VOLLEYBALL CANADA

2022 – 2023
LIVRE DES RÈGLEMENTS

Publié et distribué par Volleyball Canada

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

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

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

ISBN # 978-1-926597-08-9

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

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

SOMMAIRE

VOLLEYBALL CANADA 4
Officiers et personnel de VC 4
Comité national des arbitres 5
Présidents des comités régionaux des arbitres 5
Arbitres nationaux et internationaux au Canada 6
Associations provinciales/territoriales de volleyball 7
CONTENU 9
Table des matières (règles du jeu) 9
SECTION I - LE JEU 13
Caractéristiques du jeu 14
Philosophie des règles et de l'arbitrage 15
Règles du jeu 17
Modifications de règlements pour le volleyball de groupes d'âge 46
Modifications de règlements pour le volleyball mixte en salle 50
SECTION II - LES ARBITRES 51
Procédures et responsabilités 52
Politique concernant le sang 58
Politique concernant les commotions cérébrales 59
SECTION III - ILLUSTRATIONS 61
Figures 62
Gestes officiels des arbitres 73
Gestes officiels des juges de ligne 79
Définitions 81
SECTION IV – RÈGLES DE LA FIVB 83
SECTION V - PROCÉDURES 88
Procédures à suivre lors d'une partie 89
Règles de compétitions 92
Méthode de présentation d'un protêt 93
Comité de protêt 93
Procédures disciplinaires 94
Code d'éthique des arbitres 97
Règles de conduite de Volleyball Canada 103
Politique antidopage 104
Comment devenir un arbitre au volleyball 105
Modèle de développement des arbitres 107
Championnats Nationaux de 2021 108
SECTION VI - INFORMATION AU SUJET DE VOLLEYBALL CANADA 109
Certification des entraîneurs 110

VOLLEYBALL CANADA

CONSEIL D'ADMINISTRATION DE VC

PRÉSIDENT	Kevin Boyles	chair@volleyball.ca
ATHLÈTE-DIR. ÉQUIPES NAT.	Cam Wheelan	
MEMBRES HORS-CADRE	Boris Tyzuk, Parrish Offer, Sylvie Bigras, Marie-Christine Rousseau, Joanne Mortimore	

DÉLÉGUÉS PROVINCIAUX/TERRITORIAUX DE VC

Christina Carrigan (TNW)	Tarra Mikeli (YK)	Doramy Ehling (BC)
Bruce Edwards (AB)	Cory Gratton (SK)	Jayme Menzies (MB)
Blair Mackintosh (ON)	Jonathan Chevrier (QC)	Randy Wilson (NB)
Brenda Millar (PEI)	Paul Worden (NS)	Eric Hiscock (NL)
Scott Schutz (NU)		

CONSEIL DES ATHLÈTES DES ÉQUIPES NATIONALES DE VC

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

PRÉSIDENTS DES COMITÉS DU PROGRAMME

Comité des parcours des athlètes et des entraîneurs	Brian Newman
Comité national du volleyball intérieur	Greg Ryan
Comité de vb de plage (sous-com.)	David Caughran
Haute performance (sous-com.)	Julien Boucher
Vb de plage (sous-com.)	Dave Carey
Intérieur masculin (sous-com.)	Julien Boucher
Intérieur féminin (sous-com.)	Julien Boucher
Volleyball assis	Jason Trepanier
Arbitres	Scott McLean
Prix et reconnaissance	Marlene Hoffman

PRÉSIDENTS DES COMITÉS DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Comité de gestion du risque	Greg Solecki
Comité des nominations et des élections	Gord Peterson
Comité des finances et de vérification	Joanne Mortimore
Comité juridique	Vacant
Comité d'éthique	Boris Tyzuk
Comité des relations externes	Mark Eckert

PERSONNEL DE VOLLEYBALL CANADA

Président - directeur général	Mark Eckert	meckert@volleyball.ca
Directeur des opérations	Linden Leung	linden@volleyball.ca
Directrice, Parcours des athlètes et des entraîneurs	Dawna Sales	dsales@volleyball.ca
Directrice des communications	Jackie Skender	jskender@volleyball.ca
Directrice des événements domestiques	Sandra de Graaff	competitions@volleyball.ca
Directeur de haute performance de plage	Ed Drakich	ed.drakich@volleyball.ca
Directeur de haute performance	Julien Boucher	jboucher@volleyball.ca
Directeur des événements internationaux	Alan Ahac	aahac@volleyball.ca
Directeur, Science et médecine du sport et innovation	Kerry MacDonald	kmacdonald@volleyball.ca
Directrice, Sport sécuritaire	Caroline Sharp	csharp@volleyball.ca
Gestionnaire, Opérations (plage)	Ryan Aktari	raktari@volleyball.ca
Gestionnaire, Parcours des entraîneurs	Ian Halliday	ihalliday@volleyball.ca
Gestionnaire du bureau national	Lucie Leclerc	lucie@volleyball.ca
Gestionnaire de la haute performance en Para-volleyball	Nicole Ban	nban@volleyball.ca
Gestionnaire du développement des arbitres	Ryan Bunyan	rbunyan@volleyball.ca
Gestionnaire du développement du sport	James Sneddon	jsneddon@volleyball.ca
Coord. Équipe nationale masculine	Cassandra Nicol	cnicol@volleyball.ca
Coord. Équipe nationale féminine	Makaela Smithers	msmithers@volleyball.ca
Coord. Programme de plage et événements	Lia Diffin	ldiffin@volleyball.ca
Coord. Développement des entraîneurs	Lynne Leblanc	coachdev@volleyball.ca
Coord. De contenu numérique	Courtney Killion	courtney@volleyball.ca
Coord. Des événements nationaux (14U)	Shelby Prilisauer	shelby@volleyball.ca
Coord. communications	Josh Bell	jbell@volleyball.ca
Coord. Inscriptions et événements	Josh Toltesi	events@volleyball.ca
Coord. Sport sécuritaire	Julie Young	jyoung@volleyball.ca
Entraîneur, Prochaine génération, Équipe nationale de volleyball de plage de l'équipe masculine	Josh Nichol	jnichol@volleyball.ca
Entraîneure, Prochaine génération, Équipe nationale de volleyball de plage de l' équipe féminine	Adriana Bento	adriana@volleyball.ca
Entraineur chef de l'équipe masculine	Ben Josephson	bjosephson@volleyball.ca
Entraineur chef de l'équipe féminine	Shannon Winzer	swinzer@volleyball.ca
Entraineur chef de l'équipe masculine (assis)	Jeff Smith	jeff_lsmith77@live.ca
Entraineure chef de l'équipe féminine (assis)	Nicole Ban	nban@volleyball.ca

COMITÉ NATIONAL DES ARBITRES

PRÉSIDENT

Scott McLean

smclean@volleyball.ca

REPRÉSENTANT DE VC

Ryan Bunyan
Téléphone: (613) 748-5681 ext. 404
rbunyan@volleyball.ca

COMITÉS DES ARBITRES

Développement des arbitres féminins – Irena Zamboni
Mises en candidature et récompenses - Pat Thorne
Développement domestique sur plage – Brian Hiebert
Développement domestique intérieur - Matt van Raalte
Haute performance et international sur plage – Lucie Guillemette
Haute performance et international intérieur – Malcolm Mousseau
Développement Paravolley – Marie-Claude Richer

PRÉSIDENTS DES COMITÉS RÉGIONAUX DES ARBITRES

NL	Cindy Collins
NS	Claude Daniel
NB	Patricia Thorne
PE	Joe Ryan
QC	Marc Trudel
ON	Andrew Robb
MB	Azad Hosein
SK	Lori Banga
AB	Katyryna Gaudet
BC	Steve Hewitson
YT	Ron Bramadat
NT	Terrel Hobbs
NU	À déterminer

ARBITRES NATIONAUX ET INTERNATIONAUX AU CANADA

NATIONAL

Alberta

Carol Boulanger	Everette Dionne	Neal Konowalyk	Jenna Nichol	Kevin Sexsmith
Jasen Boyko	Greg Hawthorn	Jim Merrick	Harvey Penhale	Jay Schultz
Kirk Bugler	Debbie Jackson	Tim McLenahan	Trevor Roszell	Stephanie Shostak
Anne Cote	Glenn Johnston	Don Middleton	Travis Rott	Gustavo Tenorio

Colombie-Britannique

David Caughran	Gary Frederick	Jane Kublick	Darrin Moreira	Glenn Wheatley
Ron De Jesus	Nik Fuess	Gladys Lai	Jon Rahe	Brad Willard
Jannik Eikenaar	Hal Hennenfent	Mark Lindal	Bryan Reid	Elizabeth Yoon
Trent Erickson	Kim Janowsky	Kelvin Liu	Ashley Shannik	
Milan Fedor	Jeremey Janzen	Bruce McElroy	Trevor Thors	

Manitoba

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

New Brunswick

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

Terre-Neuve-et-Labrador

Bruce Cocker	Hugh Harvey	Noel Lilly	Todd Martin	John Vincent

Nouvelle-Écosse

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

Ontario

Jennifer Adams	Bradley Graham	Renzo Milan	Terry Sonoda	Marrick Yee
Bev Burrows	Deborah Hartnett	John Moakler	Bill Stanger	Ed Yu
Luc Chayer	Paul Higgins	Erick Mompoint	Geoff Stuart	Irena Zamboni
Lino Condotta	Dale Huddleston	Don Morton	Lawrence Thorne	
Patrick Corriveau	Martin Kerstens	Robert Rocque	Teresa Vizzari	
Vincent Enright	Denise Klenk	George Sarrazin	Ryan Wilkes	
Chris Goetz	Trevor Lall	Ali Sharifalam	Mark Williamson	

Ile-du-Prince-Edouard

Joe Ryan

Québec

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

Saskatchewan

Lori Banga	Linette Fetter	Kelly Langill	Brittany Staines
Wayne Bucknell	Gerard Gauvin	Lori Mills	Marilyn Walter
Jacques Delorme	Glen Hoffman	Murray Sackman	

INTERNATIONAL

Ryan Bunyan (AB)	Azad Hosein (MB)	Andrew Cameron (ON)	Pierre Farmer (QC)
Sara Maxwell-Bunyan (AB)	Bohdan Ilkiw (MB)	Jason Dodd (ON)	Marie-Claude Lévesque (QC)
Scott Mclean (AB)	Taras Ilkiw (MB)	Malcolm Mousseau (ON)	Serge Thériault (QC)
Steve Hewitson (BC)	Edward Toews (MB)	Andrew Robb (ON)	Scott Borys (SK)
Greg Rouault (BC)	Matt van Raalte (NB)	Samara Sevor (ON)	Don Pfeifer (SK)
Mitch Davidson (MB)	Brad Barton (NS)	Elias Soueiti (ON)	
Peter Henry (MB)	Guy Bradbury (ON)	Scott Dziewirz (QC)	

MEMBRES À VIE

Anton Furlani (ON) – 1987	Jean-Guy Ouellet (QC) – 1997	Diane Vandy (QC) – 2015	Randy Wilson (NB) – 2019
Wezer Bridle (MB) – 1989	Claude Huot (QC) – 1997	Peter Henry (MB) – 2015	Scott Borys (SK) – 2020
Edward Toews (MB) – 1989	Vale Savege (BC) – 2000	Darryl Freisen (MB) – 2015	Lucie Guillemette (QC) - 2020
Don Pfeifer (SK) – 1994	Larry Lerbekmo (AB/BC) – 2003	Jack Campbell (NB) – 2016	Pat Thorne (NB) – 2020
Brad Barton (NS) – 1994	Dennis Pomeroy (SK) – 2008	Pierre Farmer (QC) – 2016	Debbie Jackson (AB) – 2021
Raymond Côté (QC) – 1996	Glenn McKay (AB) – 2009	Barry Miller (MB) – 2019	
Mike Rockwell (BC) – 1996	Sylvia Jaksetic (ON) – 2013	André Trottier (QC) – 2019	

ASSOCIATIONS PROVINCIALES/TERRITORIALES DE VOLLEYBALL

NEWFOUNDLAND & LABRADOR VOLLEYBALL

1296A ch. Kenmount	Président :	Eric Hiscock
Paradise, NL A1L 1N3	Directeur exécutif :	Russell Jackson
Tél: (709) 576-0817	Directeur technique :	Luke Harris
Fax: (709) 576-7493		
nlvaruss@sportnl.ca	www.nlva.net	

VOLLEYBALL NOVA SCOTIA

5516 ch. Spring Garden, 4e étage	Président :	Paul Worden
Halifax, NS, B3J 1G6	Directeur exécutif :	Jason Trepanier
Tél: (902) 425-5450 x322	Directrice technique :	Megan Conroy
Fax: (902) 425-5606		
vns@sportnovascotia.ca	www.volleyballnovascotia.ca	

VOLLEYBALL NEW BRUNSWICK

900 ch. Hanwell, Unité 13	Président :	Randy Wilson
Fredericton, NB, E3B 6A2	Directrice exécutive :	Michaela Allaby
Tél: (506) 451-1346		
Fax: (506) 451-1325		
vnb@nb.aibn.com	www.volleyballnb.org	

VOLLEYBALL P.E.I.

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

VOLLEYBALL QUÉBEC

4545 Av. Pierre de Coubertin	Président :	Jonathan Chevrier
Montréal, QC, H1V 0B2	Directeur exécutif :	Martin Gérin-Lajoie
Tél: (514) 252-3065	Dir., Dévelop. Sports :	Mathieu Poirier
Fax: (514) 252-3176		
info@volleyball.qc.ca	www.volleyball.qc.ca	

ONTARIO VOLLEYBALL ASSOCIATION

111-60 Scarsdale Rd	Président :	Blair Mackintosh
Toronto, ON, M3B 2R7	Directrice exécutive :	Jo-Anne Ljubicic
Tél: (416) 426-7316	Dir., Dévelop. des athlètes :	Louis-Pierre Mainville
Fax: (416) 426-7109		
info@ontariovolleyball.org	www.ontariovolleyball.org	

VOLLEYBALL MANITOBA

412- 145 Pacific Ave.	Présidente :	Jayme Menzies
Winnipeg, MB, R3B 2Z6	Directeur exécutif :	John Blacher
Tél: (204) 925-5783		
Fax: (204) 925-5786		
volleyball.info@sportmanitoba.ca	www.volleyballmanitoba.ca	

SASK VOLLEYBALL

1750 rue McAra
Regina, SK, S4N 6L4
510 rue Cynthia
Saskatoon, SK S7L 7K7
Tel: (306) 780-9250
Fax: (306) 780-9288
lee@saskvolleyball.ca

Président : Cory Gratton
Directeur exécutif : Aaron Demyen
Directeur technique : Eric Marchildon

www.saskvolleyball.ca

VOLLEYBALL ALBERTA

Bureau du nord: 11759 ch. Groat
Edmonton, AB, T5M 3K6
Bureau du sud: Calgary
8-135 Commercial Dr.
Calgary, AB T3Z 2A7
Tél: (780) 415-1703
Fax: (780) 415-1700
info@volleyballalberta.ca

Président : Bruce Edwards
Directeur exécutif : Diane Bugler
Dir., Parcours techniques : Jim Plakas

www.volleyballalberta.ca

VOLLEYBALL BC

Harry Jerome Sports Centre
7564 Highway Barnet
Burnaby, BC, V5A 1E7
Tél: (604) 291-2007
Fax: (604) 291-2602
contact@volleyballbc.ca

Président : Doramy Ehling
Directeur exécutif: Emma Gibbons
Directeur technique : Jay Tremonti

www.volleyballbc.org

VOLLEYBALL YUKON

4061 – 4e Avenue
Whitehorse, YK, Y1A 1H1
Tél: (867) 668-4236
Fax: (867) 667-4237
volleyballyukon@gmail.com

Président : Tarra Mikeli
Vice-président : Ron Bramadat
Directrice exécutive : À déterminer

www.volleyballyukon.com

VOLLEYBALL NT

Sport North, CP 11089
Yellowknife, NT, X1A 3X7
Tél: (867) 445-6421
Fax: (867) 669-8327
nwtvolleyball.nrs@gmail.com

Président : Christina Carrigan
Directrice exécutive : Rami Ayache

www.nwtvolleyball.ca

VOLLEYBALL NUNAVUT

PO BOX 208
Iqaluit, NU X0A 0H0
Tel: (867) 222-9004
Fax: (867) 793-3321
informationvbnu@gmail.com

Présidente : Jill Billingham
Directeur exécutif : Scott Schutz

www.volleyballnunavut.ca

CONTENU

SECTION I

LE JEU

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

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

PHILOSOPHIE DES RÈGLES ET DE L'ARBITRAGE

Chapitre premier

INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

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

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

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

Chapitre deux

PARTICIPANTS

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

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

Chapitre trois
FORMULE DE JEU

6. Pour marquer un point, gagner une manche et la partie 24
6.1 Pour marquer un point
6.2 Pour gagner une manche (« set »)
6.3 Pour gagner la partie
6.4 Forfait et équipe incomplète

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

Chapitre quatre
ACTIONS DE JEU

8. Situations de jeu 28
8.1 Ballon en jeu
8.2 Ballon hors jeu
8.3 Ballon dedans (« in »)
8.4 Ballon dehors (« out »)

9. Jouer le ballon 29
9.1 Touches d'équipe
9.2 Caractéristiques de la touche
9.3 Fautes en jouant le ballon

10. Ballon au filet 30
10.1 Ballon traversant le plan du filet
10.2 Ballon touchant le filet
10.3 Ballon dans le filet

11. Joueur au filet 31
11.1 Franchissement au-delà du filet
11.2 Pénétration sous le filet
11.3 Contact avec le filet
11.4 Fautes du joueur au filet

12. Service 32
12.1 Premier service de la manche
12.2 Ordre au service
12.3 Autorisation du service
12.4 Exécution du service
12.5 Écran
12.6 Fautes effectuées pendant le service
12.7 Fautes de service et fautes de position

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

14. Contre 34
14.1 Contrer

14.2 Touches de contre
14.3 Contrer dans l'espace adverse
14.4 Contre et touches d'équipe
14.5 Contrer le service
14.6 Fautes au contre

Chapitre cinq

INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES

15. Interruptions 35
15.1 Nombre d'interruptions de jeu régulières
15.2 Demandes d'interruptions de jeu régulières
15.3 Séquence d'interruptions de jeu régulières
15.4 Temps morts et temps morts techniques
15.5 Remplacement des joueurs
15.6 Limitation des remplacements
15.7 Remplacement exceptionnel
15.8 Remplacement suite à une expulsion ou une disqualification
15.9 Remplacement illégal
15.10 Procédure de remplacement
15.11 Demandes non fondées

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

17. Interruptions de jeu exceptionnelles 39
17.1 Blessure/maladie
17.2 Incident extérieur
17.3 Interruptions prolongées
17.4 Volleyball Canada - Nettoyage de la surface de jeu

18. Intervalles et changement de camp 40
18.1 Intervalles
18.2 Changement de camp

Chapitre six

LE JOUEUR LIBÉRO

19. Le joueur Libéro 40
19.1 Désignation du Libéro
19.2 Équipement
19.3 Actions impliquant le Libéro
19.4 Redésignation d'un nouveau Libéro
19.5 Résumé

Chapitre sept

CONDUITES DES PARTICIPANTS

20. Conduite exigée 43
20.1 Conduite sportive
20.2 Esprit sportif

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

SECTION II

Chapitre huit

LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITÉS ET GESTES OFFICIELS

22. Corps arbitral et procédures 52
22.1 Composition
22.2 Procédures

23. Premier arbitre 53
23.1 Emplacement
23.2 Autorité
23.3 Responsabilités

24. Second arbitre 54
24.1 Emplacement
24.2 Autorité
24.3 Responsabilités

25. Arbitre du challenge 55
25.1 Emplacement
25.2 Responsabilités

26. Arbitre de réserve 55
26.1 Emplacement
26.2 Responsabilités

27. Marqueur 55
27.1 Emplacement
27.2 Responsabilités

28. Marqueur adjoint 56
28.1 Emplacement
28.2 Responsabilités

29. Juges de ligne 57
29.1 Emplacement
29.2 Responsabilités

30.1 Gestes officiels 57
30.2 Gestes des arbitres avec les mains (figure 11)
30.3 Gestes des juges de ligne avec le drapeau (figure 12)

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

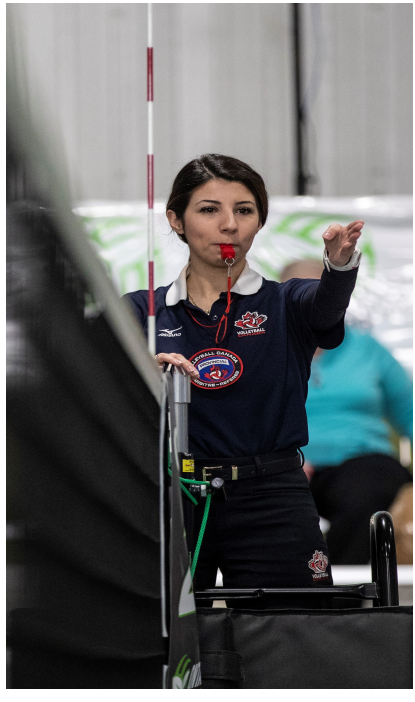
31. Politique sur les commotions cérébrales de Volleyball Canada 59

SECTION III

ILLUSTRATIONS

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

SECTION I



Le jeu

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

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

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

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

Au volleyball, l'équipe gagnant un échange marque un point (système de point à chaque échange). Lorsque l'équipe qui reçoit gagne un point et le droit de servir, ses joueurs se déplacent d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

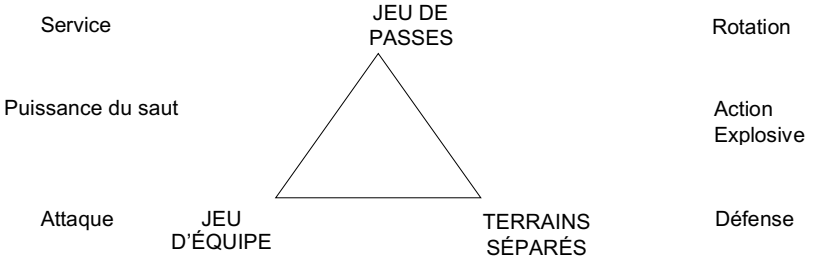
AVERTISSEMENT

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

PHILOSOPHIE DES RÈGLES ET DE L'ARBITRAGE

INTRODUCTION

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



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

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

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

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

LE VOLLEYBALL EST UN SPORT DE COMPÉTITION

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

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

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

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

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

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

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

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

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

L'ARBITRE AU SEIN DE CETTE STRUCTURE

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

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

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

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

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

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

Soyez impliqués!
Gardez le ballon en vol!
Comprenez le jeu!

Chapitre Premier
INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1. AIRE DE JEU (figures 1a, 1b et 2)

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

1.1 DIMENSIONS

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

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

1.2 SURFACE DE JEU

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

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

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

1.3 LIGNES DU TERRAIN

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

1.3.2 **Lignes de délimitation**

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

1.3.3 **Ligne centrale**

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

1.3.4 **Ligne d'attaque**

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

1.4 ZONES ET AIRE

1.4.1 **Zone avant**

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

1.4.2 **Zone de service**

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

1.4.3 **Zone de remplacement**

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

1.4.4 **Zone de changement du Libéro**

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

1.4.5 **Aire d'échauffement**

Les aires d'échauffement, d'environ 3 x 3 m, sont situées aux angles de l'aire de jeu, du côté des bancs d'équipe, en dehors de la zone libre, où elles n'obstruent pas la vue des spectateurs, ou alternativement derrière le banc de l'équipe où les estrades commencent à plus de 2,5 m au-dessus de la surface du terrain (figures 1a, 1b).

1.5 TEMPÉRATURE

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

1.6 ÉCLAIRAGE

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

2. FILET ET POTEAUX (figure 3)

2.1 HAUTEUR DU FILET

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

Volleyball Canada / Compétition pour les jeunes - 15 ans et moins / 16 ans et moins hommes – 2,35 m, 15 ans et moins femmes – 2,20 m, 16 ans et moins femmes – 2.24 m, 14 ans et moins hommes – 2,20 m, 14 ans et moins femmes – 2,15 m.

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

2.2 STRUCTURE

Le filet a 1 m de hauteur (+/- 3cm) et 9,50 à 10 mètres de longueur (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes de côté), il est fait de mailles noires carrées de 10 centimètres de largeur. À sa partie supérieure, une bande de toile blanche, rabattue de chaque côté du filet sur 7 cm de large, est cousue sur toute sa longueur.

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

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

2.3 BANDES DE CÔTÉ

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

2.4 ANTENNES

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

2.5 POTEAUX

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

2.5.2 Les poteaux doivent être arrondis, lisses et fixés au sol sans l'aide de câbles. Tout aménagement présentant un danger ou une gêne doit être éliminé.

2.6 ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE

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

3. BALLONS

3.1 NORMES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe en cuir souple naturel ou synthétique comportant à l'intérieur une vessie en caoutchouc ou en matériau similaire. Le ballon doit être d'une couleur uniforme et claire, ou présenter une combinaison de couleurs. Les cuirs synthétiques et les combinaisons de couleurs des ballons utilisés dans les compétitions internationales officielles doivent être conformes aux normes de la FIVB. Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 cm et son poids entre 260 et 280 g. La pression doit être 0,30 à 0,325 kg/cm2 (4,26 à 4,61 psi) (294,3 à 318,82 mbar ou hPa).

Volleyball Canada - Lors des championnats nationaux de Volleyball Canada, les ballons suivants seront utilisés:
14U – 16U – Mikasa VQ200w-CAN
17U – 18U – Mikasa V200w

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

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

3.3 SYSTÈME DE RÉCUPÉRATION DES BALLONS

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

Chapitre Deux
PARTICIPANTS

4. ÉQUIPES

4.1 COMPOSITION DES ÉQUIPES

4.1.1 Pour une partie, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, plus
- Équipe d'entraînement : un entraîneur et un maximum de 2 entraîneurs adjoints;
- Équipe médicale : un thérapeute d'équipe et un docteur en médecine.

Seules les personnes enregistrées sur la feuille de pointage peuvent normalement entrer dans la zone de contrôle de la compétition et prendre part à l'échauffement officiel et à la partie.
Volleyball Canada - Les entraîneurs adjoints peuvent remplacer l'entraîneur.
Volleyball Canada - Le docteur médical doit être un individu médical certifié.
Volleyball Canada - Une équipe peut comprendre jusqu'à 15 joueurs. Les 15 joueurs peuvent porter l'uniforme, peuvent participer à l'échauffement et peuvent s`asseoir sur le banc. Seulement 12 joueurs seront enregistrés sur la feuille de pointage et seulement ces joueurs pourront participer à la partie. Les 12 joueurs enregistrés sur la feuille de pointage peuvent varier de partie en partie pourvu que seulement 12 joueurs participent à chaque partie.

Note spéciale pour les entraîneurs et arbitres: Soyez avisés que la conséquence normale d'un remplacement illégal, telle qu'indiquée plus loin à la règle 15.9, sera appliqué. C'est la responsabilité de l'entraîneur de se rappeler quels joueurs ne se trouvent pas sur l'alignement et d'éviter un remplacement illégal, et c'est la responsabilité de l'arbitre de sanctionner l'infraction.

4.1.2 L'un des joueurs est le capitaine d'équipe, et doit être identifié sur la feuille de pointage.

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

4.2 EMPLACEMENT DES ÉQUIPES

4.2.1 Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc d'équipe ou rester dans leur aire d'échauffement. L'entraîneur et les autres membres de l'équipe doivent être assis sur le banc, mais peuvent le quitter momentanément. Les bancs d'équipe sont situés sur chaque côté de la table du marqueur, à l'extérieur de la zone libre (figure 1).

4.2.2 Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à entrer dans l'aire de jeu, à s'asseoir sur le banc pendant la partie et à participer à la séance officielle d'échauffement. (règles 4.1.1 et 7.2).

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

- 4.2.3.1 pendant le jeu: dans leur aire d'échauffement;
- 4.2.3.2 pendant les temps morts et les temps morts techniques: dans la zone libre située derrière leur camp (à l'exception des compétitions USports et ACSC).

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

4.3 ÉQUIPEMENT

L'équipement d'un joueur se compose d'un maillot et d'une culotte courte.

4.3.1 Les maillots et les culottes courtes doivent être de la même couleur pour toute l'équipe à l'exception du Libéro. La longueur, le style, le modèle et la coupe de la culotte courte sont sans importance et n'entraînent aucune conséquence. Les uniformes doivent être propres.

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

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

- 4.3.3.1 Les numéros doivent être placés sur le maillot au centre de la poitrine et du dos. La couleur des numéros et leur éclat doivent contraster nettement avec celles des maillots.
- 4.3.3.2 Les numéros doivent avoir une hauteur minimale de 10 cm sur la poitrine et de 15 cm sur le dos. La largeur de la bande formant le chiffre doit être au moins 2 cm.

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

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

4.4 CHANGEMENT DES ÉQUIPEMENTS

Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs:

4.4.1 à jouer pieds nus;

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

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

4.5 OBJETS INTERDITS

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

A. L'arbitre n'acceptera pas:

1. Équipements protecteurs, plâtres ou attelles pour les doigts, la main, le poignet, le coude ou l'avant-bras, faits de plastique dur, de métal, de bois ou de n'importe quel autre matériau solide, même s'il est recouvert. Les supports fabriqués en tissu mous qui sont recouverts, non intrusifs et qui ne représentent aucun danger envers les autres joueurs seront permis.
2. Équipement qui peut causer une lésion ou une coupure.
3. Les articles pour la tête sont interdits sauf s'ils sont portés pour des raisons religieuses ou culturelles. Les bandeaux sont acceptés à condition de ne pas dépasser 5 cm de largeur, en tissue non abrasif, de couleur uniforme, en plastique ou caoutchouc extensible.
4. Les bijoux doivent être enlevés ou recouvert de ruban adhésif.

B. L'arbitre pourra accepter:

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

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

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

Volleyball Canada - Le vêtement de compression doit être d'une seule couleur unie. Cette couleur unie n'a pas à être la même pour tous les joueurs.

5. RESPONSABLES D'ÉQUIPE

Le capitaine d'équipe et l'entraîneur sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.

Les Libéros peuvent être capitaine d'équipe ou capitaine de jeu.

5.1 CAPITAINE

5.1.1 AVANT LA PARTIE, le capitaine d'équipe signe la feuille de pointage et représente son équipe lors du tirage au sort.

5.1.2 PENDANT LA PARTIE et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe agit comme capitaine de jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, l'entraîneur ou le capitaine lui-même doit nommer l'un des joueurs sur le terrain pour remplir les fonctions de capitaine de jeu. Ce capitaine de jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que la manche se termine. Quand le ballon est hors jeu, le capitaine de jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres:

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

5.1.2.2 demander l'autorisation:

a) de changer tout ou une partie de l'équipement;
b) de vérifier les positions des équipes;
c) de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc.

5.1.2.3 en l'absence de l'entraîneur, à moins que l'équipe ne dispose d'un entraîneur adjoint qui a repris les fonctions de l'entraîneur, pour demander des temps morts et des remplacements (règles 15.2.1, 15.4 et 15.5).

5.1.3 À LA FIN DE LA PARTIE, le capitaine d'équipe:

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

5.1.3.2 peut, s'il a été notifié en temps utile au premier arbitre, confirmer et enregistrer sur la feuille de pointage un protêt officiel concernant l'application ou l'interprétation des règles par l'arbitre.

5.2 <u>ENTRAÎNEUR</u>

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

5.2.2 AVANT LA PARTIE, l'entraîneur inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de pointage et sur la liste des joueurs, et les signent ensuite.

5.2.3 PENDANT LA PARTIE, l'entraîneur:

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

Volleyball Canada – Pour les compétitions des catégories d'âge 18U et inférieures, l'entraîneur doit signer la feuille de pointage à la fin de la partie.

5.2.3.2 est assis sur le banc d'équipe, mais peut quitter sa position;

5.2.3.3 demande les temps morts et les remplacements.

Tous les temps morts et les remplacements doivent être demandés par l'entraîneur du bout du banc le plus proche du marqueur lorsqu'il est assis ou de l'extension de la ligne d'attaque dans la zone libre lorsqu'il est debout ou marche.

5.2.3.4 peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de son équipe, depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à l'aire d'échauffement, sans déranger ni retarder la partie. Si l'aired'échauffement est située derrière le banc d'équipe,

l'entraîneur peut se déplacer depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à l'extrémité du terrain de son équipe, mais sans gêner la vue des juges de ligne.

5.3 ENTRAÎNEUR ADJOINT

5.3.1 L'entraîneur adjoint est assis sur le banc d'équipe, sans droit d'intervention.

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

Chapitre Trois
FORMULE DE JEU

6. POUR MARQUER UN POINT, GAGNER UNE MANCHE ET LA PARTIE

6.1 POUR MARQUER UN POINT

6.1.1 **Point**

Une équipe marque un point:

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

6.1.1.2 lorsque l'équipe adverse commet une faute;

6.1.1.3 lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

6.1.2 **Faute**

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

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

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

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

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

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

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

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

6.2 POUR GAGNER UNE MANCHE (« SET »)

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

6.3 POUR GAGNER LA PARTIE

6.3.1 La partie est gagnée par l'équipe qui remporte deux de trois manches ou trois de cinq manches.

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

6.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE

6.4.1 Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu la sommation, elle est déclarée forfait et perd la partie avec le résultat de 0-3 pour la partie et la marque 0-25 pour chaque manche.

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

6.4.3 Une équipe déclarée INCOMPLÈTE pour une manche ou pour la partie (règle 7.3.1) perd la manche ou la partie. On attribue à son adversaire les points, ou les points et les manches manquantes pour gagner la manche ou la partie. L'équipe incomplète conserve les points et les manches acquises.

7. STRUCTURE DU JEU

7.1 TIRAGE AU SORT

Avant la partie, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour la première manche. Si une manche décisive doit être jouée, un nouveau tirage au sort sera effectué.

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

7.1.2 Le gagnant du tirage au sort choisit:

SOIT

7.1.2.1 le droit de servir ou de recevoir le service,

OU

7.1.2.2 le côté du terrain.

Le perdant obtient le choix restant.

7.2 SÉANCE OFFICIELLE D'ÉCHAUFFEMENT

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

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

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

Volleyball Canada – tous les joueurs doivent porter des uniformes de jeu pour le protocole complet et l' échauffement

7.2.4 **Volleyball Canada** – Dans le but de réduire l'incidence de blessures et de commotions cérébrales durant l'échauffement, Volleyball Canada a développé le protocole d'échauffement suivant. Celui-ci doit être suivi par toutes les équipes lors de la période d'échauffement officielle sur le terrain.

a. Les athlètes doivent demeurer de leur côté du filet immédiatement après une frappe d'attaque, et se déplacer du côté opposé du filet uniquement par l'extérieur du terrain. Il n'est pas permis aux athlètes de se trouver sur le terrain de jeu receveur.
b. Tous les ballons provenant du côté receveur du terrain, lors de leur entrée dans le côté à l'attaque, doivent être envoyés depuis l'extérieur du terrain.
c. Les ballons récupérés doivent être retournés le long des lignes de côté du terrain, et non au travers du côté receveur.
d. Si l'équipe utilise les deux côtés du terrain, c.-à-d. pour une activité de jeu impliquant tout le terrain, un seul ballon peut être en jeu à tout moment.
e. L'équipe adverse ne peut pas utiliser de ballons dans la zone libre lors du temps alloué sur le terrain à l'équipe à l'attaque. Il est recommandé que cette équipe aide à la récupération des ballons pour l'équipe à l'attaque.

Pour les équipes qui ne suivent pas ce protocole d'échauffement, les arbitres noteront sur la feuille de pointage le non-respect de celui-ci. La ligue, l'APT ou Volleyball Canada (tout dépendant de l'événement) déterminera la conséquence appropriée.

7.3 FORMATION DES ÉQUIPES

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

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

7.3.3 Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour cette manche (sauf les Libéros) (règles 7.3.2 et 15.5).

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

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

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

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

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

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

7.4 POSITIONS

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

7.4.1 Les positions des joueurs sont numérotées comme suit:

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

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

7.4.2 Positions relatives des joueurs entre eux:

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

7.4.2.2 Les joueurs avants et arrières, respectivement, doivent être positionnés latéralement conformément à la règle 7.4.1.

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

7.4.3.1 chaque joueur de la ligne arrière doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus éloignée de la ligne centrale que le pied avant du joueur de la ligne avant correspondant;

7.4.3.2 chaque joueur du côté droit (gauche) doit être au même niveau ou avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne du côté droit (gauche) que les pieds plus éloignés de la ligne du côté droit (gauche) des autres joueurs de sa ligne.

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

7.5 FAUTE DE POSITION

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

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

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

7.5.4 Une faute de position entraîne les conséquences suivantes:

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

7.5.4.2 les positions des joueurs sont rectifiées.

7.6 ROTATION

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

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

7.7 FAUTE DE ROTATION

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

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

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

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

Chapitre Quatre
ACTIONS DE JEU

8. SITUATIONS DE JEU

8.1 BALLON EN JEU

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

8.2 BALLON HORS JEU

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

8.3 BALLON DEDANS (« IN »)

Le ballon est dedans quand à tout moment du contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu, incluant le contact avec les lignes de délimitation.

8.4 BALLON DEHORS (« OUT »)

Le ballon est dehors quand:

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

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

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

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

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

9. JOUER LE BALLON

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

9.1 TOUCHES D'ÉQUIPE

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

9.1.1 **Contacts consécutifs**

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

9.1.2 **Contacts simultanés**

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

9.1.2.1 Lorsque deux (ou trois) coéquipiers touchent le ballon simultanément, ceci est compté comme deux (ou trois) touches (excepté au contre). Si le ballon est tenté d'être joué par deux (ou trois) coéquipiers, mais n'est touché que par un seul d'entre eux, une seule touche est comptée. Une collision entre joueurs ne constitue pas une faute.

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

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

9.1.3 **Touche assistée**

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

9.2 CARACTÉRISTIQUES DE LA TOUCHE

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

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

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

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

9.2.3.2 À la première touche d'équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action (règles 9.1 et 14.4.1).

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

9.3 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

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

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

9.3.3 TENU: le ballon est tenu ou lancé, il ne rebondit pas après la touche (règle 9.2.2).

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

10. BALLON AU FILET

10.1 BALLON TRAVERSANT LE PLAN DU FILET

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

10.1.1.1 en-dessous par la partie supérieure du filet;

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

10.1.1.3 au-dessus par le plafond.

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

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

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

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

10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

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

10.3 BALLON DANS LE FILET

10.3.1 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches d’équipe (règle 9.1).

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

11. JOUEUR AU FILET

11.1 FRANCHISSEMENT AU-DELÀ DU FILET

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

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

11.2 PÉNÉTRATION SOUS LE FILET

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

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

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

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

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

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

11.3 CONTACT AVEC LE FILET

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

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

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

11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET

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

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

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

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

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

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

12. SERVICE

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

12.1 PREMIER SERVICE D'UNE MANCHE

12.1.1 Le premier service de la première manche, ainsi que celui de la manche décisive (3e ou 5e manche) est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort (règle 7.1).

12.1.2 Les autres manches seront commencées par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première à la manche précédente.

12.2 ORDRE AU SERVICE

12.2.1 Les joueurs suivent l'ordre du service indiqué sur la fiche de positions (règles 7.3.1 et 7.3.2).

12.2.2 Après le premier service de la manche, les joueurs au service sont désignés comme suit:

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

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

12.3 AUTORISATION DU SERVICE

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

12.4 EXÉCUTION DU SERVICE

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

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

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

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

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

12.5 ÉCRAN

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

12.5.2 Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font un écran en agitant les bras, sautant ou bougeant latéralement, durant l'exécution du service ou en se tenant groupés, pour cacher à la fois la frappe de service et la trajectoire du ballon jusqu'à ce que le ballon atteigne le plan vertical du filet. Si l'un ou l'autre est visible pour l'équipe qui reçoit, il ne s'agit pas d'un écran.

12.6 FAUTES EFFECTUÉES PENDANT LE SERVICE

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

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

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

12.6.2 **Fautes après la frappe de service:**
Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif (à moins qu'un joueur ne soit en faute de position) lorsque le ballon (règles 12.4 et 12.7.2):

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

12.6.2.2 tombe dehors (règle 8.4);

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

12.7 FAUTES DE SERVICE ET FAUTES DE POSITION

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

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

13. FRAPPE D'ATTAQUE

13.1 CARACTÉRISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE

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

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

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

13.2 RESTRICTIONS DE LA FRAPPE D'ATTAQUE

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

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

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

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

13.2.3 Un joueur arrière peut aussi effectuer une frappe d'attaque dans la zone avant si, au moment du contact, une partie du ballon est plus basse que le bord supérieur du filet.

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

13.3 FAUTES DE FRAPPE D'ATTAQUE

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

13.3.2 Un joueur envoie le ballon dehors (règle 8.4).

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

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

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

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

14. CONTRE

14.1 CONTRER

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

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

14.1.3 **Contre effectif**
Le contre est effectif chaque fois que le ballon est touché par un contreur (figure 7).

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

14.2 TOUCHES DE CONTRE

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

14.3 CONTRER DANS L'ESPACE ADVERSE

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

14.4 CONTRE ET TOUCHES D'ÉQUIPE

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

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

14.5 CONTRER LE SERVICE

Contrer le service adverse est interdit.

14.6 FAUTES AU CONTRE

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

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

14.6.3 Contrer le service adverse (règle 14.5).

14.6.4 Le contre envoie le ballon dehors (règle 8.4).

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

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

Chapitre Cinq
INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES

15. INTERRUPTIONS

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

15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS DE JEU RÉGULIÈRES

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

Volleyball Canada - Pour les compétitions de Volleyball Canada dans les catégories 14 ans et moins* et 15 ans et moins féminines et masculines, douze remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par manche. Les douze remplacements sont limités (règles 15.6.1 et 15.6.2).

*Pour les compétitions de Volleyball Canada de 14 ans et moins on applique la règle de "l'esprit sportif", la définition étant la suivante: Les remplacements ne sont pas permis au cours des deux premières manches. Dans le cas d'une blessure, un remplacement exceptionnel peut être fait. Le joueur blessé ne pourra pas retourner au jeu pendant la même manche, mais pourra retourner durant une manche subséquente. Si un joueur est expulsé ou disqualifié de la partie, un remplacement régulier doit être permis pour permettre au jeu de continuer. Si un joueur est expulsé lors de la première manche, il ne pourra pas commencer lors de la deuxième manche, mais pourra commencer la troisième. N'importe quel alignement pourra être utilisé lors de la troisième manche. Lors de la troisième manche, douze remplacements "limités" sont permis.

15.2 SÉQUENCE D'INTERRUPTIONS DE JEU RÉGULIÈRES

15.2.1 Des demandes d'un ou deux temps morts, et une demande de remplacement pour chaque équipe peuvent se suivre dans la même interruption.

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

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

15.2.4 Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu régulière à la suite d'une demande rejetée et sanctionnée par un avertissement pour retard de jeu au cours de la même interruption (c.-à-d. avant la fin du prochain échange de jeu terminé).

15.3 DEMANDE D'INTERRUPTIONS RÉGULIÈRES

15.3.1 Les demandes d'interruptions régulières peuvent être demandées par l'entraîneur, ou en son absence, par l'entraîneur adjoint ou par le capitaine de jeu, et seulement par eux.

15.3.2 Un remplacement avant le début de la manche est autorisé et enregistré comme un remplacement régulier dans cette manche.

15.4 TEMPS MORTS ET TEMPS MORTS TECHNIQUES

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

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

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

15.5 REMPLACEMENT

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

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

15.6 LIMITATION DES REMPLACEMENTS

15.6.1 Remplacements limités - Un joueur de la formation de départ peut sortir du jeu une seule fois par manche et y retourner une seule fois par manche, et uniquement à la place qu'il occupait précédemment dans la formation de départ.

15.6.2 Remplacements limités - Un joueur remplaçant peut entrer au jeu à la place d'un joueur de la formation de départ une seule fois par manche et ne peut être remplacé que par le même joueur de la formation de départ.

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

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

15.7 REMPLACEMENT EXCEPTIONNEL

Un joueur (à l'exception du Libéro), qui ne peut continuer à jouer pour cause de blessure, de maladie, d'expulsion ou de disqualification, devra être remplacé régulièrement. Si ce n'est pas possible, l'équipe a le droit de réaliser un remplacement EXCEPTIONNEL, au-delà des limites de la règle 15.6.
Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure, de la maladie, de l'expulsion ou de la disqualification, à l'exception du Libéro, du second Libéro ou du joueur régulier qu'il change, peut remplacer au jeu le joueur blessé, malade, expulsé ou disqualifié. Le joueur blessé, malade ou expulsé n'est pas autorisé à reprendre la partie.
Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier, mais doit être enregistré sur la feuille de pointage et être repris dans le total des remplacements de la manche et de la partie.

15.8 REMPLACEMENT SUITE À UNE EXPULSION OU DISQUALIFICATION

Un joueur EXPULSÉ ou DISQUALIFIÉ doit être remplacé immédiatement par un remplacement régulier. En cas d'impossibilité, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement exceptionnel. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLÈTE.

15.9 REMPLACEMENT ILLÉGAL

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

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

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

15.9.2.2 le remplacement est corrigé;

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

15.10 PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

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

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

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

Volleyball Canada - *S'il n'y a aucun dispositif sonore, l'arbitre utilisera son sifflet pour annoncer et autoriser le remplacement du joueur.*

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

c) La demande de remplacement est reconnue et annoncée par le marqueur ou le second arbitre qui utilisent respectivement un dispositif sonore ou le sifflet. Le second arbitre autorise le remplacement.
Si applicable, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter les remplacements (sauf lorsqu'un équipement électronique est utilisé).

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

15.11 DEMANDES NON FONDÉES

15.11.1 Il n'est pas fondé de demander une interruption de jeu régulière:
- 15.11.1.1 pendant un échange de jeu, ou au moment ou après le coup de sifflet autorisant le service;
- 15.11.1.2 par un membre de l'équipe non autorisé (règle 15.2.1);
- 15.11.1.3 pour un second remplacement durant la même interruption (c.-à-d. avant la fin du prochain échange de jeu terminé) sauf en cas de blessure, de maladie, d'expulsion ou de disqualification du joueur en jeu;
- 15.11.1.4 après avoir épuisé le nombre autorisé de temps morts et de remplacements de joueurs (règle 15.1).
- 15.11.1.5 par un entraîneur qui n'est pas au bout du banc le plus près du marqueur (quand assis) ou à l'extension de la ligne d'attaque dans la zone libre (quand debout).

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

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

16. RETARDS DE JEU

16.1 TYPES DE RETARDS

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

16.1.1 retarder une interruption régulière;

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

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

16.1.4 répéter une demande non fondée;

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

16.2 SANCTIONS POUR RETARD

16.2.1 *L'avertissement pour retard et la pénalisation pour retard sont des sanctions d'équipe*.
- 16.2.1.1 Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée de la partie.
- 16.2.1.2 Toutes les sanctions pour retard sont enregistrées sur la feuille de pointage.

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

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

16.2.4 Les sanctions pour retard infligées avant ou entre les manches sont appliquées dans la manche suivante.

17. INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

17.1 BLESSURE/MALADIE

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

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

17.2 INCIDENT EXTÉRIEUR

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

17.3 INTERRUPTIONS PROLONGÉES

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

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

17.3.2.1 si le jeu est repris sur le même terrain de jeu, la manche interrompue reprendra normalement avec les mêmes pointages, joueurs et positions. Les résultats des manches précédentes resteront acquis;

17.3.2.2 si la partie est reprise sur un autre terrain de jeu, la manche interrompue est annulée et elle est rejouée avec les mêmes formations de départ (à l'exception des joueurs expulsés ou disqualifiés) et les sanctions enregistrées seront maintenues. Les résultats des manches jouées resteront acquis.

17.3.3 Dans le cas d'une ou plusieurs interruptions dont la durée totale excède 4 heures, la partie entière sera rejouée.

17.4 VOLLEYBALL CANANDA - NETTOYAGE DE LA SURFACE DE JEU

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

18. INTERVALLES ET CHANGEMENT DE CAMP

18.1 INTERVALLES

Un intervalle est le temps entre les manches. Tous les intervalles durent trois minutes. Durant cette période, on procède au changement de terrain et à l'enregistrement des fiches de positions des équipes sur la feuille de pointage. L'intervalle entre la deuxième et la troisième manche peut être allongé jusqu'à 10 minutes par l'organisme compétent à la demande de l'organisateur de la compétition.

18.2 CHANGEMENT DE CAMP

18.2.1 Après chaque manche, les équipes changent de camp, à l'exception de la manche décisive (règle 7.1).

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

Chapitre Six
LE JOUEUR LIBÉRO

19. LE JOUEUR LIBÉRO

19.1 DÉSIGNATION DU LIBÉRO

19.1.1 **Volleyball Canada -** L'utilisation d'un seul Libéro est permis, sauf pour les compétitions 14U et 15U (masculin et féminin).
Volleyball Canada - Le Libéro peut être redésigné après chaque manche.
Le numéro de Libéro doit être inscrit sur la fiche de positions pour chaque manche. Si un entraîneur décide de redésigner le Libéro entre deux manches, le nouveau Libéro peut être n'importe quel joueur sur la feuille de pointage. Tout Libéro redésigné doit avoir un uniforme qui est conforme aux règles. Le numéro du maillot du Libéro redésigné doit être le même que celui inscrit sur la feuille de pointage. L'ancien Libéro peut maintenant agir comme un joueur régulier en autant qu'il a l'uniforme approprié.

19.1.2 Tous les Libéros doivent être enregistrés avant la partie sur la feuille de pointage dans les lignes spéciales réservées à cet effet.
Volleyball Canada - Le Libéro doit être enregistré sur la feuille de pointage avec la liste des joueurs, et non dans la ligne spéciale. Son numéro doit être indiqué sur la fiche de positions pour toutes les manches.

19.1.3 Lorsque deux Libéros sont utilisés : le Libéro sur le terrain est le Libéro actif. S'il y a un autre Libéro il sera le second Libéro de l'équipe.
À tout moment il ne peut se trouver sur le terrain qu'un seul Libéro.

19.2 ÉQUIPEMENT

Le(s) joueur(s) Libéro(s) doi(ven)t porter un uniforme (ou un dossard, pour le Libéro redésigné) qui a une couleur dominante différente de toutes les couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. L'uniforme doit nettement contraster du reste de l'équipe. Les deux Libéros peuvent porter des uniformes différents l'un de l'autre et du reste de l'équipe.
L'uniforme du Libéro doit être numérotée comme les autres membres de l'équipe.
Volleyball Canada - Le Libéro doit porter un uniforme qui a une couleur dominante différente de n'importe quelle couleur dominante du maillot de l'équipe.

19.3 ACTIONS IMPLIQUANT LE LIBÉRO

19.3.1 **Les actions de jeu**

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

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

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

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

19.3.2 **Changement du Libéro**

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

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

19.3.2.3 Au début de chaque manche, le Libéro ne peut pas entrer sur le terrain tant que le second arbitre n'a pas vérifié les positions de départ.

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

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

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

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

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

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

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

19.4 REDÉSIGNATION D'UN NOUVEAU LIBÉRO

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

19.4.2 Équipe avec un seul Libéro

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

19.4.2.2 Si le Libéro actif devient incapable de jouer, il peut être changé par le joueur régulier dont il avait pris la place ou immédiatement et directement par un Libéro redésigné.

Toutefois un Libéro qui a été ainsi remplacé dans sa fonction ne peut plus prendre part au jeu pour le reste de la partie. Si le Libéro n'est pas sur le terrain lorsqu'il est déclaré incapable de jouer, il peut aussi faire l'objet d'une redésignation. Un Libéro déclaré incapable de jouer ne peut pas retourner au jeu pour le reste de la partie.

19.4.2.3 L'entraîneur ou le capitaine de jeu, s'il n'y pas d'entraîneur présent, doit contacter le second arbitre pour l'informer de cette redésignation.

19.4.2.4 Si le Libéro redésigné devient ou est déclaré incapable de jouer, d'autres redésignations sont autorisées.

19.4.2.5 Si l'entraîneur demande que le capitaine d'équipe soit redésigné comme Libéro, ceci sera autorisé.

19.4.2.6 En cas de redésignation d'un Libéro, le numéro du joueur redésigné comme Libéro doit être inscrit dans la case des remarques de la feuille de pointage et sur la feuille de contrôle du Libéro (ou sur la feuille de pointage électronique si elle est utilisée).

19.4.3 Équipe avec deux Libéros

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

19.5 RÉSUMÉ

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

Chapitre Sept
CONDUITE DES PARTICIPANTS

20. CONDUITE EXIGÉE

20.1 CONDUITE SPORTIVE

20.1.1 Les participants doivent connaître le Livre des règlements et le respecter.

20.1.2 Les participants doivent accepter avec une conduite sportive les décisions des arbitres, sans les discuter. En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés seulement via le capitaine de jeu.

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

20.2 ESPRIT SPORTIF

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

20.2.2 La communication entre les membres de l'équipe pendant la partie est autorisée (règle 5.2.3.4).

21. COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS

21.1 COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR

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

21.2 COMPORTEMENT INCORRECT ENTRAÎNANT DES SANCTIONS

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

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

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

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

21.3 ÉCHELLE DES SANCTIONS

Selon le jugement du premier arbitre et suivant la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et à enregistrer sur la feuille de pointage sont:
Pénalisation, Expulsion ou Disqualification.

21.3.1 **Pénalisation**

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

21.3.2 **Expulsion**

21.3.2.1 Un membre de l'équipe qui est sanctionné par une expulsion ne peut plus jouer pour le reste de la manche, devra être remplacé immédiatement de façon régulière ou exceptionnelle, et devra se rendre au vestiaire de l'équipe jusqu'à la fin de la manche en cours, sans autres conséquences.
Un entraîneur expulsé perd le droit d'intervenir dans la manche et doit se rendre au vestiaire de l'équipe jusqu'à la fin de la mancheen cours.

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

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

21.3.3 **Disqualification**

21.3.3.1 Un membre de l'équipe qui est disqualifié doit être remplacé immédiatement de façon régulière ou exceptionnelle s'il était sur le terrain et doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant de la partie, sans autre conséquence.

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

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

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

Volleyball Canada – En l'absence d'un vestiaire d'équipe, un participant expulsé ou disqualifié doit quitter l'aire de contrôle de la compétition. Sortir de l'aire de contrôle de la compétition inclut tout espace pour spectateurs (sièges, loges, ou tout espace où l'on peut voir le jeu).
Le participant disqualifié ne peut pas retourner dans l'aire de compétition à la suite de la conclusion de la partie.

21.4 APPLICATION DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

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

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

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

21.5 COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES MANCHES

Tout comportement incorrect avant ou entre les manches est sanctionné selon la règle 21.3 et les sanctions sont appliquées à la manche suivante.

21.6 RÉSUMÉ DES COMPORTEMENTS INCORRECTS ET CARTONS UTILISÉS

Avertissement: pas de sanction

- 1re étape: avertissement verbal
- 2e étape: carton jaune

Pénalité: sanction - montrer carton rouge

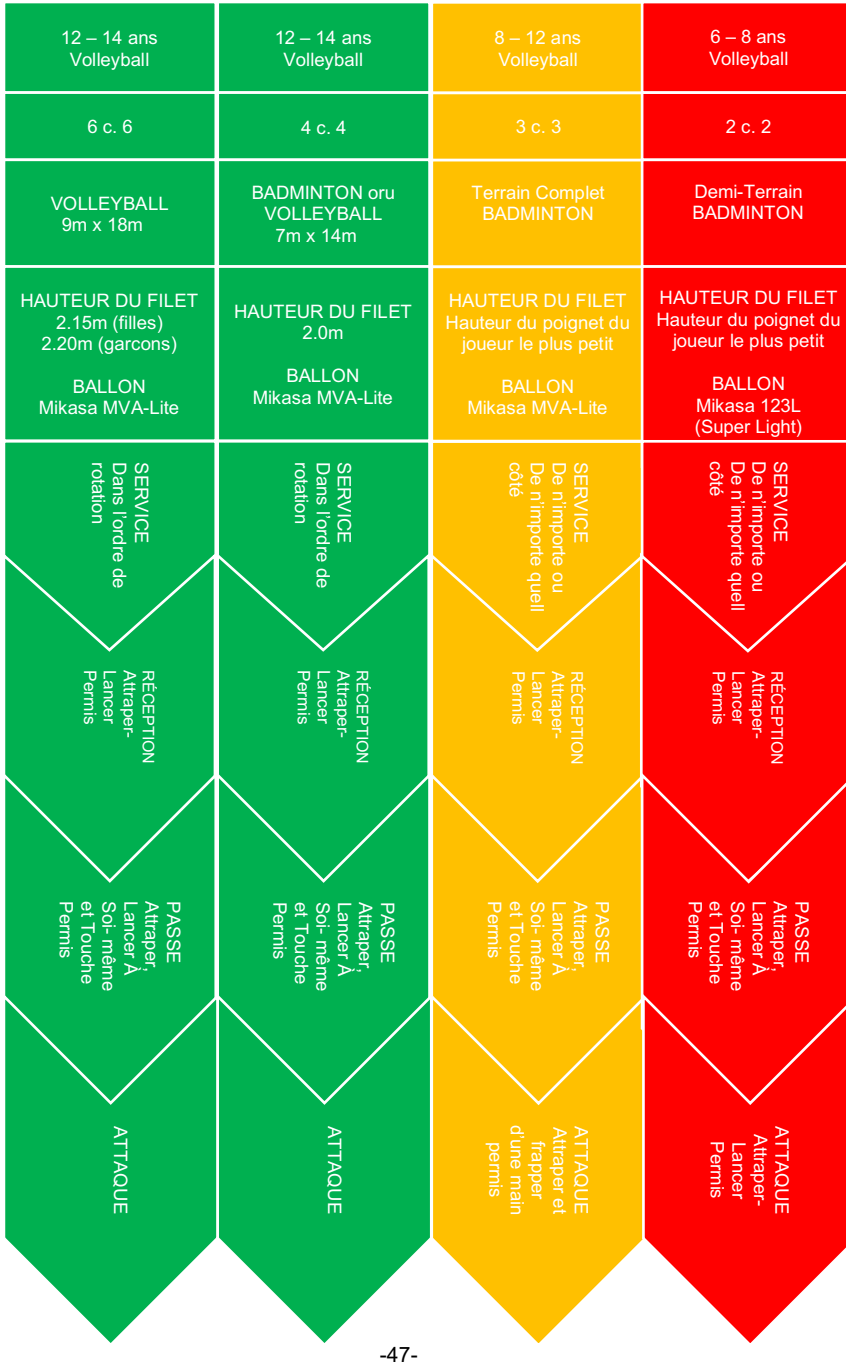
Expulsion: sanction - montrer les cartons jaune + rouge ensemble

Disqualification: sanction - montrer les cartons jaune + rouge séparément

VOLLEYBALL INTÉRIER RÉCRÉATIF POUR LES JEUNES
RÈGLES DU JEU

Les événements pour les athlètes de ces stades ont pour objectif de favoriser le développement des habiletés et de promouvoir l'inclusion sociale et le plaisir. L'important, c'est la participation et non la compétition.

Les règles de compétition varient parfois entre les compétitions de Volleyball Canada et celles des associations provinciales ou territoriales. Pour connaître les règles d'une compétition, veuillez vous référer au guide de la compétition en question.



Un rebond est autorisé pour les catégories des 6-8 ans et 8-12 ans.

Il est possible d- utiliser la séquence du volleyball à trois échanges comme format de jeu pour les 12-14 ans.

Complément d'information sur les règles du jeu du volleyball intérieur récréatif chez les jeunes

Volleyball pour les 6-8 ans
Pour cette catégorie d'âge et ce stade du DLT, soit le stade S'amuser grâce au sport, aucune compétition officielle n'est organisée. Les programmes de volleyball peuvent appliquer les règles du jeu du niveau 2 du smashball pour favoriser le plaisir, le développement des habiletés, l'apprentissage des concepts du jeu et le développement du savoir-faire physique et sportif. Pour de plus amples renseignements au sujet du smashball, téléchargez l'application Smashball Trainer.

Volleyball pour les 8-12 ans
Les recommandations suivantes s'adressent aux écoles, aux clubs ou aux associations provinciales ou territoriales qui organisent un festival ou un tournoi récréatif pour les 8-12 ans à l'échelle locale ou régionale.

- Match de 10 minutes avec une transition de 3 à 5 minutes
- Faites preuve de créativité pour annoncer la fin du jeu et la période de transition en utilisant, par exemple, de la musique, une horloge ou un énoncé drôle dit par l'entraîneur.
- Essayez de former des équipes de trois joueurs et de force égale. Si le nombre de joueurs est impair, un quatrième joueur peut entrer sur le terrain à la rotation d'une équipe. Demandez aux joueurs de se choisir un nom d'équipe.
- Organisez un tournoi à la ronde ou un tournoi de type promotion/déclassement pour équilibrer les adversaires.
- Le filet doit être placé pour qu'il soit plus haut que le sommet de la tête du plus grand joueur.
- Tout joueur de l'une ou l'autre des équipes peut choisir de faire la séquence « attraper-lancer » au premier contact et la séquence « attraper, lancer à soi-même et touche » au deuxième contact. S'il y a peu d'échanges, les entraîneurs peuvent poser les questions suivantes aux joueurs : « Selon vous, pourquoi n'y a-t-il pas d'échanges? » ou « Si nous faisions la séquence "attraper-lancer" au premier ou au deuxième contact, serait-ce plus amusant? ». Après avoir posé ces questions d'approfondissement, les entraîneurs peuvent laisser les jeunes décider de la manière dont ils veulent jouer au ballon.
- Aucun arbitre n'est requis. Le jeu est géré par les jeunes. Un adulte bien informé doit être disponible pour aider les jeunes à mieux comprendre les concepts du jeu.
- Il n'est pas nécessaire de compter les points. Cependant, des pointages informels ou des observations sur le niveau des habiletés peuvent être notés par l'organisateur durant les parties afin de s'assurer que les équipes sont du même niveau.
- Conseils d'entraînement pour aider les jeunes à comprendre les règles du jeu :
    - But du jeu : « Faire en sorte que le ballon rebondisse deux fois dans l'autre camp. »
    - « Une fois que le ballon est à l'intérieur du terrain, il est toujours à l'intérieur. » (en référence à la situation où le ballon rebondit dans le terrain et se dirige en dehors du terrain)
    - « Le terrain à l'intérieur des lignes et les joueurs sont tous considérés comme étant à l'intérieur. »

Volleyball pour les 12-14 ans

Volleyball à 4 contre 4

- Il est recommandé de former des équipes de 5 joueurs maximum et que les joueurs effectuent une rotation sur le terrain après le service.
- Aucun arbitre n'est requis. Le jeu est géré par les joueurs et les entraîneurs, y compris les tableaux de pointage, si désiré. Aucune feuille de pointage n'est requise. Si un joueur se blesse ou ne se présente pas, les équipes peuvent jouer en 3 contre 4.
- Partie de 12 minutes (deux manches).

Pour les équipes qui jouent en 6 contre 6 et suivent la séquence du volleyball à trois échanges

- Les demandes de remplacement sont seulement autorisées à la fin d'une séquence de trois échanges.
- À la troisième manche, les équipes changent de côté lorsque la première atteint la marque de 8 points. Si le 8e point est gagné durant une séquence de trois échanges, les équipes changent de côté à la fin de la séquence.

Pour tout partie de 6 contre 6, les règles d'esprit sportif s'appliquent

- Tous les joueurs inscrits à la feuille de pointage doivent faire partie de l'alignement partant au début de la première manche ou de la deuxième manche.
- Les remplacements ne sont pas permis au cours des deux premières manches. Dans le cas d'une blessure, un remplacement exceptionnel peut être fait. Le joueur blessé ou malade ne peut revenir au jeu à la manche au cours de laquelle il a été remplacé, mais il peut revenir au jeu aux manches subséquentes.
- Si un joueur est expulsé ou disqualifié de la partie, un remplacement régulier doit être autorisé pour permettre au jeu de continuer. Si un joueur est expulsé durant la première manche, il ne pourra pas faire partie de l'alignement partant à la deuxième manche, mais il sera autorisé à en faire partie à la troisième. À la troisième manche, douze remplacements « limités » sont permis.
- Il n'y a aucune restriction concernant l'alignement partant pour la troisième manche.

Volleyball à trois échanges

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

Aperçu de la séquence du volleyball à trois échanges:

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

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

c) Avant de servir, une équipe doit faire une rotation et faire entrer un nouveau serveur sur le terrain.

d) Chaque ballon mis en jeu vaut un (1) point.

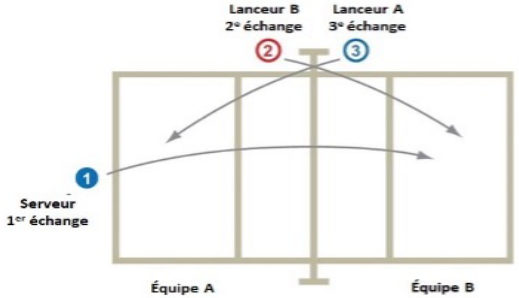


Diagramme
Volleyball à 3 échanges

Note:

a) Les temps morts ne sont pas permis pendant la séquence de trois échanges. Un temps mort doit être demandé avant le service.

Directives à l'intention des lanceurs:

a) Un entraîneur, un entraîneur adjoint ou un bénévole peut mettre le ballon en jeu en le lançant à son équipe.

b) Le ballon est lancé par en dessous, avec les deux mains, sans rotation ou avec peu de rotation, plus haut que le sommet de l'antenne pour donner le temps aux athlètes de jouer le ballon.

c) Le lanceur peut se déplacer sur le terrain pour faire son lancer, mais il doit en sortir tout de suite après.

d) Le ballon est toujours lancé directement à l'athlète en position 6, sinon le jeu est repris.

e) Le ballon est lancé lorsque tous les joueurs avant se tiennent au filet (prêts pour la transition) et qu'ils ont été avertis verbalement par le lanceur qui dira « ballon facile ».

f) Les lanceurs remettent le ballon en jeu rapidement afin d'accélérer les transitions entre la fin d'un échange et le début d'un autre.

Ramasseurs de ballons:

a) Il est recommandé que les bénévoles ou les athlètes qui ne participent pas à une manche soient responsables de ramasser les ballons. À la fin de chaque échange, l'entraîneur devrait encourager les athlètes à envoyer les ballons aux ramasseurs afin d'accélérer le déroulement du jeu.

MODIFICATIONS DE RÈGLEMENTS POUR LE VOLLEYBALL MIXTE EN SALLE

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

VOLLEYBALL MIXTE À SIX JOUEURS

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

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

b) Hauteur du filet:
La hauteur du filet utilisée doit être 2,43 m.

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

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

e) Le Libéro:
Chaque équipe peut identifier un Libéro. Le Libéro (homme ou femme) peut seulement changé un joueur du même sexe (c.-à-d. homme pour homme et femme pour femme). Le Libéro (homme ou femme) peut changer à chaque manche. Voir les règlements sur le joueur Libéro (règle 19.3).

VOLLEYBALL MIXTE À QUATRE JOUEURS

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

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

VOLLEYBALL MIXTE À SIX ET À QUATRE JOUEURS RENVERSÉ

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

- La hauteur du filet pour les compétitions féminines est utilisée, soit 2,24 m.
- Les hommes doivent frapper le ballon de derrière la ligne d'attaque (3 m).

VARIANTES DE VOLLEYBALL RÉCRÉATIF

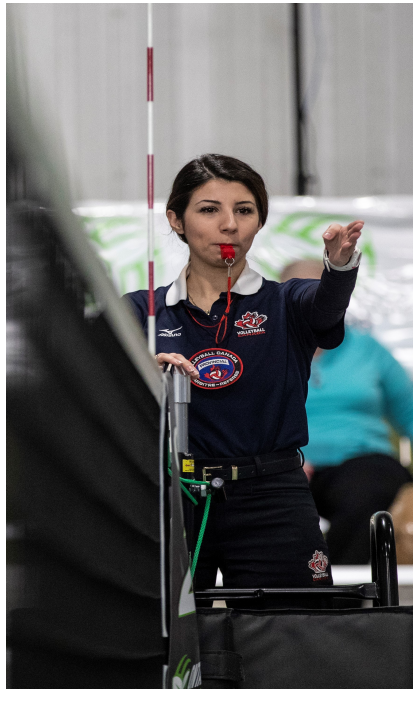
Les variantes suivantes peuvent être utilisées dans toutes les versions de volleyball mixte (à six ou à quatre joueurs, régulier ou renversé) par le comité organisateur dans le but d'augmenter la participation:

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

.

SECTION II

Volleyball Canada



Les arbitres, leurs responsabilités, et gestes officiels

Chapitre Huit
ARBITRES

22. CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

22.1 COMPOSITION

Le corps arbitral pour une partie est composé des officiels suivants:
- le premier arbitre (règle 23)
- le second arbitre (règle 24)
- l'arbitre de reprise (règle 25)
- l'arbitre de reserve (règle 26)
- le marqueur (règle 27)
- quatre (deux) juges de ligne (règle 28)

Leur emplacement est indiqué à la figure 10.

Volleyball Canada - Pour les compétitions utilisant le règlement du Libéro, il est nécessaire d'avoir un marqueur adjoint pour s'assurer que le changement du Libéro soit légal.

22.2 PROCÉDURES

22.2.1 Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant la partie:

22.2.1.1 le premier arbitre donne le signal du service qui commence l'échange de jeu;

22.2.1.2 le premier et le second arbitre sifflent la fin de l'échange, à condition qu'ils soient sûrs qu'une faute ait été commise et qu'ils en aient identifié la nature.

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

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

22.2.3.1 Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique:

a) l'équipe qui va servir;

b) la nature de la faute;

c) le(s) joueur(s) fautif(s) (si nécessaire).

Volleyball Canada / Compétition pour les jeunes – Dans un environnement national de compétition jeunesse, le second arbitre suivra les gestes du premier arbitre en les répétant.

22.2.3.2 Si la faute a été sifflée par le second arbitre, celui-ci indiquera:

a) la nature de la faute;

b) le joueur fautif (si nécessaire);

c) l'équipe qui va servir en suivant le geste du premier arbitre.

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

22.2.3.3 Dans le cas d'une frappe d'attaque ou d'un contre fautif d'un joueur arrière ou d'un joueur Libéro, les deux arbitres indiquent la faute en respectant les règles 22.2.3.1 et 22.2.3.2.

22.2.3.4 Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent dans l'ordre

a) la nature de la faute;

b) les joueurs fautifs (si nécessaire).

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

23. PREMIER ARBITRE

23.1 EMPLACEMENT

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

23.2 AUTORITÉ

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

23.2.2 Il contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons et des essuyeurs rapides.

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

23.2.4 Il ne doit pas autoriser la discussion de ses décisions. Cependant, à la demande du capitaine de jeu, le premier arbitre donnera des explications sur l'application ou l'interprétation des règles sur lesquelles il a fondé sa décision. Si le capitaine de jeu n'est pas d'accord avec les explications et choisit de protester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer ce protêt dès la fin de la partie. Le premier arbitre doit autoriser ce droit au capitaine de jeu.

23.2.5 Le premier arbitre a la responsabilité de décider avant et pendant la partie si l'aire de jeu, l'équipement et les conditions de jeu permettent ou non de jouer.

23.3 RESPONSABILITÉS

23.3.1 Avant la partie, le premier arbitre:

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

23.3.2 Pendant la partie, le premier arbitre est autorisé à:

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

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

23.3.3 À la fin de la partie, il vérifie et signe la feuille de pointage.

24. SECOND ARBITRE

24.1 EMPLACEMENT

Le second arbitre remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, près du poteau situé du côté opposé et en face du premier arbitre.

24.2 AUTORITÉ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

24.3 RESPONSABILITÉS

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

24.3.2 Pendant la partie, le second arbitre décide, siffle et signale:

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

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

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

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

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

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

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

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

24.3.3 À la fin de la partie, il vérifie et signe la feuille de pointage.

25. ARBITRE DE REPRISE

25.1 EMPLACEMENT

L'arbitre de reprise exerce ses fonctions dans le local de reprise, à un endroit distinct déterminé par le délégué technique de la FIVB.

25.2 RESPONSABILITÉS

25.2.1 Il/elle supervise le processus de reprise et s'assure qu'il se déroule conformément au règles de reprise en vigeur

25.2.2 L'arbitre de reprise doit porter l'uniforme officiel d'arbitre dans l'exercice de ses fonctions.

25.2.3 Après le processus de reprise, il informe le premier arbitre de la nature de la faute.

25.2.4 A la fin du match, il/elle signe la feuille de pointage.

26. ARBITRE DE RÉSERVE

26.1 EMPLACEMENT

L'arbitre de réserve exerce ses fonctions en se plaçant à un endroit distinct déterminé par le plan du terrain de la FIVB.

26.2 RESPONSABILITÉS

L'arbitre de réserve est tenu de:

26.2.1 Porter l'uniforme officiel d'arbitre dans l'exercice de ses fonctions

26.2.2 Remplacer le second arbitre en cas d'absence ou d'incapacité à poursuivre son travail ou si le second arbitre est devenu le premier arbitre;

26.2.3 Contrôle les plaquettes de remplacement (si elles sont utilisées), avant le match et entre les sets

26.2.4 Vérifier le fonctionnement des tablettes de banc avant et entre les sets, s'il y a un problème

26.2.5 Aider le second arbitre à maintenir la zone libre libre

26.2.6 Aider le second arbitre à ordonner au membre de l'équipe expulsé/disqualifié de se rendre au vestiaire de l'équipe

26.2.7 Contrôler les joueurs remplaçants dans la zone d'échauffement et sur le banc de touche

26.2.8 Apporter au second arbitre quatre ballons de match, immédiatement après la présentation des joueurs partants et donner au second arbitre un ballon de match après avoir vérifié la position debout des joueurs

26.2.9 Assister le second arbitre pour guider le travail des essuyeurs rapides

27. MARQUEUR

27.1 EMPLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table du marqueur, situé du côté opposé et en face du premier arbitre (figure 10).

27.2 RESPONSABILITÉS

Il complète la feuille de pointage conformément aux règles en coopérant avec le second arbitre. Il utilise un dispositif sonore pour notifier des irrégularités ou donner des signaux aux arbitres sur la base de ses responsabilités.

27.2.1 Avant la partie et la manche, le marqueur:

27.2.1.1 inscrit les données de la partie et des équipes ainsi que le nom et le numéro du Libéro, selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des entraîneurs;

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

27.2.2 Pendant la partie, le marqueur:

27.2.2.1 enregistre les points marqués;

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

27.2.2.3 est en charge d'accepter et enregistrer les remplacements de joueur en actionnant un dispositif sonore, il en contrôle le nombre et inscrit les remplacements et les temps morts en informant le second arbitre;

27.2.2.4 signale aux arbitres une demande d'interruption de jeu régulière qui est irrecevable;

27.2.2.5 annonce aux arbitres les fins de manche et la marque du 8e point dans la manche décisive;

27.2.2.6 enregistre les avertissements pour comportement incorrect mineur, les sanctions et les demandes non fondées;

27.2.2.7 enregistre tout autre événement selon les instructions du second arbitre, par exemple : les remplacements exceptionnels, les temps de récupération, les interruptions prolongées, les incidents extérieurs, les redésignations etc.;

27.2.2.8 contrôle l'intervalle entre les manches.

27.2.3 À la fin de la partie, le marqueur:

27.2.3.1 inscrit le résultat final;

27.2.3.2 en cas de protêt, avec l'autorisation préalable du premier arbitre, écrit ou permet au capitaine d'équipe ou de jeu d'écrire sur la feuille de pointage une déclaration sur l'incident ayant été protesté;

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

28. MARQUEUR ADJOINT

28.1 EMPLACEMENT

Le marqueur adjoint remplit ses fonctions assis à côté du marqueur à la table du marqueur.

28.2 RESPONSABILITÉS

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

28.2.1 Avant la partie et une manche, le marqueur adjoint:

28.2.1.1 prépare la feuille de contrôle du Libéro;

28.2.1.2 prépare la feuille de pointage de réserve.

28.2.2 Pendant la partie, le marqueur adjoint:

28.2.2.1 enregistre les détails des changements du Libéro et des redésignations;

28.2.2.2 informe les arbitres de toutes les fautes de changement du Libéro, en actionnant un dispositif sonore;

28.2.2.3 signale le début et la fin des temps morts techniques;

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

28.2.2.5 vérifie que les tableaux d'affichage correspondent;

28.2.2.6 si nécessaire, met à jour la feuille de pointage de réserve et la donne au marqueur.

28.2.3 À la fin de la partie, le marqueur adjoint:

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

28.2.3.2 signe la feuille de pointage.

Pour n'importe quelle compétition utilisant une feuille de pointage électronique, le marqueur adjoint agit avec le marqueur pour annoncer les remplacements, pour diriger le second arbitre vers l'équipe demandant une interruption et pour identifier les changements du Libéro.

29. JUGES DE LIGNE

29.1 EMPLACEMENT

Si seulement deux juges de lignes sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles du terrain situés à droite de chaque arbitre et de 1 à 2 m du coin.
Chacun d'eux contrôle la ligne de fond et la ligne latérale situées de son côté (figure 10).
Si possible, il est recommandé d'utiliser quatre juges de ligne. Ils sont debout dans la zone libre de 1 à 3 m de chaque angle du terrain, face au prolongement imaginaire de la ligne qu'ils contrôlent.

29.2 RESPONSABILITÉS

29.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un drapeau (40 x 40 cm) de la façon indiquée à la figure 12 pour signaler:

29.2.1.1 le ballon dedans et dehors (règles 8.3 et 8.4) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s);

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

29.2.1.3 les ballons qui touchent les antennes, les ballons au service et les 3e touches d'équipe qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, etc.;

29.2.1.4 tout joueur (à l'exception du serveur) qui empiéterait sur l'extérieur de son camp au moment de la frappe de service;

29.2.1.5 les fautes de pied du serveur;

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

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

29.2.2 À la demande du premier arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste.

30. GESTES OFFICIELS

30.1 GESTES DES ARBITRES AVEC LES MAINS (figure 11)

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

30.2 GESTES DES JUGES DE LIGNE AVEC LE DRAPEAU (figure 12)

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

32. VOLLEYBALL CANADA - POLITIQUE CONCERNANT LA PRÉSENCE DU SANG LORS DE COMPÉTITION

31.1 SAIGNEMENTS

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

Avant que ne soit appellé un remplacement régulier, un remplacement exceptionnel ou un temps mort, l'arbitre peut demander un temps mort technique d'une minute pour résoudre le problème et permettre à l'athlète blessé de se faire soigner sur le champ. Les joueurs doivent rester sur le terrain au cours du temps mort technique. Le temps mort technique n'est pas chargé aux équipes. Le temps mort technique ne peut être accordé qu'une seule fois pour le même joueur dans la même partie. Inscrire sur la feuille de pointage dans la case des remarques.

31.1.1 **Remplacement régulier**

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

31.1.2 **Remplacement exceptionnel**

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

31.1.3 **Temps mort pour blessure**

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

31.2 UNIFORMES DE JEU

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

31.2.1 **Compétition nationale**

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

- Le temps mort technique d'une minute s'applique.
- Inscrire sur la feuille de pointage dans la case des remarques.

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

32. VOLLEYBALL CANADA - POLITIQUE CONCERNANT LES COMMOTIONS CÉRÉBRALES LORS DE COMPÉTITION

32.1 Commotion cérébrale

Dans le cas où un joueur est frappé à la tête et que l'entraîneur demande une vérification préliminaire des symptômes pour une commotion cérébrale, un temps mort technique d'une minute sera appliqué par l'arbitre pour résoudre le problème, avant que ne soit appelé un remplacement régulier, un remplacement exceptionnel ou un temps de récupération ne soit nécessaire.
Les joueurs doivent rester sur le terrain au cours du temps mort technique. Le temps mort technique n'est pas chargé aux équipes. Le temps mort technique ne peut être accordé qu'une seule fois pour le même joueur pour la même partie. Inscrire sur la feuille de pointage dans la case des remarques.
S'il est déterminé que le joueur devrait être retiré du jeu pour une évaluation complète d'une commotion cérébrale, celui-ci ne pourra pas retourner au jeu jusqu'à ce que les résultats de cette évaluation soient connus.

32.1.1 Remplacement régulier

Si possible, un remplacement régulier sera utilisé. Le joueur évalué pour une commotion cérébrale pourra retourner au jeu pour la même manche si l'évaluation le juge capable, à condition que son retour soit régulier (règle 15.6).

32.1.2 Remplacement exceptionnel

Si un remplacement régulier n'est pas possible, l'arbitre permettra un remplacement exceptionnel. Le joueur évalué pour une commotion cérébrale ne pourra pas revenir au jeu au cours de cette manche. Celui-ci pourra jouer dans les manches suivantes à condition que l'évaluation de la commotion cérébrale le juge capable (règle 15.6).

32.1.3 Temps mort pour blessure

Si le joueur évalué pour une commotion cérébrale ne peut pas être remplacé de façon régulière ou exceptionnelle, on accordera trois minutes de récupération au joueur. Celui-ci ne peut être accordé qu'une fois pour le même joueur dans la même partie. Si le joueur n'est pas jugé capable de revenir au jeu à la fin de la période, l'équipe est déclarée incomplète (règle 17.1).

Patrimoine canadien | Canadian Heritage

Sport Canada

Du terrain de jeu au podium

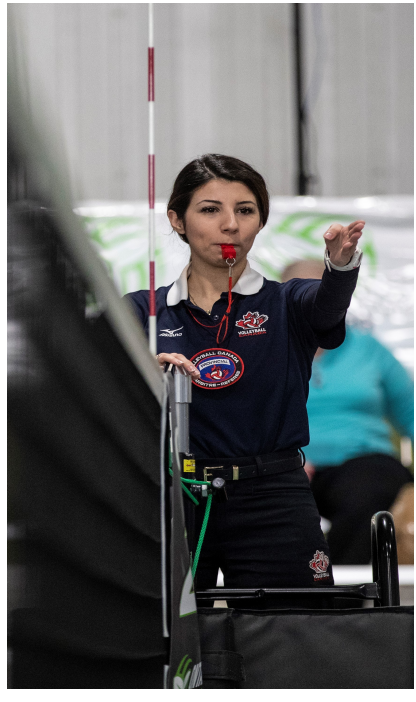
Des millions de Canadiens et Canadiennes participent à des sports. Nous sommes fiers de travailler en partenariat avec les différents paliers de gouvernement et la communauté sportive afin d'aider les Canadiens et Canadiennes à réaliser leurs rêves, d'édifier des communautés encore plus dynamiques et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

www.patrimoinecanadien.gc.ca



Canada

SECTION III



Illustrations

FIGURES

FIGURE 1a:

COMPETITION AREA / AIRE DE COMPÉTITION

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

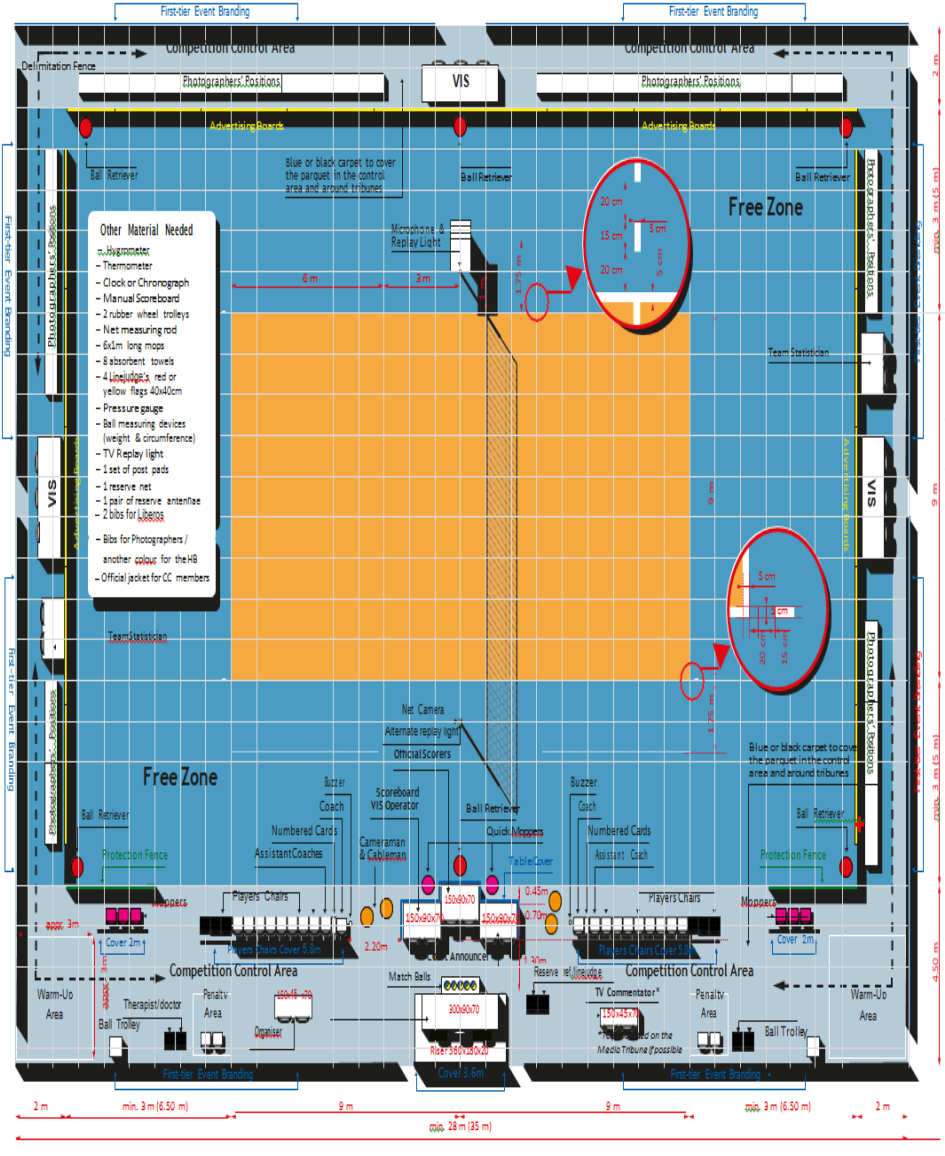


FIGURE 1b:
THE PLAYING AREA / L'AIRE DE JEU

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

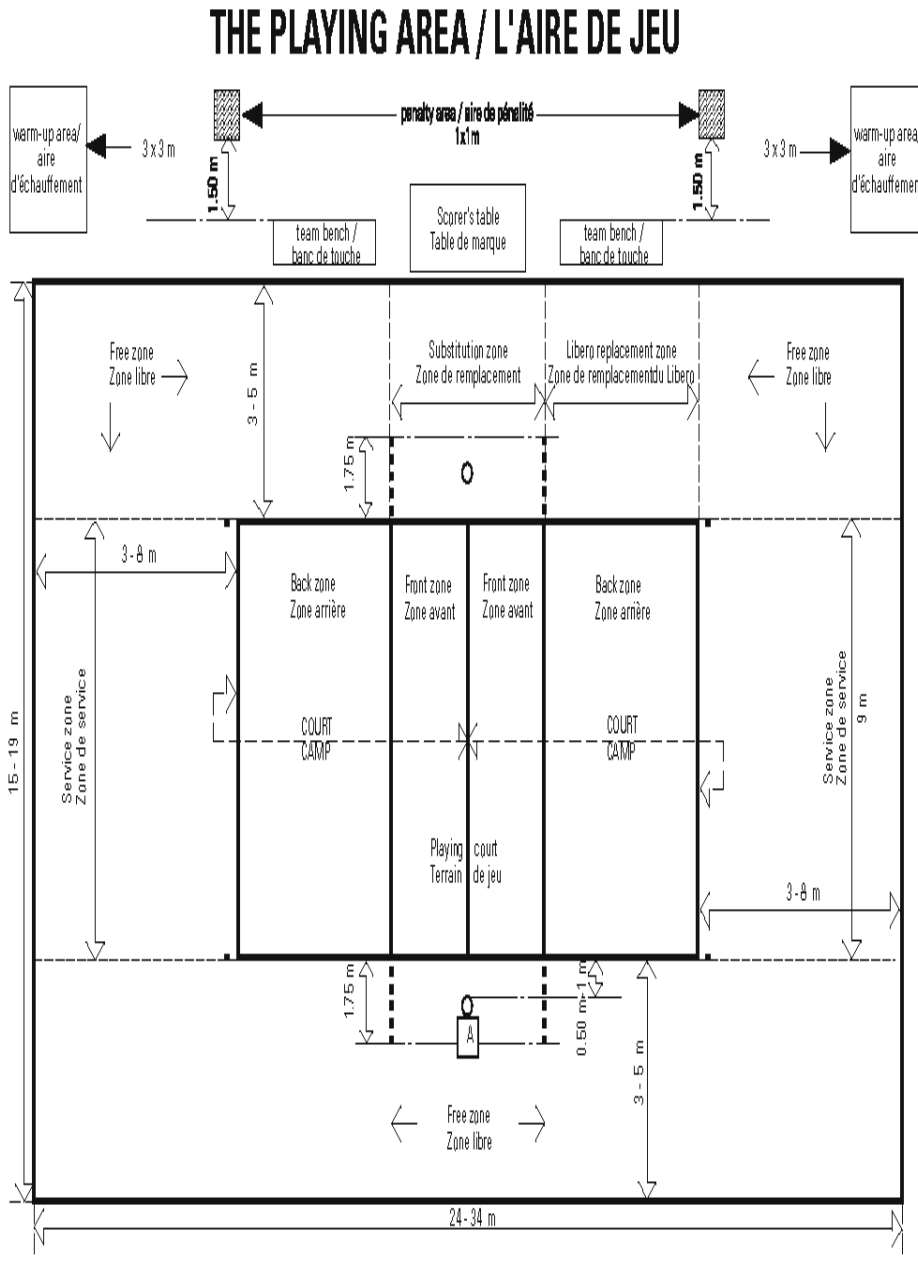


FIGURE 2:
THE PLAYING COURT / LE TERRAIN DE JEU

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

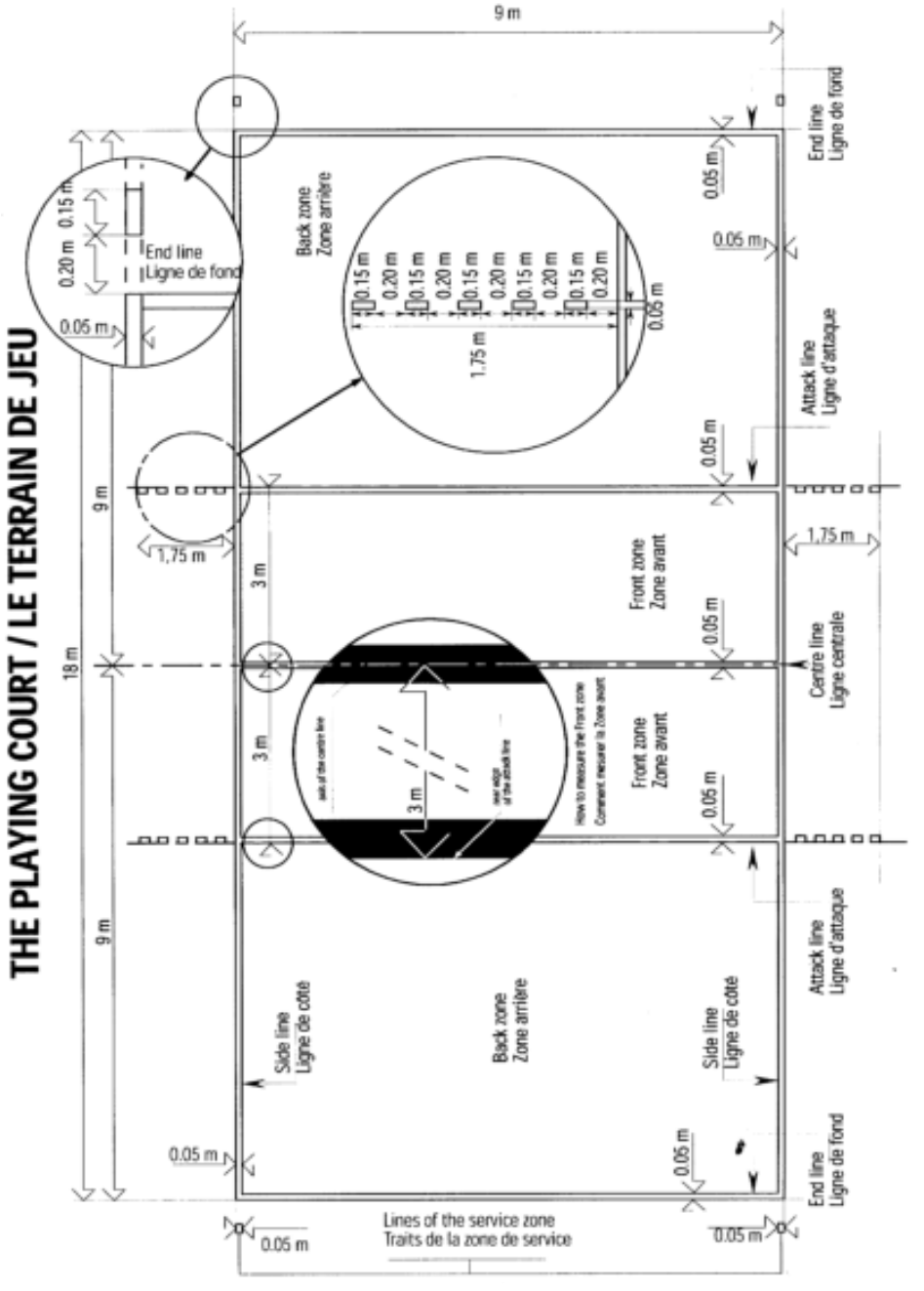
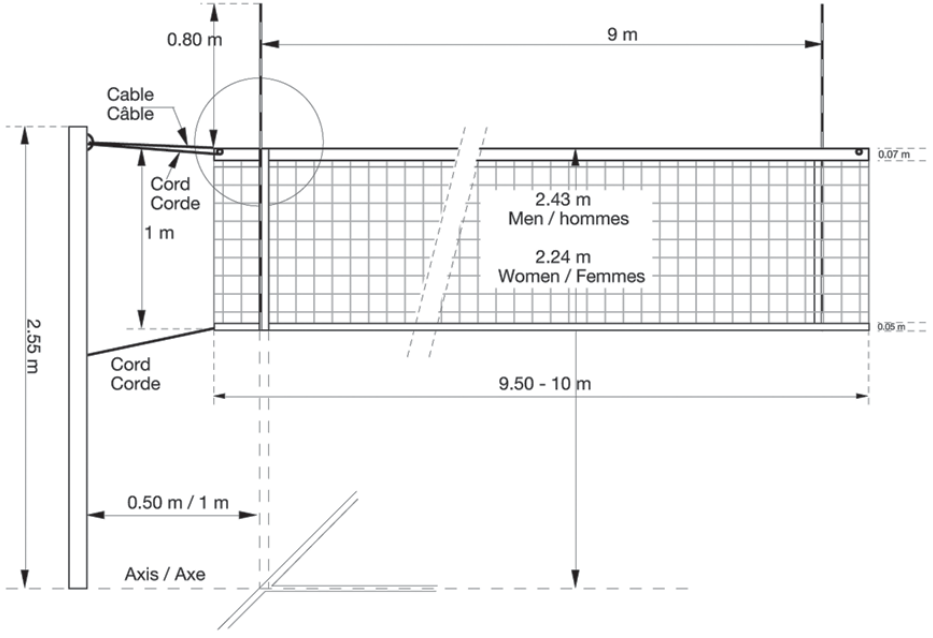
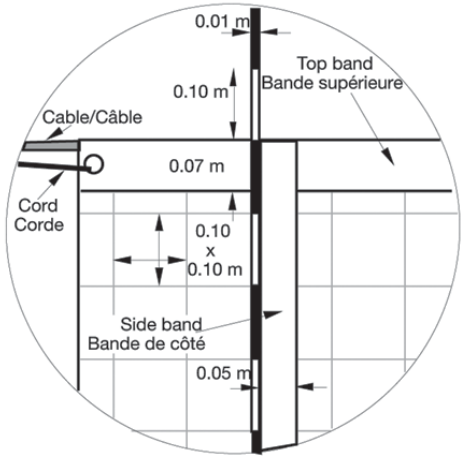


FIGURE 3:
DESIGN OF THE NET / CARACTÉRISTIQUES DU FILET

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





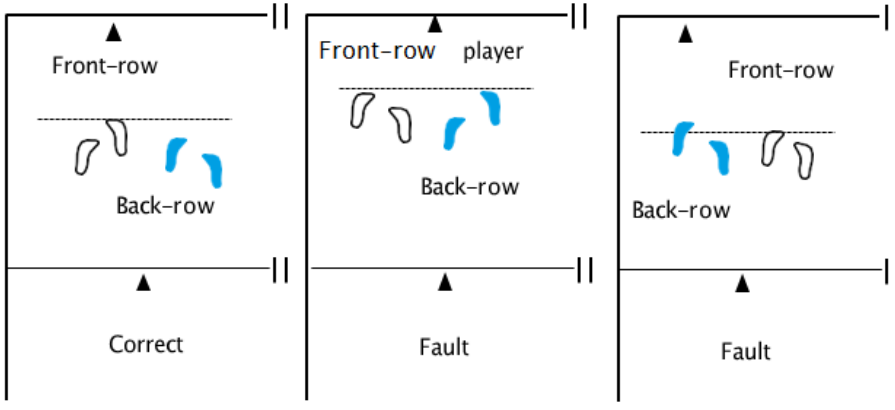
Note: Les deux antennes sont attachées à la partie extérieure des deux bandes blanches et sont placées sur les côtés opposés du filet.

FIGURE 4:
POSITION OF PLAYERS / POSITIONS DES JOUEURS

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

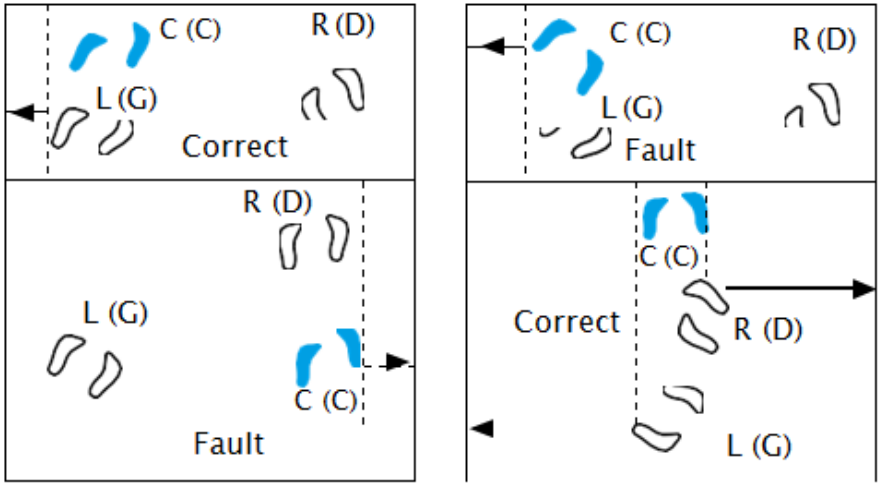
Example A: Determination of the positions between a front-row player and the corresponding back-row player.

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



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

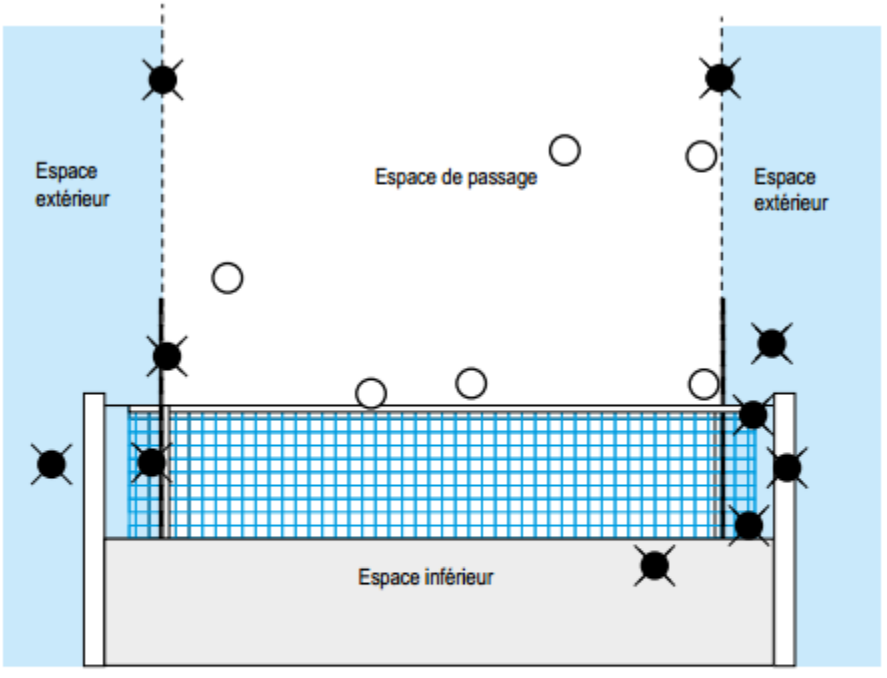
Exemple B: Détermination des positions entre les joueurs de la même ligne



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

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

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



= Faute
= Passage correct

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

Règles concernées: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

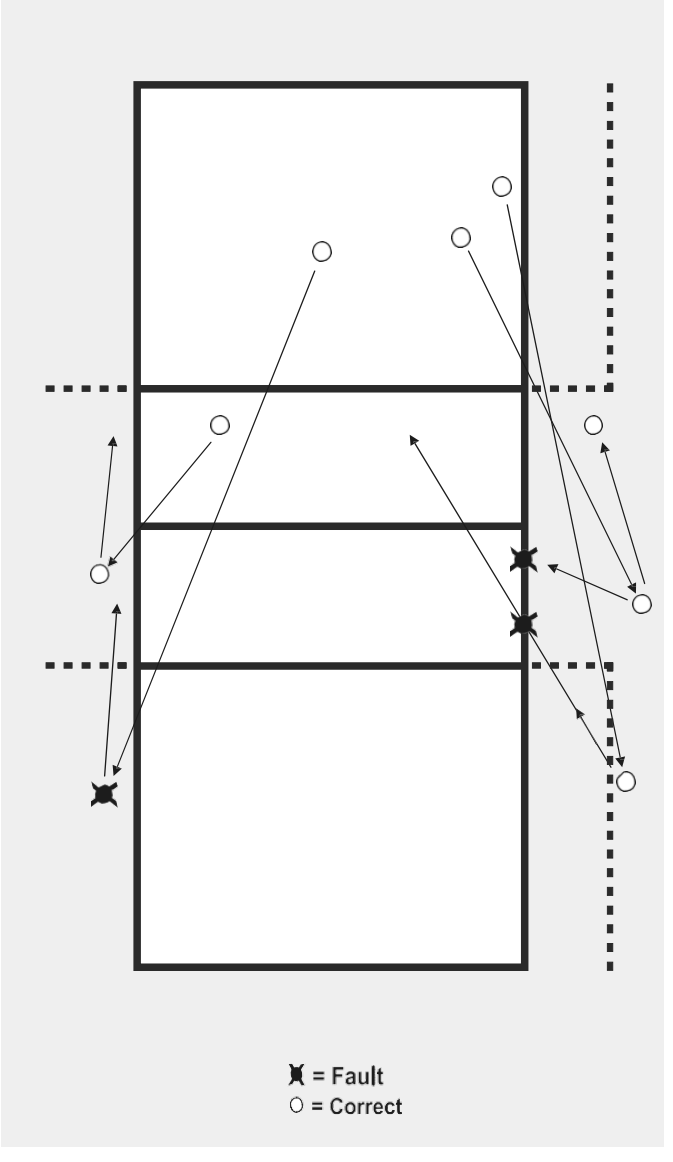


FIGURE 6: COLLECTIVE SCREEN / ÉCRAN COLLECTIF

Règles concernées: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

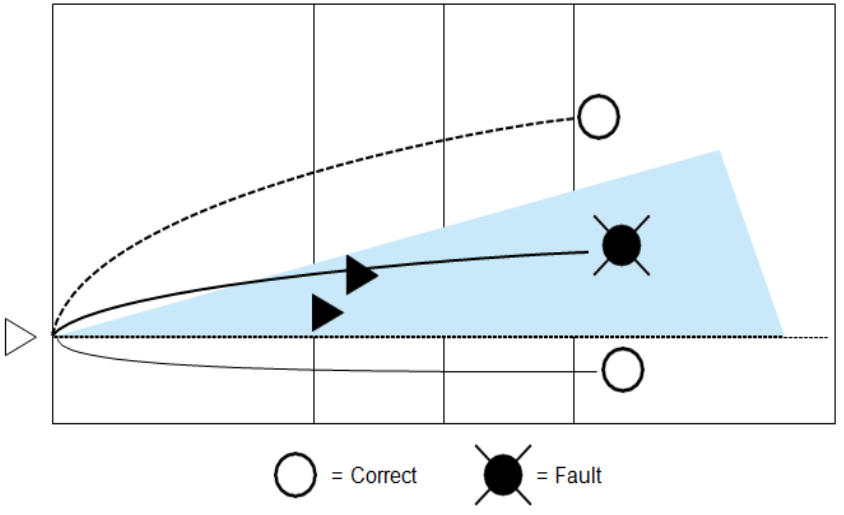
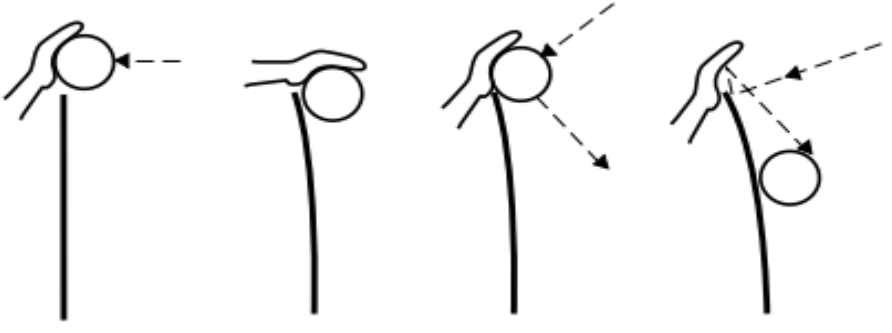


FIGURE 7: COMPLETED BLOCK / CONTRE EFFECTIF

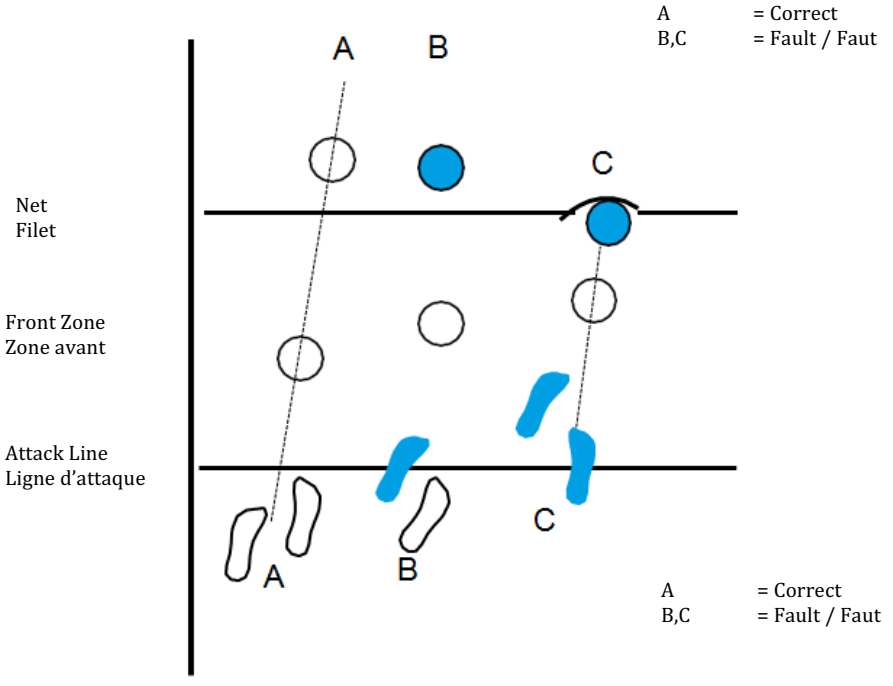
Règle concernées: 14.1.3



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

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

Règles concernées: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



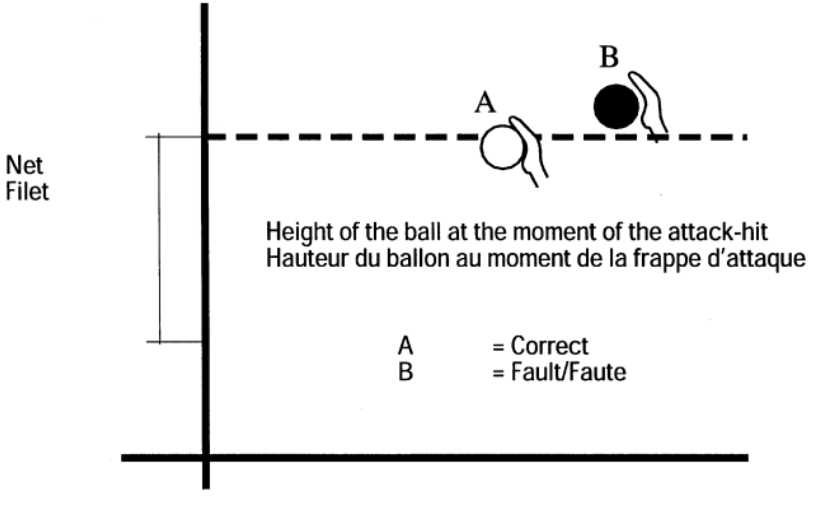


FIGURE 9: WARNINGS AND SANCTIONS SCALES AND THEIR CONSEQUENCES / AVERTISSEMENT ET ÉCHELLE DES SANCTIONS ET LEURS CONSÉQUENCES

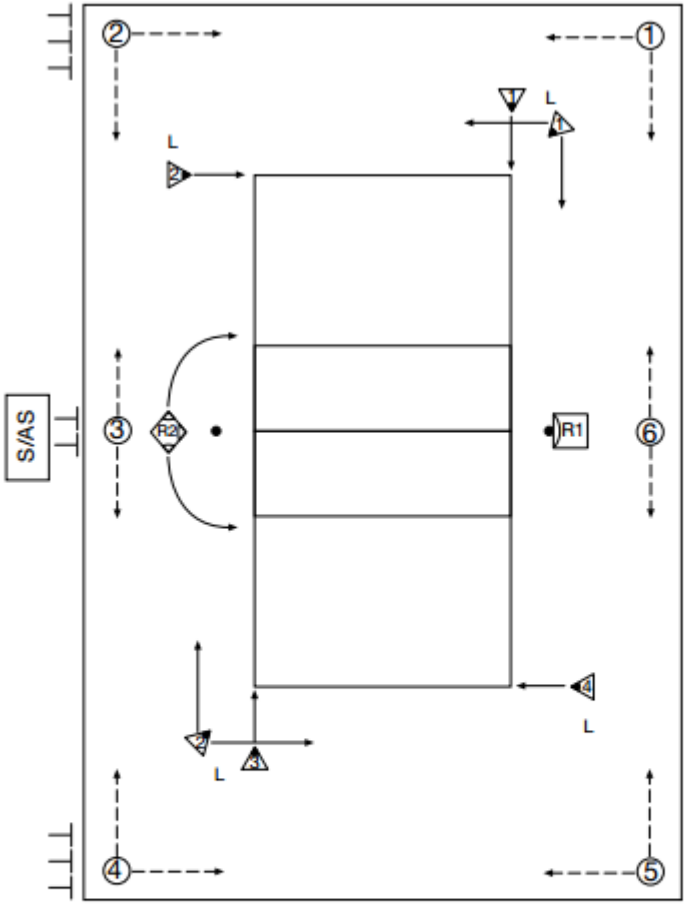
Règles concernées: 16.2, 21.3, 21.4.2

ÉCHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT					
CATÉGORIES	**RÉPÉTITION**	**FAUTIF**	**SANCTION**	**CARTES**	**CONSÉQUENCE**
COMPORTEMENT INCORRECT MINEUR	**Étape 1**	Tout membre	Non considéré comme une sanction	Aucun	Uniquement préventif
	Étape 2			Jaune	
	Toute répétition		Pénalisation	comme ci-dessous	comme ci-dessous
CONDUITE GROSSIÈRE	**1re**	Tout membre	Pénalisation	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2e	Même membre	Expulsion	Rouge + Jaune ensemble	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin de la manche
	3e	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste de la partie
CONDUITE INJURIEUSE	**1re**	Tout membre	Expulsion	Rouge + Jaune ensemble	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin de la manche
	2e	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste de la partie
AGGRESION	**1re**	Tout membre	Disqualification	Rouge + Jaune séparément	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste de la partie

ÉCHELLE DES SANCTIONS POUR RETARD DE JEU					
CATÉGORIES	**RÉPÉTITION**	**FAUTIF**	**DISSUASION ou SANCTION**	**CARTES**	**CONSÉQUENCE**
Retard	**1re**	Tout membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste 25 avec carton jaune	Prévention – pas de pénalisation
	2e et les suivants	Tout membre de l'équipe	Pénalisation pour retard	Geste 25 avec carton rouge	Un point et le service pour l'adversaire

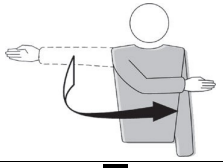
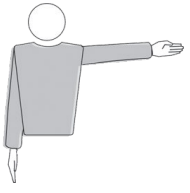
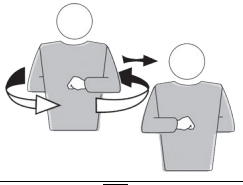
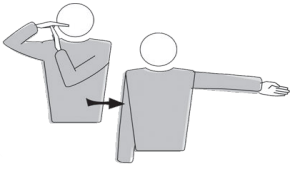
FIGURE 10:
LOCATION OF THE REFEREEING CORPS AND THEIR ASSISTANTS
EMPLACEMENT DU CORPS ARBITRAL ET DE LEURS ASSISTANTS

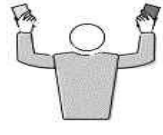
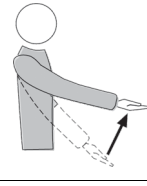
Règles concernées: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

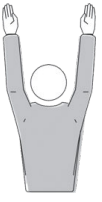


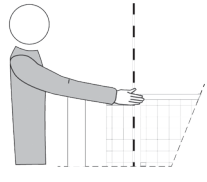
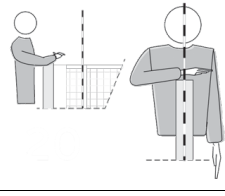
R1 = First Referee
R2 = Second Referee
S/AS = Scorer/Assistant Scorer
= Lines Judges (numbers 1-4 or 1-2)
④ = Ball Retrievers (numbers 1-6)
= Floor Moppers

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

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

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

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

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

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

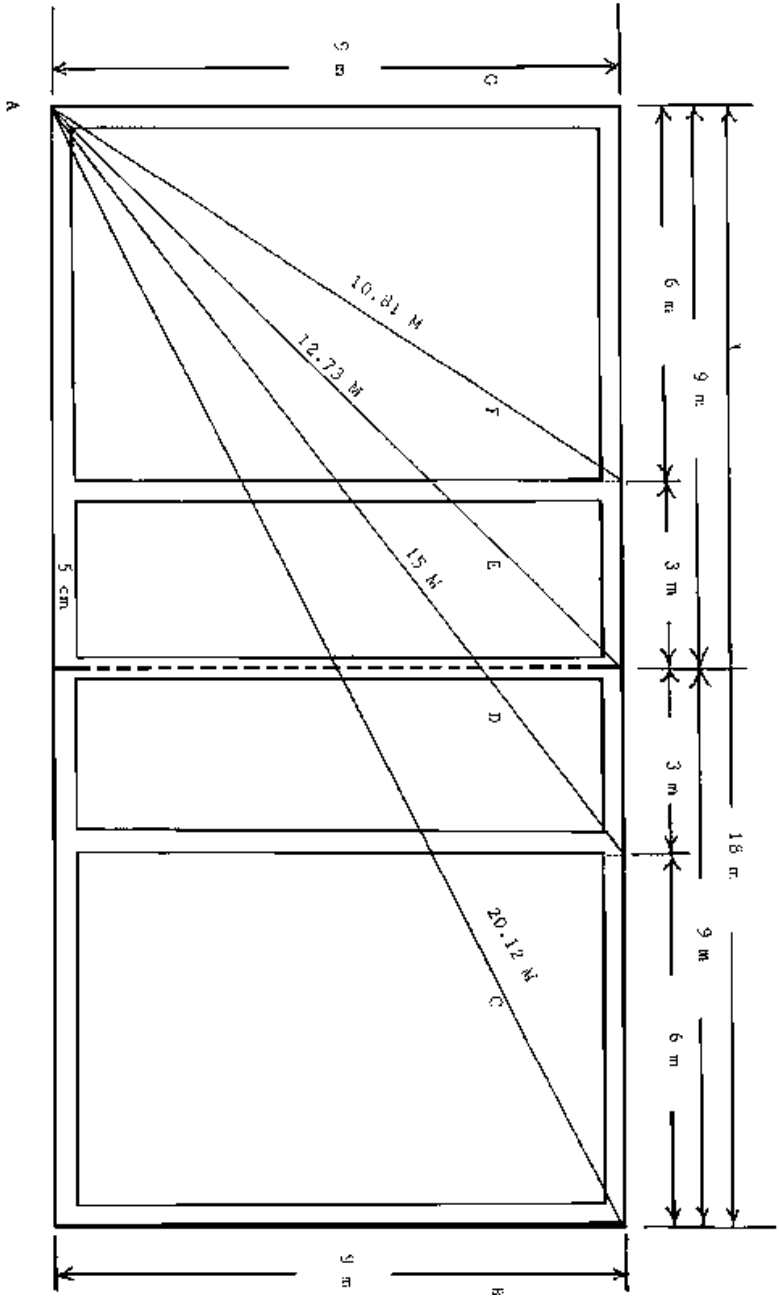
Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee Second referee	F S	Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à Signaler
Delay warning/ Delay penalty R. 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2	F 25  Cover the wrist with a yellow card (warning), and with a red card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

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

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

FIGURE 13:

COMMENT VÉRIFIER LES DIMENSIONS DU TERRAIN



DÉFINITIONS

AIRE DE CONTRÔLE DE LA COMPÉTITION - L'aire de contrôle de la compétition est un couloir autour du terrain de jeu et de la zone libre qui inclut tous les espaces jusqu'aux des barrières extérieures ou des clôtures de délimitation. Voir figure 1a.

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

AIRES - Ce sont des sections hors de la zone libre, identifiées par les règles pour une fonction spécifique. Cela comprend l'aire d'échauffement et l'aire de pénalité.

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

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

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

ZONE DE REMPLACEMENT - C'est la partie de la zone libre où les remplacements de joueurs ont lieu.

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

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

AIRE DE PÉNALITÉ - Dans chaque moitié de l'aire de contrôle de la compétition, il y a une aire de pénalité située derrière le prolongement de la ligne arrière, hors de la zone libre et qui devrait être placée à 1,5 m minimum derrière les bancs d'équipe.

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

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

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

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

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

INTERVALLE - Le temps entre deux manches. Le changement de terrain dans la 5e manche (décisive) n'est pas considéré comme un intervalle.

REDÉSIGNATION - C'est l'action par laquelle un Libéro qui ne peut continuer à jouer ou qui est déclaré par l'équipe incapable de jouer, laisse son rôle à n'importe quel autre joueur (sauf le joueur qu'il a changé) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la redésignation.

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

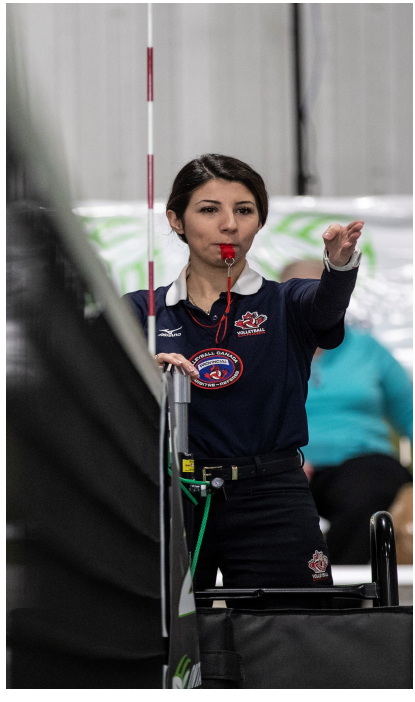
INTERFÉRENCE - Toute action qui crée un avantage contre l'équipe adverse ou toute action qui empêche l'adversaire de jouer le ballon.

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

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

PROTOCOLE - La série d'épreuves avant le début du match comprenant le tirage au sort, la séance d'échauffement, la présentation des équipes et des arbitres comme décrit dans le Manuel de Compétition spécifique.

SECTION IV



Règles de la FIVB
Selon FIVB

Chapitre Premier
INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1.1 DIMENSIONS

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

1.2 SURFACE DE JEU

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

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

1.3 LIGNES DU TERRAIN

1.3.4 **Ligne d'attaque**

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

1.4 ZONES ET AIRES

1.4.5 **Aire d'échauffement**

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

1.5 TEMPÉRATURE

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

1.6 ÉCLAIRAGE

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

2.2 STRUCTURE

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

2.5 POTEAUX

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

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

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

3.3 SYSTÈME DES CINQ BALLONS

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

Chapitre Deux
PARTICIPANTS

4.1 COMPOSITION DES ÉQUIPES

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

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

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

4.2 EMPLACEMENT DES ÉQUIPES

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

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

4.3 ÉQUIPEMENT

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

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

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

4.5 OBJETS INTERDITS

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

5.2 COACH

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

Chapitre Trois
FORMULE DE JEU

7.2 SÉANCE OFFICIELLE D'ÉCHAUFFEMENT

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

Chapitre Cinq
INTERRUPTIONS, RETARDS DE JEU ET INTERVALLES

15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS RÉGLEMENTAIRES

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

15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES

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

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

15.10 PROCÉDURE DE REMPLACEMENT

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

Chapitre Six
LE JOUEUR LIBÉRO

19.1 DÉSIGNATION DU LIBÉRO

19.1.1 *Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de pointage jusqu'à deux joueurs spécialisés en défense « Libéros ».*
Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Séniors, si une équipe inscrit plus de 12 joueurs sur la feuille de match, DEUX libéros sont obligatoires dans la liste.

19.2 ÉQUIPEMENT

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

Chapitre Huit
ARBITRES

22.1 COMPOSITION

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

24.2 AUTORITÉ

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

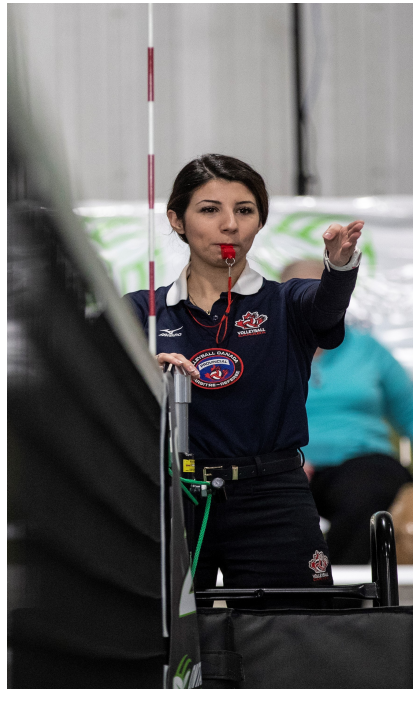
26.2 RESPONSABILITÉS

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

27.1 EMPLACEMENT

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

SECTION V



Procédures

PROCÉDURES À SUIVRE LORS D'UNE PARTIE

A. AVANT LE DÉBUT D'UNE PARTIE

1. Les officiels vérifient le filet et le terrain.

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

3. Le premier arbitre contrôle l'échauffement des équipes.

4. Le second arbitre s'assure que la liste des joueurs et les alignements soient remis au marqueur. Le numéro du Libéro (si utilisé par l'équipe) doit être inscrit sur la fiche de positions.

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

6. Les officiels majeurs et mineurs prennent leurs positions.

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

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

9. Le second arbitre donne le ballon au premier serveur. Si le système à trois ballons est utilisé, le second arbitre donne deux ballons aux ramasseurs de ballons et ensuite donne le ballon au premier serveur. Avec le système à trois ballons, le second arbitre donnera le ballon au serveur seulement à la première manche et à la manche décisive.

10. Dès que les marqueurs et le second arbitre sont prêts à débuter la partie, le second arbitre l'indiquera au premier arbitre.

11. Le premier arbitre autorisera le premier service (coup de sifflet et signal).

B. PENDANT LA PARTIE

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

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

3. Une fois que les joueurs ont traversé la ligne centrale à l'extérieur des poteaux, ils peuvent aller directement aux bancs d'équipe sans être obligés de s'aligner sur la ligne de fond et d'attendre les instructions de l'arbitre. Les joueurs peuvent maintenant se rassembler à leur banc et parler avec leur entraîneur.

4. L'intervalle entre chaque manche est de trois minutes. Après deux minutes et demie, le second arbitre siffle pour inviter les équipes à prendre place sur le terrain. À la première manche, les équipes s'alignent sur la ligne de fond. Pour toutes les autres manches, les joueurs vont directement sur le terrain.

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

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

   Lorsque le système à trois ballons est utilisé, le ramasseur de ballons donne le ballon au serveur. Au début de la manche décisive, le second arbitre donne le ballon au serveur (lorsque le système à trois ballons n'est pas utilisé, le second arbitre donne le ballon au serveur au début de chaque manche).

   Après trois minutes, le premier arbitre autorise le service.

5. À la fin de la 4e manche (ou 2e manche d'un 2 de 3), les joueurs s'alignent sur la ligne de fond. Au signal du premier arbitre les joueurs vont directement à leur banc respectif.

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

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

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

   Lorsque le système à trois ballons est utilisé, le ballon sera donné par le second arbitre au serveur lors de la manche décisive.

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

C. **<u>À LA FIN DE LA PARTIE</u>**

1. À la fin de la partie, le premier arbitre indique aux joueurs de se placer sur leur ligne de fond respective.

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

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

D. **SYSTÈME À TROIS BALLONS**

Le second arbitre donne le ballon au premier serveur au début de la première manche et de la manche décisive seulement. Durant les autres intervalles entre les manches, les temps morts ou les retards, le second arbitre ne manipule pas le ballon. Cette procédure est seulement employée lorsque le système à trois ballons est utilisé. Lorsque le système à trois ballons n'est pas utilisé, c'est la responsabilité du second arbitre de reprendre le ballon pendant les intervalles, les temps morts et les retards.

RÈGLES DE COMPÉTITIONS

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

1. Ce tournoi est sanctionné par Volleyball Canada.

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

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

4. **BRIS D'ÉGALITÉ**

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

a) L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées/perdues, tenant compte des parties jouées entre les équipes à égalité, se verra attribuer le meilleur classement;

b) L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées/perdues, tenant compte de parties jouées entre les équipes à égalité, se verra attribuer le meilleur classement;

c) L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées/perdues, tenant compte de toutes les parties de la ronde, se verra attribuer le meilleur classement;

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

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

f) Tel que déterminé par le comité organisateur (ex: manches supplémentaire, tirage au sort, etc.).

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

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

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

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

5. FORFAIT

   Toutes les rencontres débuteront à l'heure prévue. Une équipe qui ne peut jouer à l'heure où la partie a été prévue perdra automatiquement la première manche; un premier quinze minutes sera accordé avant le forfait de la deuxième manche; la même procédure sera suivie pour les manches subséquentes. En cas de force majeure, le comité de protêt pourra déplacer la partie. Dans le cas d'un retard causé par une partie précédente, les deux équipes auront une période d'échauffement sur le terrain qui ne sera pas inférieure à dix minutes.

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

   Commentaire: se référer aux Directives de volleyball intérieur pour les arbitres canadiens ou au livret d'enregistrement des équipes pour connaître la procédure à suivre lors des championnats nationaux organisés par Volleyball Canada.

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

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

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

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

MÉTHODE DE PRÉSENTATION D'UN PROTÊT

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

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

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

Un capitaine ne peut contester légalement qu'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 les marqueurs qu'un protêt officiel a été soumis. À la fin de la partie, le capitaine doit décrire l'incident, sur la feuille de pointage ou sur une feuille attachée à celle-ci, avant d'y inscrire sa signature finale. Cette note indiquera le no. de la partie, les pointages, l'équipe en possession du ballon, la position des joueurs sur le terrain au moment où la décision est protesté et le motif du protêt. On soumet alors le protêt à l'autorité désignée (c'est-à-dire, le directeur de la ligue) pour qu'il soit accepté ou rejeté. Le refus implique que les résultats de la manche ou de la partie demeurent inchangés. L'acquiescement implique la reprise de la rencontre, 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 organisateur.

COMITÉ DE PROTÊT

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

Le comité de protêt a l'autorité de régler les situations non conformes aux règles de Volleyball Canada pendant une partie.

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

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

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

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

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

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

PROCÉDURES

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

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

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

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

b) un représentant du Comité hôte des Championnats Nationaux;

c) un membre du Comité national des arbitres ou l'arbitre-en-chef.

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

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

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

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

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

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

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

Les étapes suivantes seront suivies:

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

b) le président du jury convoque le jury.

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

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

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

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

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

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

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

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

AUDIENCE

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

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

NOTIFICATION

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

DÉCISION

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

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

DROIT D'APPEL

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

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

PÉNALITÉS

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

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

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

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

CODE D'ÉTHIQUE DES ARBITRES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il est conscient et accepte sa seule raison d'être: aider les acteurs à faire une bonne partie.

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

A. **EN REGARD DU JOUEUR**

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

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

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

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

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

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

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

B. **EN REGARD DE L'ENTRAÎNEUR**

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

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

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

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

C. **EN REGARD DES AUTRES OFFICIELS**

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

2. Dans la réalisation de leur travail, les membres d'un corps arbitral réunis pour officier une partie doivent adhérer à la recherche de cette ambiance que contribuent à créer la confiance, la collaboration et la communication pour pouvoir ainsi offrir collectivement un rendement optimal.

3. Tout officiel, qualifié mineur ou majeur, doit être accepté comme membre à part entière d'un corps arbitral assignés à une rencontre et le premier arbitre doit s'assurer que ce principe est respecté.

4. Le premier arbitre d'une partie devrait s'efforcer d'impliquer chacun des membres d'un corps arbitral dans l'action et doit les remercier à la fin de la rencontre.

5. Lorsque la résolution d'une situation s'avère problématique pour un arbitre et que la solution envisagée lui semble douteuse, l'officiel concerné doit faire appel à la consultation pour qu'une décision moins obscure en émane.

6. L'officiel doit accepter les obligations rattachées au rôle particulier qu'il est appelé à jouer dans une partie, évitant de se décharger de ses responsabilités sur d'autres officiels.

7. Dans un esprit d'entraide et de perfectionnement, tout officiel devrait accepter l'évaluation mutuelle en guise de rétroaction à une partie. La critique réalisée doit alors être émise avec un souci d'honnêteté et reçue avec toute l'attention qu'elle réclame.

8. Les officiels chevronnés devraient être attentifs au développement des moins expérimentés en leur prodiguant, avec tact et simplicité, les conseils aptes à les améliorer.

9. Tout officiel doit s'abstenir de discuter publiquement les décisions des autres officiels et éviter de les dénigrer ou de les juger impulsivement, en tout temps et en toute situation, mais particulièrement lorsque revêtu de l'uniforme identifiant son statut d'arbitre.

D. **EN REGARD DE SA TÂCHE ET DE SES RESPONSABILITÉS QUANT À SON ACTIVITÉ GÉNÉRALE**

1. L'officiel doit réaliser les efforts nécessaires pour s'élever à des standards qualitatifs supérieurs, pour promouvoir un climat qui encourage le travail consciencieux, et pour contribuer à la prévention d'une pratique arbitrale inadéquate. Dans cette optique, l'officiel:
   a) Ne doit pas exécuter un travail d'arbitrage sous de fausses représentations, relativement à ses compétences et ses qualifications, notamment dans la régularité de son enregistrement au conseil des arbitres de VC.
   b) Ne doit pas accepter aucun présent, aucun bénéfice ou aucune faveur qui pourrait hypothéquer ou paraître influencer des décisions ou des actions dans ses performances ultérieures.

2. Tout arbitre doit répondre de son intégrité anatomique et fonctionnelle en quel qu'occasion d'office que ce soit. L'officiel doit alors, entre autres considérations:
   a) S'efforcer de maintenir une condition physique qui lui permette de satisfaire aux exigences organiques et musculaires reliées à la tâche;
   b) Éviter d'entrer en fonction si la maladie amoindrit ses facultés de façon notable.
   c) S'assurer un repos suffisant pour pouvoir offrir un rendement adéquat.
   d) Se garder de réaliser une performance sous l'effet de drogue ou d'alcool.

3. Lorsqu'il s'acquitte des devoirs de sa charge, l'officiel doit adopter un comportement empreint de fierté et de dignité, conscient que sa tâche d'arbitrage doit être investie du décorum qui caractérise les règlements et ses modalités protocolaires.

QUANT AUX PRÉ-REQUIS RELIÉS À SON TRAVAIL:

4. Tout officiel en fonction doit porter l'uniforme identifié par Volleyball Canada et présenter une tenue, tant corporelle que vestimentaire, qui soit propre et soignée.

5. L'officiel doit chercher à acquérir graduellement l'expérience pertinente et accéder à une compétence accrue, sans essayer de brûler les étapes, en étudiant les règles, en vérifiant toute interprétation douteuse auprès de l'autorité compétente, et en participant aux stages de perfectionnement qui lui sont accessibles, conscient d'être dans un processus de perpétuelle formation.

QUANT À SA PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS:

6. Il est nécessaire que l'officiel fasse preuve d'exactitude en regard de ses engagements qu'il doit rehausser d'une assurance fondamentale et qu'il soit soucieux de ponctualité face aux invitations pour lesquelles une promesse verbale formelle a été donnée.

7. Dans l'acceptation des assignations pour les parties d'un tournoi, l'officiel doit témoigner de bonne volonté pour que le partage de la charge de travail soit équitable envers tous. En conséquence de cette assertion, l'intéressé:
   a) Doit assurer sa disponibilité pour toute la durée du tournoi.
   b) Doit garantir une assiduité pour chacun des parties dans lesquels il est impliqué.
   c) Éviter d'imposer aux responsables toute autre contrainte qui rendrait sa participation conditionnelle.

   et ce dans toute situation qui ne commande pas exception à cause de force majeure.

QUANT À SON IMPLICATION DANS UNE PARTIE:

8. Le premier souci de l'officiel doit être celui de préserver l'intégrité inébranlable et absolue de l'arbitrage, dénotée particulièrement dans ses décisions les plus difficiles. En corollaire de cet énoncé, l'officiel:
   a) Ne doit se laisser conseiller ou influencer par nul joueur, dirigeant d'équipe ou spectateur;
   b) Doit procéder à des actions dénuées de tout préjugé, favorable ou défavorable, à l'égard de l'une ou l'autre des équipes en présence;
   c) Ne doit pas rendre de décisions dans l'intention de se reprendre pour quelque situation antérieure, dans des jugements qui n'en sont pas tributaires.

9. L'officiel doit faire preuve d'un engagement total en situation de partie et adopter une attitude appropriée dans des interventions sobres et discrètes. Il devra donc, par exemple, ÉVITER:
   a) D'être pointilleux à outrance dans son jugement et d'arrêter le jeu pour des riens;
   b) De dramatiser quant à la gravité des événements qu'il supervise.
   c) De se faire le centre d'attraction dans la compétition qui n'a sa raison d'être que pour et par les joueurs.
   d) De scruter les moindres détails d'une situation dans l'intention de sévir subséquemment.
   e) De laisser aller le jeu sans intervenir à bon escient et feindre de ne pas voir;
   f) De prendre la partie à la légère sans lui accorder tout le sérieux nécessaire.

10. Dans des agissements dépourvus de suffisance et d'arrogance, l'officiel doit s'efforcer de diriger calmement le jeu, et de rendre des jugements sans hésitation, particulièrement lors des décisions épineuses, qu'il doit annoncer avec détermination, évitant de figer sous l'importance de la situation.

11. Pour tenter de se valoriser ou de se réhabiliter aux yeux d'une tierce personne, l'officiel ne doit pas chercher à se justifier ou à s'excuser au sujet des décisions difficiles qu'il a rendues.

12. À la fin d'une rencontre, après avoir vérifié et signé la feuille de pointage, l'officiel doit quitter discrètement l'aire de compétition sans s'y attarder inutilement.

13. Un arbitre en fonction doit se soustraire à toute déclaration publique quant aux parties dans lesquelles il est impliqué, surtout s'il est question de prédiction relativement à l'issue d'une de ces rencontres.

E. **EN REGARD DE LA DISCIPLINE, SES ADMINISTRATEURS ET SES SPECTATEURS**

1. Tout officiel membre du conseil des arbitres de VC doit avoir le souci d'agir en bon ambassadeur du volleyball et de sa fédération nationale.

2. L'officiel doit honorer sa parole relativement aux ententes prises avec l'association et ses représentants, et remplir ses engagements dans les mandats convenus, que ce soit comme arbitre, cadre de stage, responsable d'un dossier particulier ou toute autre tâche identifiée.

3. L'officiel doit collaborer au développement du volleyball et participer, par son apport tant pragmatique qu'intellectuel, à l'édification de structures solides et dynamiques, selon ses compétences, ses intérêts et sa disponibilité.

   Dans cette optique, il devrait entre autres:
   a) Contribuer à l'élaboration ou la diffusion des programmes de formation et de perfectionnement.
   b) S'associer aux rouages de fonctionnement des différentes instances administratives ou accepter et encourager leur travail.
   c) Assister ou s'intéresser à l'aménagement physique d'événements sportifs ou organisationnels.

4. L'officiel doit adopter envers les spectateurs de volleyball une attitude empreinte de réserve et de dignité dans les manières et le langage, sans entorse à la courtoisie et au respect.

5. Dans toute situation non spécifiée dans le présent recueil, l'officiel doit agir selon l'esprit du code d'éthique, conformément à la philosophie et aux principes directeurs de l'arbitrage.

Préparé et rédigé par Claude Huot
Adopté par le Comité national des Arbitres (VC)
Septembre 1986

Le comité des arbitres de Volleyball Canada aimerait remercier tous ceux qui ont collaboré à l'écriture de ce code.

RÉGLES DE CONDUITE DE VOLLEYBALL CANADA

Le volleyball, de par ses règles et sa tradition, propose une pratique de la compétition basée sur les plus hauts standards d'esprit sportif.

Pour cette raison, tous les participants (équipes, joueurs, entraîneurs, arbitres, gérants et administrateurs) aux tournois et réunions sous la juridiction de VC ont le devoir de se conduire de manière respectable. Ils doivent éviter tout comportement, geste ou pratique qui, de l'avis de VC, serait préjudiciable au sport du volleyball. Pour toutes pénalités émises, une amende sera donnée ou/et le bon de performance sera perdu. Ces actes préjudiciables comprennent notamment mais pas exclusivement le fait de:

a) commettre toute action considérée comme une infraction en regard de la loi:
Pénalité - Suspension d'un an ou plus.

b) i. accepter de l'argent ou toute autre rétribution contre une défaite ou une victoire par un écart déterminé:
ii. servir d'intermédiaire dans le paiement d'une somme d'argent ou de toute autre rétribution contre une défaite ou une victoire par un écart déterminé.
Pénalité - Suspension d'un an ou plus.

c) i. faire des paris ou prendre des paris lors de parties ou de tournois:
ii. être associé à des parieurs professionnels.
Pénalité - Suspension d'un mois à un an.

d) causer volontairement des dommages matériels:
Pénalité - Compensation des dommages et suspension d'un mois à un an.

e) tricherie:
i. s'inscrire à une compétition et faire défaut par la suite sans raison valable ni préavis;
ii. ne pas se présenter à une manche ou une partie, sauf pour blessures ou toute autre raison valable;
iii. retirer une équipe d'une partie, sauf pour blessures ou toute autre raison valable;
iv. participer à une compétition sous un faux nom, falsifier le formulaire d'inscription d'une équipe ou fournir de faux renseignements à un officiel.
Pénalité - Radiation du tournoi en plus amende d'un montant égal aux frais d'inscription et suspension de deux semaines à un an pour l'équipe ou l'individu.

f) violence:
i. démontrer un tempérament violent;
ii. lancer ou frapper délibérément le ballon en direction d'un officiel, d'un spectateur ou d'un adversaire;
iii. menacer l'adversaire de sévices corporels.
Pénalité - Suspension de trois mois à vie.

g) mauvaise attitude:
   i. être grossier envers un officiel, un juge de ligne, un marqueur, un spectateur ou un adversaire;
   ii. jurer, prononcer des paroles obscènes ou faire des gestes obscènes.
   Pénalité - Suspension de deux semaines à un an.

h) Usage illégale de substances (drogues) bannies:
   Pénalité - Suspension d'un mois à un an.

POLITIQUE ANTIDOPAGE

1. Volleyball Canada a adopté le Programme canadien antidopage 2015 (PCA 2015) comme sa principale politique antidopage nationale. Administré au nom de Volleyball Canada par le Centre canadien d'éthique dans le sport (CCES), le PCA 2015 est pleinement conforme au Code mondial antidopage 2015, aux Standards internationaux 2015 et aux Lignes directrices qui peuvent être adoptées de temps à autre. Pour consulter ou télécharger le PCA 2015, visitez l'adresse suivante : www.cces.ca/fr/le-programme-canadien-antidopage.

2. De plus, Volleyball Canada en tant que membre de la FIVB est tenu de se conformer en totalité aux règlements antidopage de la FIVB. Les règlements de la FIVB peuvent s'appliquer à certains membres de Volleyball Canada en certaines circonstances. Les règlements de la FIVB sont entièrement conformes au Code mondial antidopage 2015, aux Standards internationaux 2015 et aux Lignes directrices qui peuvent être adoptées de temps à autre. Pour consulter ou télécharger les règlements antidopage de la FIVB, visitez l'adresse suivante http://www.fivb.org/en/Medical/AntiDopingProgramme.asp (disponible en anglais uniquement).

3. En cas de divergence entre d'autres politiques antidopage établies par Volleyball Canada et le PCA 2015 et (ou) les règlements antidopage de la FIVB, les règlements du PCA 2015 ou de la FIVB prévaudront, selon le cas.

Encart pour code de conduite

Chaque athlète et toute autre personne qui participe au sport doivent collaborer raisonnablement avec le Centre canadien pour l'éthique dans le sport (CCES) ou tout autre organisme antidopage lorsqu'il enquête sur une violation des règles antidopage et que, s'il refuse de collaborer, il peut faire l'objet de mesures disciplinaires relativement au sport.

Pour plus d'information sur les sanctions, visitez: http://cces.ca/fr/sanctions-antidopage.

Il est votre responsabilité de savoir les règles et régulations de CADP. Pour plus d'information, contactez CCES à (800) 672-7775 ou info@cces.ca.

COMMENT DEVENIR UN ARBITRE AU VOLLEYBALL

Au Canada, les arbitres de volleyball sont soumis aux règlements émis par Volleyball Canada (VC) par l'entremise de son Comité national des arbitres. Ce Comité travaille en étroite collaboration avec l'arbitre-en-chef de chaque région membre de VC.

En vue de devenir un arbitre de grade "LOCAL", les étapes suivantes doivent être franchies:

a) étudier et apprendre les règles de jeu;
b) acquérir une expérience pratique en arbitrant des parties d'entraînement ou même des parties officiels;
c) participer à un stage d'arbitrage organisé par l'Association provinciale;
d) se présenter à l'examen théorique et pratique établi par le Comité provincial d'arbitrage.

Les examens réussis, le candidat obtient alors le grade "LOCAL" et doit se rendre disponible aussi souvent que possible pour arbitrer différents niveaux de jeu.

Le grade suivant s'appelle "PROVINCIAL". L'obtention de ce grade requiert au moins un an d'expérience en tant qu'arbitre "LOCAL" et une démonstration pratique d'une connaissance avancée des règlements.

Le prochain grade est le grade "RÉGIONAL" qui exige les prérequis suivants:

a) être un arbitre actif de grade "PROVINCIAL" pendant au moins une année;
b) participer à une clinique régionale pour arbitres;
c) se présenter à l'examen théorique et pratique d'accréditation régionale;
d) être agréé par le Comité national des arbitres.

Le prochain niveau d'accréditation est le grade "NATIONAL" qui exige les prérequis suivants:

a) être un arbitre "RÉGIONAL" actif pendant une période d'au moins deux ans;
b) être recommandé par son arbitre-en-chef provincial pour la promotion nationale sur la base de la qualité et de la quantité de son arbitrage;
c) tenir à jour la "Feuille de route" (résumé de la participation de l'arbitre aux tournois majeurs) et la présenter au Comité national des arbitres;
d) participer à la Clinique théorique nationale par le Comité national des arbitres;
e) se présenter à l'examen théorique et pratique du Comité national des arbitres lors de la Clinique d'évaluation nationale;
f) être agréé par le Comité national des arbitres.

Après avoir franchi différentes étapes, le candidat reçoit le grade d'arbitre "NATIONAL" de VC. Pour conserver cette accréditation, l'arbitre doit demeurer actif et se soumettre au processus de réévaluation tel qu'établi par le Comité national des arbitres de VC.

Des renseignements additionnels et des précisions sur les procédures et prérequis à suivre pour devenir un arbitre accrédité de volleyball peuvent être obtenus de votre arbitre-en-chef provincial ou national.

Le plus haut grade accessible aux arbitres est celui d'arbitre "INTERNATIONAL". Les exigences sont en cours de révision. Pour plus d'informations sur le programme international des arbitres, veuillez contacter Ryan Bunyan - rbunyan@volleyball.ca.

MODÈLE DE DÉVELOPPEMENT DES ARBITRES		
PROGRAMMES	**ACCENT DURANT LE STAGE**	**THÈMES**
PROGRAMME 1er NIVEAU (GRADE LOCAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE	- Connaissance des règlements - Apprentissage des mécanismes opératoires
PROGRAMME 2e NIVEAU (GRADE PROVINCIAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE	- Application et interprétation de règlements - Maîtrise mécanismes opératoires
	CAPACITÉ HUMAINE (sensibilisation)	- Code d'éthique - Initiation à l'évaluation - Profil de l'arbitre
PROGRAMME 3e NIVEAU (GRADE RÉGIONAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE (complément)	- Maîtrise de l'interprétation des règlements - Capacité d'adaptation aux calibres élevés
	CAPACITÉ HUMAINE	- Personnalités et interactions - Évaluation et auto-évaluation
	CAPACITÉ DE CONCEPTION (introduction)	- Structures et programmes de l'arbitrage dans la province respective - Facteurs déterminants de la performance
PROGRAMME 4e NIVEAU (GRADE NATIONAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE (maitrise)	- Excellence au niveau de la performance
	CAPACITÉ HUMAINE (perfectionnement)	- Psychologie de l'arbitrage
	ABILITÉ CONCEPTUELLE	- Structures et programmes de l'arbitrage au Canada - Étude de la performance arbitrale - Docimologie (étude de l'analyse des examens)

VOLLEYBALL CANADA – INTÉRIEUR

Catégorie	Date	Ville	Lieu
14U filles et garçons	4 – 7 mai	Ottawa	Carleton University
14U filles et garçons	11 – 14 mai	Winnipeg	RBC Convention Centre
14U filles et garçons	12 – 15 mai	Halifax	Canada Games Centre
15U filles	18 – 21 mai	Regina	Evraz Place
15U garçons	11 – 14 mai	Edmonton	Saville Centre
16U filles	10 – 13 mai	Calgary	Olympic Oval
16U garçons	11 – 14 mai	Edmonton	Saville Centre
17U filles et garçons	13 – 16 mai	Calgary	Olympic Oval
18U filles et garçons	17 – 20 mai	Calgary	Olympic Oval
Sénior (Open / Masters)	TBD	TBD	

Pour plus d'informations concernant les Championnats nationaux de volleyball intérieur et de volleyball de plage, veuillez contacter :
nationals@volleyball.ca, Tél. (613) 748-5681, www.volleyball.ca

- -

CHAMPIONNATS A.C.S.C.

Femmes — Vancouver Island University
8 au 11 mars 2023 — Nanaimo, BC

Hommes — Humber College
8 au 11 mars 2023 — Etobicoke, ON

Veuillez contacter l'A.C.S.C. pour plus d'information:
Tél. (613) 937-1508, www.ccaa.ca

- -

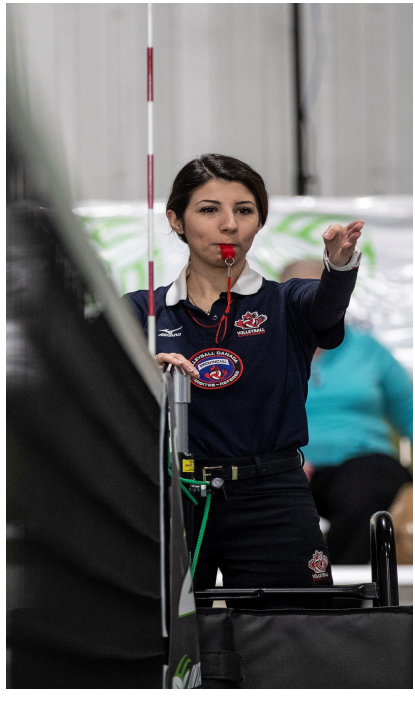
CHAMPIONNATS U SPORTS

Femmes — Université du British Columbia
17 au 19 mars 2023 — Vancouver, BC

Hommes — McMaster University
17 au 19 mars 2023 — Hamilton, ON

Veuillez contacter U Sports pour plus d'information:
Tél. (905) 508-3000, www.usports.ca

SECTION VI



Information au sujet de Volleyball Canada

CERTIFICATION DES ENTRAÎNEURS

Publié en 1974, le Programme national de certification des entraîneur(e)s (PNCE) est le programme principal de l'Association canadienne des entraîneurs (ACE) et a été reconnu comme l'un des meilleurs programme de formation des entraîneurs au monde. Actuellement, il s'agit du plus important programme de formation continue pour adultes au Canada. Grâce au PNCE, les entraîneurs développent la confiance dont ils ont besoin pour réussir. Ce programme est créé et mis sur pied en partenariat avec Volleyball Canada, les associations provinciales/territoriales de volleyball et les organisations provinciales/territoriales de formation des entraîneurs.

Ci-dessous, vous trouverez un aperçu des cours offerts par le programme de Volleyball PNCE. Chaque cours est créé pour un contexte particulier. Par exemple, le cours Entraîneur de développement a été créé pour les entraîneurs qui travaillent avec des athlètes au stade S'entraîner à s'entraîner du DLTA ou de ceux des catégories 13U à 16U.

Pour plus d'informations sur la marche à suivre pour être certifié pour les cours PNCE susmentionnés, consultez la section CONTEXTES du site web volleyball.ca/fr.

Pour plus d'informations sur les exigences requises pour être entraîneur pour des championnats provinciaux, territoriaux et nationaux, consultez la section EXIGENCES DE CERTIFICATION du site Internet volleyball.ca/fr.

Cours PNCE	Stad du DLTA	Tranche d'âge
Responsable du volleyball au primaire	Bases à acquérir dans le cadre d'une formation	6-12
Entraîneur de développement	S'entraîner à s'entraîner	13-16
Entraîneur de développement avancé	Apprendre à compétitionner	16-18
Entraîneur de performance	S'entraîner à compétitionner	18-22
Entraîneur de développement avancé	Apprendre à gagner	Plus de 18 ans
Entraîneur de haute performance	S'entraîner à gagner	Plus de 18 ans

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES