitres peuvent siffler cet incident et indiquer par le geste de «double faute »(par exemple, ballon sur le terrain de jeu, joueur blessé pendant le jeu, deux adversaires touchent la bande supérieure du filet en même temps), il reste normalement la tâche du premier arbitre à indiquer le côté pour servir. Le 2ème arbitre copie le signal du premier arbitre pour l'équipe qui devra servir.
7. Les deux arbitres sifflent au même moment pour arrêter le jeu, mais pour des raisons différentes. Ici, chaque arbitre indiquera la nature de la faute, le 1er arbitre doit décider quelle ligne de conduite à suivre. SEULEMENT LE 1er ARBITRE indiquera le geste «double faute» et indiquera l'équipe à servir prochaine. Le second arbitre indique d'un geste la « double faute » au marqueur pour s'assurer qu'il n'accorde pas un point, par inadvertance, à une équipe.





8. Joueur sert trop tôt (avant le coup de sifflet). C'est la responsabilité du premier arbitre d'indiquer «échange à rejouer» et l'équipe pour servir la prochaine.
9. Fin de la manche. Cela se fait par le premier arbitre. Le 2ème arbitre peut, si le 1er arbitre n'a pas remarqué le point, poliment rappeler le 1er arbitre avec ce geste, mais cela doit rester la responsabilité exclusive du 1er arbitre.
10. Les arbitres et les juges de lignes doivent porter attention à l'application correcte et à l'utilisation du geste « dehors » (OUT):
  - 10.1 Pour tous les ballons qui tombent « directement à l'extérieur » après une attaque ou un bloc, le geste (n° 15 et JL 2) indiquant le ballon dehors doit être effectué par les officiels.
  - 10.2 Si une frappe d'attaque traverse le filet et touche au sol à l'extérieur du terrain de jeu, mais qu'un bloqueur ou un autre joueur de l'équipe en réception le touche, les officiels doivent faire uniquement le geste « ballon touché » (numéro 24 et LJ 3).
  - 10.3 Si un ballon, après qu'une équipe l'ait joué avec la première, la seconde ou la troisième touche, est à l'extérieur (touche par exemple le sol à l'extérieur du terrain de jeu, touche un objet à l'extérieur du terrain, le plafond ou une personne extérieure au jeu, un panneau publicitaire, etc.) de son propre côté, les officiels doivent utiliser le geste « ballon touché » (n° 24 ou JL3).
  - 10.4 Si, après une frappe d'attaque, le ballon est frappé dans le haut du filet et par la suite tombe « dehors » sans avoir touché le bloc adverse, le geste doit être « ballon dehors » (n° 15 ou JL 2). Mais immédiatement après, le joueur attaquant doit être pointé (de sorte que tout le monde comprenne que le ballon n'a pas été touché par les bloqueurs). Si, dans le même cas, le ballon touche le bloc et tombe par la suite à l'extérieur, le premier arbitre doit faire le geste « ballon dehors » (n° 15 ou JL 2) et pointer le(s) bloqueur(s).
11. Lorsqu'une frappe d'attaque est complétée à partir d'une passe effectuée avec le bout des doigts (touche) par le libéro dans sa zone avant, l'arbitre doit utiliser le geste n° 21 (faute d'attaque) et pointer le libéro.
12. Les gestes du juge de lignes (au moyen du fanion) sont également très importants du point de vue des participants et du public. Le premier arbitre doit vérifier les gestes du juge de lignes. S'ils ne sont pas en règle, il peut les corriger.
13. Au cours des matchs de haut niveau où les attaques peuvent atteindre des vitesses de 100 à 120 kilomètres à l'heure, il est impératif que le juge de lignes se concentre sur le mouvement des ballons, particulièrement les ballons d'attaque touchant le bloc avant de sortir à l'extérieur.
14. Si le ballon ne traverse pas le plan vertical du filet après le troisième contact de l'équipe, alors:
  - 14.1 Si le même joueur qui a joué le dernier contact du ballon touche celui-ci de nouveau, le geste de la faute sera « double contact ».
  - 14.2 Si un autre joueur touche le ballon, le geste de la faute sera « quatre contacts ».



## GÉRER LE MATCH

### PREMIER ET SECOND ARBITRES: AVANT, DURANT ET APRÈS LE MATCH

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



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

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



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

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



## SECTION III

# PROCÉDURES



## **PROTOCOLE DE MATCH**

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

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

**a) 20 minutes avant le début:**

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

**b) 17 minutes avant le début:**

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

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

**c) 12 minutes avant le début:**

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

Les arbitres vérifient les ballons de match et tout autre équipement nécessaire. Les arbitres donnent les instructions nécessaires aux juges de lignes, aux ramasseurs de ballons, aux essuyeurs rapide, etc.

Le second arbitre recueille les feuilles d'alignement des entraîneurs pour la première manche.

**d) Fin de l'échauffement:**

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

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

Les arbitres s'alignent sur la ligne de côté correspondant à la plateforme des arbitres et font face à la table du marqueur.

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

**e) Début du match:**

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

Le premier arbitre autorise le premier service du match.



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

**REMARQUE:** Peut aussi être employé pour les matchs internationaux.

## 1. Avant le début du match

- a) 20 minutes avant le début:

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

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

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

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

**Hymnes nationaux:** (matchs internationaux)

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

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

**Annonces:** Présentent les équipes et les arbitres.

Pour les matchs internationaux, les équipes peuvent être présentées durant l'échauffement des équipes.

- d) 13 minutes avant le début:

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

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

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

- f) 2 minutes avant le début du match: FIN DE L'ÉCHAUFFEMENT

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

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



g) 1 minute 30 secondes avant le début du match: FEUILLES D'ALIGNEMENT

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

**Équipes:** L'entraîneur de chaque équipe remet sa feuille d'alignement pour la première manche au second arbitre. Le numéro des libéros doit être inscrit sur la feuille d'alignement.

h) 1 minute avant le début:

**Annonceur:** Présentation des arbitres. Présentation des joueurs partants, du libéro et de l'entraîneur-chef.

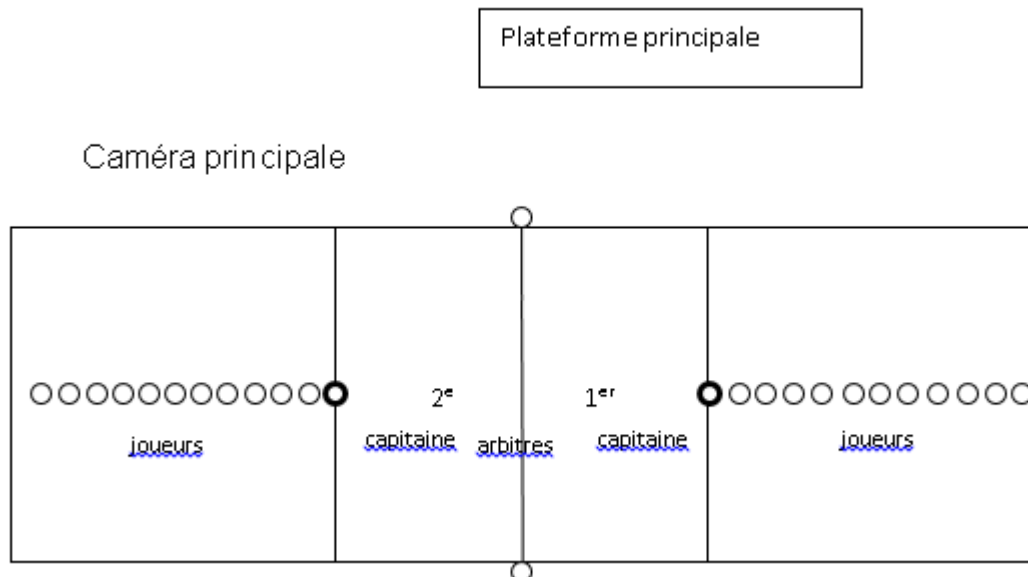
**Premier arbitre:** Le premier arbitre siffle et signale aux membres des équipes de s'amener immédiatement sur le terrain. Le second arbitre remet deux ballons de match aux ramasseurs de ballons, vérifie la position des joueurs partants (par exemple, s'ils sont aux mêmes positions que celles inscrites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

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

Au début du match:

**Premier arbitre:** Siffle pour autoriser le premier service du match.

**SCHÉMA DE LA PRÉSENTATION DES ÉQUIPES:**



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





## NETTOYAGE DE LA SURFACE DE JEU

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

### 1. ESSUYEURS DE SOL ET MATÉRIEL DE NETTOYAGE

#### 2. ESSUYEURS DE SOL

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

#### 3. MATÉRIEL DE NETTOYAGE

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

#### 4. EMPLACEMENT DES ESSUYEURS (FIGURE A)

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

#### 5. COMMENT ESSUYER LE TERRAIN DE JEU

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

##### A. LORSQUE LE « BALLON EST HORS JEU » (ENTRE LES ÉCHANGES) DANS LE MATCH AU BESOIN

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

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

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

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



service suivant). Les essuyeurs ne doivent causer aucun retard au match.

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

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

#### B. Responsabilités des joueurs

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

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

## PROCÉDURES POUR PRÉSENTER UN PROTÊT

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

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

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

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

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



À titre de premier arbitre, veuillez vous rappeler que:

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

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

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



---

## **JURY D'OFFICIELS**

---

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

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

Un protêt peut être déposé pour les motifs suivants seulement :

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

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

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