

VOLLEYBALL CANADA

2015-2016 LIVRE DES RÈGLEMENTS



Publié et distribué par Volleyball Canada
Veuillez noter que les changements sont souslinés et en gras (ex. **9.1**)

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

CENTRE DE L'ÉQUIPE NATIONALE FÉMININE
A/S UNIVERSITY OF MANITOBA, 158 FRANK KENNEDY CENTRE
WINNIPEG (MANITOBA) CANADA R3T 2N2
TÉLÉPHONE: (204) 474-7331 • TÉLÉCOPIEUR: (204) 474-7672
COURRIEL: nmailey@volleyball.ca

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

ISBN # 978-1-926597-09-6

**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

<u>VOLLEYBALL CANADA</u>	4
Officiers et personnel de VC	4
Comité national des arbitres	5
Présidents des comités régionaux des arbitres	5
Arbitres nationaux et internationaux au Canada	6
Associations provinciales de volleyball	7
<u>CONTENU</u>	9
Table des matières (règles du jeu)	9
<u>SECTION I - LE JEU</u>	13
Caractéristiques du jeu	14
Philosophie des règles et de l'arbitrage	15
Règles du jeu	17
<u>SECTION II - LES ARBITRES</u>	42
Procédures et responsabilités	43
Politique concernant le sang	48
<u>SECTION III - ILLUSTRATIONS</u>	50
Illustrations	51
Gestes officiels des arbitres	61
Gestes officiels des juges de ligne	67
Définitions	70
<u>SECTION IV - PROCÉDURES</u>	71
Procédures à suivre lors d'un match	72
Règles de compétitions	74
Méthode de présentation d'un protêt	75
Comité de protêt	76
Procédures disciplinaires	76
Code d'éthique des arbitres	79
Règles de conduite de Volleyball Canada	85
Politique antidopage	86
Comment devenir un arbitre au volley-ball	87
Modèle de développement des arbitres	89
Championnats Nationaux de 2015	90
Modifications de règlements pour le volleyball mixte en salle	91
Modifications de règlements pour le volleyball mixte en salle	92
<u>SECTION V - INFORMATION AU SUJET DE VOLLEYBALL CANADA</u>	96
Certification des entraîneurs	97

Edition neutre (sans masculin/féminin)

VOLLEYBALL CANADA

CONSEIL D'ADMINISTRATION DE VC

PRÉSIDENT -	Debra Armstrong	president@volleyball.ca
ATHLÈTE-DIR. ÉQUIPES NAT. -	Ahren Cadieux	
MEMBRES HORS-CADRE -	Kevin Boyles, Julie Young, Alain D'Amboise, Dan McIntosh, Monica Hitchcock	

DÉLÉGUÉS PROVINCIAUX/TERRITORIAUX DE VC

Abe Theil (TNW)	Peter Grundmanis (YK)	Thomas Jones (CB)
Leigh Goldie (AB)	Charlene Callander (SK)	Mike Stephens (MB)
Linda Melnick (ON)	Félix Dion (QC)	James Cress (NB)
Krista Walsh (IPE)	Dave Swetnam (NÉ)	Eric Hiscock (TN)
Shylah Elliott (NU)		

CONSEIL DES ATHLÈTES DES ÉQUIPES NATIONALES DE VC

Représentants de vb de plage -	Maverick Hatch (hommes), Victoria Altomare (femmes)
Représentants de vb intérieur -	Steve Brinkman (hommes), Tammy Mahon (femmes)
Représentants de vb assis -	José Rebello (hommes), Jolan Wong (femmes)

PRÉSIDENTS DES COMITÉS DU PROGRAMME

Développement domestique -	Brian Newman
Championnats nationaux -	David Caughran
Compétitions domestiques (sous-com.) -	Michelle Collens
Compétitions de vb de plage (sous-com.) -	David Caughran (par intérim)
Haute performance (sous-com.) -	Julien Boucher
Vb de plage (sous-com.) -	Dave Carey
Intérieur masculin (sous-com.) -	Julien Boucher (par intérim)
Intérieur féminin (sous-com.) -	Julien Boucher (par intérim)
Volleyball assis -	Kerry MacDonald
Arbitres -	Scott Borys
Prix et reconnaissance -	Marlene Hoffman

PRÉSIDENTS DES COMITÉS DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Comité des nominations et des élections -	Alan Ahac
Comité des finances et de vérification -	Roman Kocur
Comité juridique -	Debra Armstrong
Comité d'éthique -	Dan McIntosh
Comité des relations externes -	Hugh Wong

PERSONNEL DE VOLLEYBALL CANADA

Directeur général -	Mark Eckert	meckert@volleyball.ca
Directeur de haute performance -	Julien Boucher	jboucher@volleyball.ca
Directeur du développement domestique -	James Sneddon	jsneddon@volleyball.ca
Directeur des événements internationaux -	Alan Ahac	aahac@volleyball.ca
Directeur de haute performance de plage -	Ed Drakich	ed.drakich@volleyball.ca
Directeur des finances et des opérations -	Linden Leung	linden@volleyball.ca
Gestionnaire du bureau national -	Lucie Leclerc	lucie@volleyball.ca
Directrice des événements domestiques -	Chrissy Benz	cbenz@volleyball.ca
Gestionnaire de programme - CEVC -	Dawna Sales	dsales@volleyball.ca
Directrice des communications -	Jackie Skender	jskender@volleyball.ca
Coord. des équipes handisports -	Ian Halliday	ihalliday@volleyball.ca
Coord. des arbitres et volleyball de plage -	Andrea Baille	abaille@volleyball.ca
Coord. des événements domestiques -	Alain Broutte	competitions@volleyball.ca
Coord. système d'inscription & événements -	Graham Loyst	events@volleyball.ca
Coord. des levées de fonds -	Mallory Moir	mmoir@volleyball.ca
Commis au bureau national -	Jackie Nelson	info@volleyball.ca
Entraîneur-chef de l'équipe masculine -	Glenn Hoag	ghoag@volleyball.ca
Entraîneur-adjoint de l'équipe masculine -	Vincent Pichette	vpichette@volleyball.ca
Coord. des équipes nationales masculines -	Frank Boyer	fboyer@volleyball.ca
Coord. des équipes masc. de développement -	Sophie Gadoury	sgadoury@volleyball.ca
Entraîneur-chef de l'équipe féminine -	Arnd Ludwig	aludwig@volleyball.ca
Entraîneur-adjoint de l'équipe féminine -	Scott Koskie	skoskie@volleyball.ca
Coord. des équipes nat. féminines -	Nichole Mailey	nmailey@volleyball.ca
Entraîneur-chef de l'équipe de plage -	Steve Anderson	sanderson@volleyball.ca
Coord. de haute performance à plage -	Ryan Aktari	ryan@volleyball.ca
Coord. de la promotion et comm. -	Mélanie Dana	mdana@volleyball.ca

COMITÉ NATIONAL DES ARBITRES

PRÉSIDENT

Scott Borys

sborys@volleyball.ca

REPRÉSENTANT DE VC

Andrea Bailie
(613) 748-5681 poste 234
(613) 748-5727 télécopieur
abailie@volleyball.ca

COMITÉS DES ARBITRES

Arbitrage pour femmes - Debbie Jackson
Développement domestique intérieur - Scott Borys
Haute performance et international intérieur - Guy Bradbury
Développement domestique sur plage - Omid Mojtabaei
Haute performance et international sur plage - André Trottier
Règlements du jeu intérieur - Bohdan Ilkiw
Opérations et communications - A déterminer

PRÉSIDENTS DES COMITÉS RÉGIONAUX DES ARBITRES (ROC)

TL -	Cindy Hiscock
NÉ -	David Fairfax
NB -	Patricia Thorne
IPE -	Joe Ryan
QC -	Marc Trudel
ON -	Andrew Cameron
MB -	Barry Miller
SK -	Jacques Delorme
AB -	Jasen Boyko
BC -	Hal Hennenfent
YK -	À déterminer
TNO -	Terrel Hobbs
NU -	À déterminer

ARBITRES NATIONAUX ET INTERNATIONAUX AU CANADA NATIONAL

Alberta

Carol Boulanger	Debbie Jackson	Jim Merrick	Kevin Sexsmith
Jasen Boyko	Glenn Johnston	Tim McLenahan	Jay Schultz
Kirk Bugler	Neal Konowalyk	Don Middleton	Stephanie Shostak
Ryan Bunyan	Steve Mar	Harvey Penhale	Nancy Tamblyn
Hal Cook	Sara Maxwell	Trevor Roszell	

Colombie-Britannique

David Caughran	Jeffrey Gogol	Sylvio Koo	Gary McWilliam	Kerry Sawatsky
Jannik Eikenaar	Gordon Hay	ane Kublick	Harold Mori	Ken Takahashi
Trent Erickson	Hal Hennenfent	Mark Lindal	Jon Rahe	Jackie Tang
Milan Fedor	Steve Hewitson	Vic Lindal	Bryan Reid	Glenn Wheatley
Gary Frederick	Howard Hum	Kelvin Liu	Greg Rouault	Brad Willard
Nik Fuess	Jeremy Janzen	John Masich	Vale Savege	Elizabeth Yoon

Manitoba

Ric Desautels	Randy Hull	Jack Laferty	Peggy Prokopich
Jane Edstrom	Nathan Klippenstein	Robert Lee	Kirsten Varey
Rob Holmes	John Kooning	Barry Miller	Lois Yallowega
Azad Hosein	Stan Korol	Kevin Newton	

Nouveau-Brunswick

Jack Campbell	Rob Doucette	Patricia Thorne	Matt Van Raalte	Randy Wilson
Jean-Paul Demers	Mark Gough	Peter Tait	Robert Wilcox	

Terre-Neuve-et-Labrador

Bruce Cocker	Hugh Harvey	Noel Lilly	Todd Martin	John Vincent
--------------	-------------	------------	-------------	--------------

Nouvelle-Écosse

Derek Brooks	Susanne Dittmer	Mike Falkenham	Peter Moore	Brad Penney
Claude Daniel	David Fairfax	Dave Jones	Robert Moore	Paul Worden

Ontario

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

Île-du-Prince-Édouard

Joe Ryan

Québec

Lyne Alaire	Lucie Guillemette	Denise Léturneau	Pierre Ostiguy	André Trottier
Carolyne Ayotte	Martin Kingsbury	France Marcoux	Patrice Préville	Marc Trudel
Derrick Courtney	Martine Labelle	René Maréchal	Alain Rondeau	Sylvain Veilleux
Denis Dussault	Guy Lafortune	Marie-Claude Richer	Alain Simard	
Hugo Giroux	Michel Lavoie	Isabelle Robichaud	Serge Thériault	

Saskatchewan

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

INTERNATIONAL

Scott Mclean - AB	Peter Henry - MB	Malcolm Mousseau - ON	Don Pfeifer - SK
Harish Dalpatram - C.-B.	Bohdan Ilkiw - MB	Elias Soueili - ON	Scott Borys - SK
Larry Lerbekmo - C.-B.	Taras Ilkiw - MB	Andrew Cameron - ON	Diane Vandemeulebroecke - QC
Miké Rockwell - C.-B.	Brad Barton - NÉ	Andrew Robb - ON	
Greg Rouault - C.-B.	Howard Jackson - NÉ	Pierre Farmer - QC	
Mitch Davidson - MB	Guy Bradbury - ON	Scott Dziewirz - QC	

MEMBRES À VIE

Anton Furlani - ON - 1987	Raymond Côté - QC - 1996	Larry Lerbekmo - C.-B./AB - 2003
Wezer Bridle - MB - 1989	Mike Rockwell - C.-B. - 1996	Denis Pomeroy - SK - 2008
Edward Toews - MB - 1989	Jean-Guy Ouellet - QC - 1997	Glenn McKay - AB - 2009
Don Pfeifer - SK - 1994	Claude Huot - QC - 1997	Sylvia Jakšetić - ON - 2013
Brad Barton - NÉ - 1994	Vale Savege - C.-B. - 2000	

ASSOCIATIONS PROVINCIALES/TERRITORIALES DE VOLLEYBALL

ASSOCIATION DE TERRE-NEUVE-ET-LABRADOR

1296A ch. Kenmount
Paradise, TNL A1L 1N3
Tél: (709) 576-0817
Fax: (709) 576-7493
nlvaruss@sportnf.com

Délégué de VC: Eric Hiscock
Directeur admin.: Russell Jackson
Directeur tech.: Luke Harris
www.nlva.net

ASSOCIATION DE LA NOUVELLE-ÉCOSSE

5516, ch. Spring Garden, 4e étage
Halifax, NÉ B3J 1G6
Tél: (902) 425-5450 x322
Fax: (902) 425-5606

Déléguée de VC: David Swetnam
Directeur admin.: Michelle Aucoin
Directeur tech.: Shane St-Louis
nvs@sportnovascotia.ca www.volleyballnovascotia.ca

ASSOCIATION DU NOUVEAU-BRUNSWICK

900 ch. Hanwell, Unité 13
Fredericton, NB E3B 6A3
Tél: (506) 451-1346
Fax: (506) 451-1325
vnb@nb.aibn.com

Délégué de VC: James Cress
Directrice admin.: Ryley Boldon
www.nvb.nb.ca

ASSOCIATION DE L'ILE-DU-PRINCE-EDOUARD

40, crois. Enman
Charlottetown, IPE, C1A 7K7
Tél: (902) 569-0583
Fax: (902) 368-4548
cgcrozier@sportpei.pe.ca

Délégué de VC: Krista Walsh
Directrice: Cheryl Crozier
www.volleyballpei.com

VOLLEYBALL QUÉBEC

4545, Av. Pierre de Coubertin
CP 1000, Succ. M
Montréal, QC H1V 3R2
Tél: (514) 252-3065
Fax: (514) 252-3176
info@volleyball.qc.ca
www.volleyball.qc.ca

Délégué de VC: Félix Dion
Directeur général: Martin Gérin-Lajoie
Dir. Dévelop. sports Mathieu Poirier

ASSOCIATION DE L'ONTARIO

3 Concord Gate, Suite 304
Toronto, ON, M3C 3N7
Tél: (416) 426-7316
Fax: (416) 426-7109
ova@ontariovolleyball.org
www.ontariovolleyball.org

Déléguée de VC: Linda Melnick
Directeur général: Jo-Anne Ljubicic
Dir. technique: Jason Trepanier

ASSOCIATION DU MANITOBA

200, rue Main
Winnipeg, MB R3C 4M2
Tél: (204) 925-5783
Fax: (204) 925-5786
mbvolley@sport.mb.ca
www.manitobavolleyball.com

Déléguée de VC: Mike Stephens
Directeur général: John Blacher
Dir. technique: Mitch Davidson

ASSOCIATION DE SASKATCHEWAN		
1750 rue McAra Régina, SK S4N 6L4 Tél: (306) 780-9250 Fax: (306) 780-9288	Délégué de VC: Directeur exéc.: Directeur exéc. adjoint: Dir. technique:	Charlene Callander Aaron Demyen Meta Woods Myron Mehler
510, rue Cynthia Saskatoon, SK S7L 7K7 Tél: (306) 975-0879 execdirector@saskvolleyball.ca www.saskvolleyball.ca		
ASSOCIATION DE L'ALBERTA		
Bureau du nord: 11759, ch. Groat Edmonton, AB T5M 3K6 Tél: (780) 415-1703 Fax: (780) 415-1700	Délégué de VC: Directeur admin.: Directeur techn. :	Leigh Goldie Terry Gagnon Jim Plakas
Bureau du sud: Calgary Tél: (403) 220-2537 Fax: (403) 210-0427 info@albertavolleyball.com www.albertavolleyball.com		
ASSOCIATION DE LA COLOMBIE-BRITANNIQUE		
Harry Jerome Sports Centre 7564, Highway Barnet Burnaby, CB V5A 1E7 Tél: (604) 291-2007 Fax: (604) 291-2602 contact@volleyballbc.ca www.volleyballbc.org	Délégué de VC: Directeur admin.: Directeur technique	Thomas Jones Chris Densmore Joanne Ross
ASSOCIATION DU YUKON		
4061 - 4e Avenue Whitehorse, YK Y1A 1H1 Tél: (867) 334-4592 Fax: (867) 667-4237 bunpalamar@whtvcable.com	Délégué de VC: Vice-président:	Peter Grundmanis Darrell Peters www.volleyballyukon.com
ASSOCIATION DES TERRITOIRES DU NORD-OUEST		
Sport North, C.P. 11089 Yellowknife, TNW X1A 3X7 Tél: (867) 669-8333 Fax: (867) 669-8327 lsandhals@sportnorth.com www.volleyballnwt.internorth.com	Délégué de VC: Directeur général:	Abe Theil Lyric Sandhals
VOLLEYBALL NUNAVUT		
PO Box 208 Iqualuit, NU X0A 0H0 Tél: (250) 718-8411 ed@volleyballnunavut.ca www.volleyballnunavut.ca	Gérant de sport: Directeur général:	Shylah Elliott Scott Schutz

CONTENU

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

SECTION I LE JEU

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

PHILOSOPHIE DES RÈGLES ET DE L'ARBITRAGE

Chapitre premier
INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

1.	Aire de jeu (Fig. 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 (Fig. 3).....	18
2.1	Hauteur du filet	
2.2	Structure	
2.3	Bande de côté	
2.4	Antennes	
2.5	Poteaux	
2.6	Équipement complémentaire	
3.	Ballons.....	19
3.1	Normes	
3.2	Uniformité des ballons	
3.3	Système des cinq ballons	

Chapitre deux
PARTICIPANTS

4.	Équipes.....	21
4.1	Composition des équipes	
4.2	Place des participants	
4.3	Équipement	
4.4	Changement d'équipements	
4.5	Objets interdits	
5.	Responsables des équipes.....	23
5.1	Capitaine	
5.2	Coach	
5.3	Coach-adjoint	

Chapitre trois
FORMULE DE JEU

6.	Pour marquer un point, remporter un set et le match.....	24
-----------	---	-----------

6.1	Pour marquer un point	
6.2	Pour gagner un set	
6.3	Pour gagner le match	
6.4	Forfait et équipe incomplète	
7.	Structure du jeu.....	25
7.1	Tirage au sort	
7.2	Séance officielle d'échauffement	
7.3	Formation de départ 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.....	27
8.1	Ballon en jeu	
8.2	Ballon hors jeu	
8.3	Ballon "dedans" (in)	
8.4	Ballon "dehors" (out)	
9.	Jouer le ballon.....	28
9.1	Touchés d'équipe	
9.2	Caractéristiques de la touche du ballon	
9.3	Fautes en jouant le ballon	
10.	Ballon au filet	29
10.1	Ballon traversant le plan du filet	
10.2	Ballon touchant le filet	
10.3	Ballon dans le filet	
11.	Joueur au filet.....	29
11.1	Franchissement au-dessus du filet	
11.2	Pénétration sous le filet	
11.3	Contact avec le filet	
11.4	Fautes du joueur au filet	
12.	Service	30
12.1	Premier service du set	
12.2	Ordre au service	
12.3	Autorisation du service	
12.4	Exécution du service	
12.5	Écran	
12.6	Fautes effectuées pendant le service	
12.7	Fautes de service et fautes de position	
13.	Frappe d'attaque.....	32
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 (Bloc).....	32
14.1	Contrer	
14.2	Touchés 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, INTERVALLES ET RETARDS

15.	Interruptions de jeu réglementaires.....	33
15.1	Nombre d'interruptions réglementaires	
15.2	Demandes d'interruption réglementaire	
15.3	Séquences d'interruption	
15.4	Temps-morts et temps-morts techniques	
15.5.	Remplacement des joueurs	
15.6	Limitation des remplacements	
15.7	Remplacement exceptionnel	
15.8	Remplacement suite à une expulsion ou une disqualification	
15.9	Remplacement irrégulier	
15.10	Procédure de remplacement	
15.11	Demandes non fondées	
16.	Retards de jeu.....	36
16.1	Types de retard	
16.2	Sanctions pour retard	
17.	Interruptions de jeu exceptionnelles.....	37
17.1	Blessure/maladie	
17.2	Incident extérieur au jeu	
17.3	Interruptions prolongées	
17.4	Volleyball Canada - Nettoyage de la surface de jeu	
18.	Arrêts entre les sets et changement de camp.....	37
18.1	Arrêts entre les sets	
18.2	Changement de camp	

Chapitre six
LE JOUEUR LIBÉRO

19.	Le joueur Libéro.....	38
19.1	Désignation du Libéro	
19.2	Équipement	
19.3	Actions permises au Libéro	
19.4	Re-désignation d'un nouveau Libéro	
19.5	Résumé	

Chapitre sept
CONDUITES DES PARTICIPANT(E)S

20.	Conduite exigée.....	40
20.1	Conduite sportive	
20.2	Fair-play	
21.	Comportement incorrect et sanctions.....	41
21.1	Comportement incorrect mineur	
21.2	Comportement incorrect entraînant des sanctions	
21.3	Échelle des sanctions	
21.4	Application des sanctions pour comportement incorrect	
21.5	Comportement incorrect avant et entre les sets	
21.6	Résumé des cartes utilisées pour comportement incorrect	

SECTION II
**LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITÉS
 ET GESTES OFFICIELS**
Chapitre huit
LES ARBITRES

22.	Corps arbitral et procédures.....	43
22.1	Composition	
22.2	Procédures	
23.	Premier arbitre.....	43
23.1	Emplacement	
23.2	Autorité	
23.3	Responsabilités	
24.	Second arbitre.....	44
24.1	Emplacement	
24.2	Autorité	
24.3	Responsabilités	
25.	Marqueur.....	45
25.1	Emplacement	
25.2	Responsabilités	
26.	Marqueur adjoint	46
26.1	Emplacement	
26.2	Responsabilités	
27.	Juges de ligne.....	47
27.1	Emplacement	
27.2	Responsabilités	
28.	Gestes officiels.....	47
28.1	Gestes des arbitres (Fig. 11)	
28.2	Gestes des drapeaux des juges de ligne (Fig. 12)	
29.	Politique au sujet du sang (de Volleyball Canada)	48

**SECTION III
 PLANS ET ILLUSTRATIONS**

D1a	Aire de compétition/aire de contrôle.....	51
D1b	L'aire de jeu	52
D2	Le terrain de jeu	53
D3	Caractéristiques du filet	54
D4	Position des joueurs	55
D5a	Ballon traversant le plan vertical du filet vers le camp adverse.....	56
D5b	Ballon traversant le plan vertical du filet vers la zone libre adverse.....	57
D6	Écran collectif	58
D7	Bloc effectif	58
D8	Attaque d'un joueur arrière	59
D9	Échelle des sanctions	60
D10	Emplacement du corps arbitral et de leurs assistants	61
D11	Gestes officiel des arbitres	62
D12	Gestes officiels des juges de ligne	68
D13	Comment vérifier les dimensions du terrain	69
DÉFINITIONS		70

SECTION I



Le jeu

CARACTÉRISTIQUES DU JEU

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

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

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

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

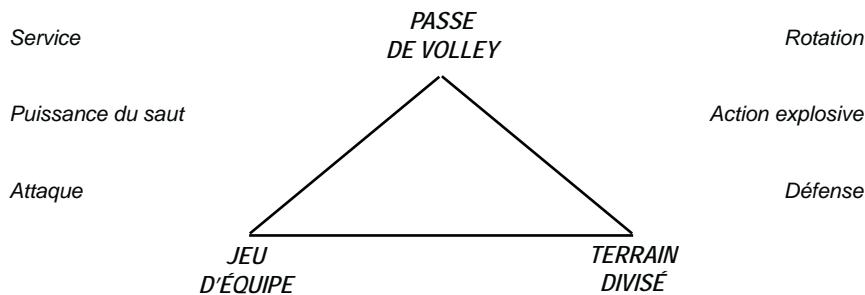
AVERTISSEMENT

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

RÈGLES ET ARBITRAGE

INTRODUCTION

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



Ces dernières années, la FIVB a fait de très grands efforts afin d'adapter le jeu pour qu'il attire un public jeune et dynamique.

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

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

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

LE VOLLEYBALL EST UN SPORT DE COMPÉTITION

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

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

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

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

L'introduction d'un joueur défensif spécialisé – le Libéro – a fait avancer le jeu en termes de

durée d'échanges et de jeu multi phases. Les modifications de la règle du service ont changé l'acte de servir, qui était simplement un moyen de mettre le ballon dans le camp adverse, en une arme offensive.

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

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

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

Etant donné que le jeu évolue, il n'y aucun doute qu'il changera – pour le meilleur -, en étant plus fort et plus rapide.

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 **éditeur** 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.

Participez, gardez la balle en jeu.

RÈGLES DU JEU

Chapitre premier INSTALLATIONS ET ÉQUIPEMENT

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

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

1.1 DIMENSIONS

Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 18 x 9 m, entouré d'une zone libre d'au moins 3 m de large sur tous les côtés.

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.

L'espace de jeu libre est l'espace situé au dessus de l'aire de jeu et libre de tout obstacle sur une hauteur d'au moins 7 m, mesuré à partir de la surface de jeu.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, la zone libre est au minimum de 5 m à partir des lignes de côté et de 6,5 m à partir des lignes de fond. L'espace de jeu libre doit avoir au moins 12,50 m de hauteur, mesurée 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.

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

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.

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

1.3 LIGNES DU TERRAIN

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

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.

Ligne centrale

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

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.

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

1.4.1 Zone avant

Dans chaque camp, la zone avant est délimitée par l'axe de la ligne centrale et le bord extérieur de la ligne d'attaque.

Les zones avant sont censées se prolonger au-delà des lignes de côté jusqu'à la fin de la zone libre.

1.4.2 Zone de service

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

En profondeur, la zone de service s'étend jusqu'au fond de la zone libre.

1.4.3 Zone de remplacement

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

1.4.4 Zone de changement du Libéro

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

1.4.5 Aire d'échauffement

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).

1.4.6 Aire de pénalité

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

1.5 TEMPÉRATURE

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

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. FILET ET POTEAUX (Fig.3)

•

2.1 HAUTEUR DU FILET

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

VOLLEYBALL CANADA / COMPÉTITION POUR LES JEUNES - 15 ans et moins/16 ans et moins hommes — 2.35m, 15 ans et moins/16 ans et moins femmes — 2.20m, 14 ans et moins hommes — 2.20m, 14 ans et moins femmes — 2.15m.

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

pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.

2.2

STRUCTURE

Le filet a 1 m de hauteur et 9,50 à 10 mètres de longueur (avec 25 à 50 cm de chaque côté des bandes latérales), il est fait de mailles noires carrées de 10 centimètres de largeur.

A sa partie supérieure, une bande de toile blanche, rabattue de chaque côté du filet sur 7 cm de large, est cousue sur toute sa longueur. Chaque extrémité de la bande est trouée afin d'y passer une cordelette permettant de l'attacher aux poteaux pour maintenir le haut du filet tendu.

A l'intérieur de la bande, un câble flexible attache le filet aux poteaux et maintient son sommet tendu.

Au bas du filet il y a une autre bande horizontale de 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.

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 de marketing.

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 (*Fig. 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 (*Fig. 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 des lignes de côté (*Fig. 3*). Ils doivent avoir une hauteur de 2,55 m et être de préférence réglables.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, les poteaux supportant le filet sont placés à une distance de 1 m à l'extérieur de chaque ligne de côté.

2.5.2

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

2.6

ÉQUIPEMENT COMPLÉMENTAIRE

Tout équipement complémentaire est déterminé par les règlements de la FIVB.

3.

BALLONS

3.1

NORMES

Le ballon doit être sphérique avec une enveloppe en cuir souple naturel ou synthétique.

tique comportant à l'intérieur une vessie en caoutchouc ou en matériau similaire. Le ballon doit être d'une couleur uniforme et claire, ou présenter une combinaison de couleurs.

Les cuirs synthétiques et les combinaisons de couleurs des ballons utilisés dans les compétitions internationales officielles doivent être conformes aux normes de la FIVB.

Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 cm et son poids entre 260 et 280 g.

Pour compétition internationale, la pression intérieure doit être de 0.30 à 0.325 kg/cm² (4.26 à 4.61 psi)

Pour les compétitions de Volleyball Canada (championnats canadiens avec ballons Tachikara), la pression doit être de 0.40 à 0.425 kg/cm².

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

14 ans et moins -	Tachikara SV-5W Gold
16 ans et moins -	Tachikara SV-5WI
18 ans et moins -	Tachikara SV-5WI
20 ans et moins -	Tachikara SV-5WI
Senior -	Tachikara SV-5WI
35 ans et plus -	Tachikara SV-5WI.

3.2 UNIFORMITÉ DES BALLONS

Tous les ballons utilisés lors d'un match doivent avoir les mêmes caractéristiques de circonférence, poids, pression, modèle, couleur, etc. 3.1

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 coin de la zone libre et un derrière chaque arbitre. (Fig. 10).

VOLLEYBALL CANADA - Le système des trois ballons est suggéré pour faciliter un déroulement plus rapide du match, mais n'est pas obligatoire.

Chapitre deux

PARTICIPANTS

4. ÉQUIPES

4.1 COMPOSITION DES ÉQUIPES

- 4.1.1 Pour un match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, plus
Equipe du Coaching : un coach et un maximum de 2 coach-adjoints
Equipe médicale : un thérapeute d'équipe et un docteur en médecine
Seules les personnes enregistrées sur la feuille de match peuvent normalement entrer dans la zone de contrôle de la compétition et prendre part à l'échauffement officiel et au match.

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

VOLLEYBALL CANADA - Pour le match, une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum. L'équipe doit avoir un entraîneur-chef et peut avoir un maximum de deux entraîneurs adjoints. Les entraîneurs adjoints peuvent remplacer l'entraîneur-chef en l'absence de l'entraîneur-chef. L'équipe peut aussi comprendre un personnel médical composé d'un physiothérapeute et un médecin.

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles des compétitions Séniors, un maximum de 14 joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de match et participer au match. Le maximum de cinq membres de l'équipe technique (y compris le coach) sont choisis par le coach lui-même, mais ils doivent être tous inscrits sur la feuille de match et être enregistrés sur le formulaire O-2(bis).

Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles, un médecin et un physiothérapeute de l'équipe devraient faire partie de la délégation et accrédités au préalable par la FIVB. Cependant, pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour séniors, si ceux-ci ne sont pas considérés comme faisant partie des 5 membres de l'équipe technique sur le banc, ils doivent s'asseoir, contre la clôture de délimitation, à l'intérieur 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 de l'équipe (s'il n'est pas sur le banc) peut aider à l'échauffement jusqu'au début de l'échauffement officiel au filet.

- 4.1.2 L'un des joueurs (autre que le Libéro) est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié sur la feuille de match.
4.1.3 Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. Après la signature de la feuille de match par le capitaine et le coach, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.

4.2 PLACE DES PARTICIPANTS

- 4.2.1 Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement. Le coach et les autres membres de l'équipe doivent être assis sur le banc, mais peuvent le quitter momentanément.
Les bancs de touche sont situés de part et d'autre de la table de marque, à l'extérieur de la zone libre (*Fig.1*).
4.2.2 Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement (*Règle 4.1.1, 7.2*).
4.2.3 Pendant le jeu, les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballon comme suit:
4.2.3.1 pendant le jeu: dans leur aire d'échauffement;
4.2.3.2 pendant les temps morts et les temps-morts techniques : dans la zone libre située derrière leur camp.
4.2.4 Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans la zone libre.

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

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

4.3.3 Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 20

VOLLEYBALL CANADA - Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 99.

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

4.3.3.2 Les numéros doivent avoir une hauteur minimale de 15 cm sur la poitrine et de 20 cm sur le dos. La largeur de la bande formant le chiffre doit être au moins 2 cm.

VOLLEYBALL CANADA - Pour les compétitions de Volleyball Canada, les numéros doivent mesurer au moins 10 cm de hauteur sur la poitrine et au moins 15 cm de hauteur sur le dos.

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

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

4.4 CHANGEMENT DES ÉQUIPEMENTS

Le premier arbitre peut autoriser un ou plusieurs joueurs:

4.4.1 à jouer pieds nus,

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

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

4.5 OBJETS INTERDITS

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

A. L'arbitre n'acceptera pas :

1. Plâtre ou tout autre type d'équipement protecteur situé: sur un ou des doigts, mains, poignet, coude ou avant-bras, fabriqué en bois, métal, plastique dure ou n'importe quel substance solide même s'il est recouvert d'un ruban ou autre matériel. Les supports fabriqués en tissu mous qui sont recouverts, non intrusifs et ne représentent aucun dangers envers les autres joueurs seront permis.
2. Équipement qui peut causer une lésion ou une coupure.
3. Article pour la tête sauf pour le bandeau. Bandeau, maximum de 5cm de largeur, en tissu non abrasif, d'un tissu 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.
- 4.5.2** Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leur propres risques.
- 4.5.3** Des objets de compression musculaire (protection) peuvent être portés pour la protection ou le soutien.
Pour les compétitions FIVB, Mondiales et Officielles pour Séniors, ces équipements doivent être de la même couleur que l'uniforme.

5. RESPONSABLES DES ÉQUIPES •

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

5.1 CAPITAINE

- 5.1.1** AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort.
- 5.1.2** PENDANT LE MATCH et lorsqu'il est sur le terrain, le capitaine d'équipe agit comme capitaine au jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, le coach ou le capitaine lui-même, doit nommer l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du Libéro) pour remplir les fonctions de capitaine de jeu. Ce capitaine en jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine.
 Quand le ballon est hors jeu, le capitaine au jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement:
- 5.1.2.1** demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Au cas où l'explication du premier arbitre ne le satisfait pas, il peut décider d'y faire opposition et doit immédiatement indiquer au premier arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer à la fin du match une réclamation officielle sur la feuille de match (*Règle 23.2.4*);
 - 5.1.2.2** demander l'autorisation :
 - a) de changer d'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 le coach, pour demander des temps-morts et des remplacements. (*Règle 15.2.1, 15.4, 15.5*).
- 5.1.3** A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe :
- 5.1.3.1** remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat;
 - 5.1.3.2** si elle a été notifiée en temps utile au premier arbitre, confirmer et enregistrer sur la feuille de match une réclamation officielle concernant l'application ou l'interprétation des Règles par l'arbitre.

5.2 COACH

- 5.2.1** Pendant tout le match, le coach dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps-morts pour donner ses instructions. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre.
- 5.2.2** AVANT LE MATCH, le coach inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe.
- 5.2.3** PENDANT LE MATCH, le coach :
- 5.2.3.1** avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la fiche de position dûment remplie et signée;
 - VOLLEYBALL CANADA** - les compétitions des catégories d'âge 18U et inférieures, l'entraîneur-chef doit signer la feuille de match à la fin du

- match.
- 5.2.3.2 est assis sur le banc de touche près du marqueur, mais peut quitter sa position;
 - 5.2.3.3 demande les temps-morts et les remplacements;
- VOLLEYBALL CANADA - Tous les temps morts et les substitutions doivent être demandées par le coach du bout du banc lorsqu'il/elle est assis(e) ou de l'extension de la ligne d'attaque dans la zone libre lorsqu'il/elle est debout ou marche.**
- 5.2.3.4 peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions tout en étant debout ou en marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe et depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement, sans causer de trouble ni retarder le match.

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

5.3 COACH ADJOINT

- 5.3.1 Le coach adjoint est assis sur le banc de touche, sans droit d'intervention.
- 5.3.2 Au cas où le coach doit quitter son équipe pour n'importe quelle raison y compris une sanction, mais à l'exception de son entrée au jeu comme joueur, un coachadjoint peut, à la demande du capitaine au jeu et avec l'autorisation du 1er arbitre, assumer les fonctions du coach durant la durée de l'absence.

Chapitre trois **FORMULE DE JEU**

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

6.1 POUR MARQUER UN POINT

6.1.1 Point

Une équipe marque un point :

- 6.1.1.1 lorsqu'elle réussit à envoyer le ballon toucher le sol du camp adverse;
- 6.1.1.2 lorsque l'équipe adverse commet une faute;
- 6.1.1.3 lorsque l'équipe adverse reçoit une pénalité.

6.1.2 Faute

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

- 6.1.2.1 Si deux ou plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.
- 6.1.2.2 Si deux ou plusieurs fautes sont commises simultanément par les adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

6.1.3 Échange de jeu et échange de jeu terminé.

Un échange de jeu est la séquence d'actions de jeu à partir de la frappe de service par le serveur jusqu'à ce que le ballon soit hors jeu. Un échange de jeu terminé est la succession d'actions de jeu dont le résultat est le gain d'un point. Cela comprend l'application d'une pénalité et la perte de service pour faute de service en dehors de la limite de temps autorisé

- 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 UN SET**
- Un set (à l'exception du set décisif) est gagné par l'équipe qui marque la première 25 points avec une avance d'au moins deux points sur l'autre équipe. En cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points soit atteint (26-24; 27-25,...).
- 6.3 POUR GAGNER LE MATCH**
- 6.3.1 Le match est gagné par l'équipe qui remporte deux de trois sets ou trois de cinq sets.
- 6.3.2 En cas d'égalité de sets 2-2, le set décisif (5e set) est joué en 15 points, avec un écart d'au moins deux points. Il n'y a pas de points limites.
Dans un 2 de 3, le set décisif (3e set) est joué en 15 points, avec un écart d'au moins deux points. Il n'y a pas de points limites.
- 6.4 FORFAIT ET ÉQUIPE INCOMPLÈTE**
- 6.4.1 Si une équipe refuse de jouer, après en avoir reçu la sommation, elle est déclarée forfait et perd le match sur le score de 0-3 pour le match et la marque 0-25 pour chaque set.
- 6.4.2 Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas à l'heure sur le terrain, est déclarée forfait avec le même score que mentionné à la *Règle 6.4.1*.
VOLLEYBALL CANADA - Veuillez consulter les règlements du tournoi en ce qui concerne le forfait.
- 6.4.3 Une équipe déclarée INCOMPLETE pour un set ou pour le match (*Règle 7.3.1*) perd le set ou le match. On attribue à son adversaire les points, ou les points et les sets manquants pour gagner le set ou le match. L'équipe incomplète conserve les points et les sets acquis.
- 7. STRUCTURE DU JEU**
- 7.1 TIRAGE AU SORT**
- Avant le match, le premier arbitre effectue un tirage au sort pour décider du premier service et des côtés du terrain pour le premier set.
Si un set décisif doit être joué, un nouveau tirage au sort sera effectué.
- 7.1.1 Le tirage au sort est effectué en présence des deux capitaines d'équipe.
- 7.1.2 Le gagnant du tirage au sort choisit :
- SOIT
- 7.1.2.1 le droit de servir ou de recevoir le service,
OU
- 7.1.2.2 le côté du terrain.
- Le perdant obtient le choix restant.
- 7.2 SÉANCE OFFICIELLE D'ÉCHAUFFEMENT**
- 7.2.1 Avant le match, si les équipes ont disposé, au préalable et de manière exclusive, d'un terrain de jeu, elles ont le droit à un échauffement officiel au filet pendant 6 minutes ensemble sinon elles ont le droit à un échauffement officiel de 10 minutes ensemble.
- 7.2.2 Si l'un des capitaines demande de s'échauffer séparément, les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes suivant la *Règle 7.2.1*.
- 7.2.3 En cas d'échauffement officiels consécutifs, l'équipe qui a le 1er service commence la 1ère au filet.
- 7.3 FORMATION DES ÉQUIPES**
- 7.3.1 Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.
La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.
- 7.3.2 Avant de commencer un set, le coach doit inscrire la formation de départ de son

- équipe sur une fiche de position (voir aussi règle 20.1.2). Cette fiche dûment remplie et signée est remise au second arbitre ou au marqueur.
- 7.3.3 Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (**sauf le Libéro**).
- 7.3.4 Après la remise de la fiche de position au second arbitre ou au marqueur, aucun changement de formation n'est autorisé sans un remplacement régulier.
- 7.3.5 Les différences entre les positions des joueurs sur le terrain et la fiche de position, sont traitées comme suit :
- 7.3.5.1 Lorsqu'une telle différence est constatée avant le début du set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.
 - 7.3.5.2 Lorsque, avant le début d'un set, on constate que un(des) joueur(s) sur le terrain n'est(ne sont) pas inscrit(s) sur la fiche de position, ce(s) joueur(s) doit/doivent être changé(s) pour se conformer à la fiche de position. Aucune pénalité n'est infligée.
 - 7.3.5.3 Toutefois, si le coach désire conserver sur le terrain ce joueur non inscrit, il devra demander le remplacement réglementaire qui sera enregistré sur la feuille de match.
Si par après une discordance entre les positions des joueurs et la fiche de position est découverte, l'équipe fautive doit reprendre ses positions correctes. Tous les points marqués à partir du moment exact de la faute jusqu'au moment où elle a été découverte sont annulés. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus, de plus ceux-ci reçoivent un point et le prochain service.
 - 7.3.5.4 Si un joueur est découvert sur le terrain alors qu'il n'est pas enregistré sur liste des joueurs sur la feuille de match, les points marqués par l'adversaire sont maintenus et de plus il gagne un point et le service. L'équipe fautive perdra tous ses points et/ou les sets gagnés (0 :25 si nécessaire) depuis le moment où le joueur nonenregistré était sur le terrain, elle devra remettre une nouvelle fiche de position et placer sur le terrain un nouveau joueur enregistré à la position du joueur nonenregistré.

7.4 POSITIONS

- Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service), selon l'ordre de rotation.
- 7.4.1 Les positions des joueurs sont numérotées comme suit:
- 7.4.1.1 Les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant central), 2 (avant droit).
 - 7.4.1.2 Les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière central), 1 (arrière droit).
- 7.4.2 Positions relatives des joueurs entre eux:
- 7.4.2.1 Chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin de la ligne centrale que son avant correspondant.
 - 7.4.2.2 Les joueurs avant et arrières respectivement doivent être positionnés latéralement conformément à la *Règle 7.4.1*.
- 7.4.3 Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par l'emplacement de leurs pieds en contact avec le sol la manière suivante (*Fig. 4*) :
- 7.4.3.1 chaque joueur de la ligne avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que ne le sont les pieds du joueur arrière correspondant;
 - 7.4.3.2 chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie d'un pied plus proche de la ligne droite (gauche) que ne le sont les pieds du

- joueur centre de sa ligne.
- 7.4.4 Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou 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*). Ceci inclus la situation lorsqu'un joueur est sur le terrain après 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 (*Règle 6.1.3*);
- 7.5.4.2 les positions des joueurs sont rectifiées.

7.6 ROTATION

- 7.6.1 L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe et est contrôlé via l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.
- 7.6.2 Lorsque l'équipe qui reçoit le service a gagné le droit de servir, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre: le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc...

7.7 FAUTE DE ROTATION

- 7.7.1 Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation (*Règle 7.6.1*). Elle entraîne des conséquences dans l'ordre suivant: l'équipe est sanctionnée : l'adversaire gagne un point et le service (*Règle 6.1.3*);
- 7.7.1.2 l'ordre de rotation des joueurs est rectifié (*Règle 7.6.1*).
- 7.7.2 En outre, le marqueur doit déterminer le moment exact où la faute a été commise. Tous les points marqués à partir de l'erreur sont annulés pour l'équipe fautive. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus.
- Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et le gain d'un point et du service pour l'adversaire est la seule sanction.

Chapitre quatre **ACTIONS DE JEU**

8. SITUATIONS DE JEU

8.1 BALLON EN JEU

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

8.2 BALLON HORS JEU

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

8.3 BALLON "DEDANS" (IN)

Le ballon est «DEDANS » (IN) si, à tout moment de son contact avec le sol, une partie du ballon touche le terrain de jeu, y compris les lignes de délimitation.

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 (*Fig. 5*).

9. JOUER LE BALLON

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

9.1 TOUCHES D’ÉQUIPE

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

9.1.1 Contacts consécutives

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 simultanées

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

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

9.1.2.2 Lorsque deux adversaires touchent simultanément la balle 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 la touche simultanée du ballon entre deux adversaires au-dessus du filet entraîne un contact prolongé, le jeu continue.

9.1.3 Touche assistée

Dans l’aire de jeu, un joueur n'est pas autorisé à prendre appui sur un partenaire, ou toute structure/objet pour toucher le ballon.

Toutefois, le joueur qui est sur le point de commettre une faute (toucher le filet ou franchir la ligne centrale, etc.) peut être arrêté ou retenu par un partenaire.

9.2 CARACTÉRISTIQUES DE LA TOUCHE

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

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

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

Exceptions :

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

9.2.3.2 à la première touche de l’équipe, le ballon peut toucher conséutivement

plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.

Volleyball Canada - Lors des compétitions 14-15-16 ans et moins, toute réception de service en touche haute jouée avec les doigts est INTERDITE. Le premier arbitre emploiera le signal "double touche" pour indiquer cette infraction.

9.3 FAUTES EN JOUANT LE BALLON

- 9.3.1 QUATRE TOUCHES : une équipe touche le ballon quatre fois avant de le renvoyer (*Règle 9.1*).
- 9.3.2 TOUCHE ASSISTEE : un joueur prend appui dans l'aire de jeu sur un partenaire ou une structure/objet extérieur pour toucher le ballon (*Règle 9.1.3*).
- 9.3.3 TENU : le ballon est saisi et/ou lancé, il ne rebondit pas après la touche.
- 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 : (*Fig. 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 a franchi 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 franchi le plan vertical du filet.

10.2 BALLON TOUCHANT LE FILET

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

10.3 BALLON DANS LE FILET

- 10.3.1 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris dans le cadre des trois touches de l'équipe. (*Règle 9.1*)
- 10.3.2 Si le ballon déchire les mailles du filet ou le renverse, l'échange de jeu est annulé et rejoué.

11. JOUEUR AU FILET

11.1 FRANCHISSEMENT AU-DESSUS DU FILET

- 11.1.1 Au contre, il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque (*Règle 14.1 et 14.3*).
- 11.1.2 Après la frappe d'attaque, le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact du ballon ait eu lieu dans son propre espace de jeu.

11.2 PÉNÉTRATION SOUS LE FILET

- 11.2.1 Il est permis de pénétrer dans l'espace adverse sous le filet, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.
- 11.2.2 Pénétration dans le camp adverse, au delà de la ligne centrale :
- 11.2.2.1 toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s), est autorisé pour autant que la partie du(des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au dessus de celle-ci.
 - 11.2.2.2 toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gène pas le jeu de l'adversaire.
- 11.2.3 Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors jeu (*Règle 8.2*).
- 11.2.4 Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté du camp adverse, à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.

11.3 CONTACT AVEC LE FILET

- 11.3.1 Le contact du filet entre les antennes par un joueur, au cours de l'action de jouer le ballon, est une faute. L'action de jouer le ballon comprend (entre autres) le départ ou l'envol, la frappe (ou sa tentative) et la reprise de contact avec le sol.
- 11.3.2 Les joueurs peuvent toucher les poteaux, câbles et tout autre objet en dehors des antennes, y compris le filet lui-même, pour autant que cela ne gène pas le jeu.
- 11.3.3 Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.

11.4 FAUTES DU JOUEUR AU FILET

- 11.4.1 Un joueur touche le ballon ou un adversaire dans l'espace adverse avant ou pendant la frappe d'attaque de l'adversaire.
- 11.4.2 Un joueur gêne le jeu de l'adversaire en pénétrant dans l'espace adverse sous le filet.
- 11.4.3 Le(s) pied(s) d'un joueur pénètre(nt) complètement dans le camp adverse.
- 11.4.4 Un joueur interfère sur le jeu (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 d'un adversaire de jouer le ballon.
 - en attrapant ou en tenant le filet
- Les joueurs à proximité du ballon qui est joué, ou qui essaient de le jouer, sont pris en compte dans l'action de jouer le ballon, même s'il n'y a aucun contact avec le ballon.
- Cependant, toucher le filet en dehors des antennes n'est pas considéré comme une faute (à l'exception de la *Règle 9.1.3*)

12. SERVICE

•

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

12.1 PREMIER SERVICE D'UN SET

- 12.1.1 Le premier service du premier set, ainsi que celui du set décisif (3e ou 5e set) est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort (*Règle 7.1*).
- 12.1.2 Les autres sets seront commencés par le service de l'équipe qui n'a pas servi la première au set précédent.

12.2 ORDRE AU SERVICE

- 12.2.1 Les joueurs suivent l'ordre du service indiqué sur la fiche de position (*Règle 7.3.1 & 7.3.2*).
12.2.2 Après le premier service du set, les joueurs au service sont désignés comme suit :
12.2.2.1 Quand l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent (ou son remplaçant) sert à nouveau.
12.2.2.2 Quand l'équipe en réception gagne l'échange, elle obtient le droit de servir et effectue une rotation avant de servir. Le service sera effectué par le joueur qui passe de la position d'avant droit à celle d'arrière droit. (*Règle 6.1.3 et 7.6.2*)

12.3 AUTORISATION DU SERVICE

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

12.4 EXÉCUTION DU SERVICE

- 12.4.1 Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lancé en l'air ou lâché.
12.4.2 Seule une tentative de service est autorisée. Faire rebondir le ballon ou bouger le ballon entre les mains 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 pas toucher le terrain (ligne de fond incluse) ni le sol à l'extérieur de la zone de service.
Après sa 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 recomencé.

12.5 ÉCRAN

- 12.5.1 Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le joueur au service et la trajectoire du ballon
12.5.2 Un joueur ou un groupe de joueurs de l'équipe au service font un écran s'il(s) agite(nt) les bras, saute(nt) ou bouge(nt) latéralement; lorsque le service est effectué ou en se tenant groupés pour cacher le serveur et la trajectoire du ballon.

12.6 FAUTES EFFECTUÉES PENDANT LE SERVICE

- 12.6.1 **Fautes de service:**
Les fautes suivantes entraînent un changement de service, même si l'adversaire est en faute de position (*Règle 12.7.1*). Le joueur au service :
12.6.1.1 enfreint l'ordre du service (*Règle 12.2*);
12.6.1.2 n'effectue pas son service correctement (*Règle 12.4*).
12.6.2 **Fautes après la frappe de service:**
Après la frappe correcte du ballon, le service devient fautif (à moins qu'un joueur ne soit en faute de position) lorsque le ballon (*Règle 12.4 & 12.7.2*):
12.6.2.1 touche un joueur de l'équipe au service ou ne dépasse pas le plan vertical du fillet complètement au travers de l'espace de passage (*Règle 8.4.4, 8.4.5 et 10.1.1*);
12.6.2.2 tombe "dehors" (*Règle 8.4*);
12.6.2.3 passe au-dessus d'un écran (*Règle 12.5*).

- 12.7 FAUTES DE SERVICE ET FAUTES DE POSITION**
- 12.7.1 Si le joueur au service commet une faute au moment du service (mauvaise exécution, ordre de rotation erroné, etc.) et que l'adversaire commet une faute de position, c'est la faute de service qui est sanctionnée.
- 12.7.2 Au contraire, lorsque l'exécution du service a été correcte, mais que le service devient ensuite fautif (ballon dehors, écran, etc.), la faute de position a été commise en premier et est donc sanctionnée.
- 13. FRAPPE D'ATTAQUE**
- 13.1 CARACTÉRISTIQUES DE LA FRAPPE D'ATTAQUE**
- 13.1.1 Toute action envoyant le ballon en direction de l'adversaire, à l'exception du service et du contre, est considérée être une frappe d'attaque.
- 13.1.2 Lors d'une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si le ballon est nettement 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 de la Règle 13.2.4 et règle 13.3.6*).
- 13.2.2 Un arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant:
- 13.2.2.1 lors de son impulsion, son (ses) pied(s) ne doit (doivent) avoir ni touché(s) ni franchi(s) la ligne d'attaque;
- 13.2.2.2 après la frappe, il peut retomber dans la zone avant (*Règle 1.4.1*).
- 13.2.3 Un joueur arrière peut aussi effectuer une attaque dans la zone avant si, au moment du contact, une partie du ballon est plus basse que le sommet du 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 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 du camp adverse 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 sommet du filet.

- 14.1.2 **Tentative de contre**
La 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 il devient effectif lorsque l'un d'eux touche le ballon.

14.2 TOUCHES DE CONTRE

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

14.3 CONTRE DANS L'ESPACE ADVERSE

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

14.4 CONTRE ET TOUCHES D'ÉQUIPE

- 14.4.1 Le contact du ballon par le contre n'est pas compté comme une touche d'équipe. Par conséquent, après une touche de contre, l'équipe a droit à trois touches pour renvoyer le ballon. (*Règle 9.1*)
- 14.4.2 La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon lors du contre.

14.5 CONTRER LE SERVICE

Contrer le service adverse est interdit.

14.6 FAUTES AU CONTRE

- 14.6.1 Le contreur touche le ballon dans l'espace adverse avant ou au moment de la frappe d'attaque de l'adversaire (*Règle 14.3*).
- 14.6.2 Un joueur arrière ou un Libéro effectue le contre ou participe à un contre effectif (*Règles 14.1.1, 14.5 et 19.3.1.3*).
- 14.6.3 Contrer le service adverse (*Règle 14.5*).
- 14.6.4 Le ballon est envoyé "dehors" (*Règle 8.4*).
- 14.6.5 Contrer le ballon dans l'espace adverse à l'extérieur des antennes.
- 14.6.6 Un Libéro tente d'effectuer un contre collectif ou individuel. (*Règles 14.1 et 19.3.1.3*)

Chapitre cinq **INTERRUPTIONS, INTERVALLE ET RETARDS DE JEU**

15. INTERRUPTIONS

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

- 15.1 NOMBRE D'INTERRUPTIONS RÉGLEMENTAIRES**
- Chaque équipe a le droit de demander au maximum deux temps-morts et six remplacements par set.
- VOLLEYBALL CANADA** - Lors des compétitions de volleyball Canada dans les catégories 15 ans et moins féminines et masculines ainsi que dans les compétitions 16 ans et moins masculines, douze remplacements au maximum sont autorisés par équipe et par set.
- Pour les compétitions de Volleyball Canada dans les catégories d'âge 14U et inférieures, les règles de temps de jeu équitable s'appliquent, selon lesquelles tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent être sur le terrain pour le début de la première ou de la deuxième manche. Dans les deux premières manches, aucun remplacement n'est permis avant qu'une équipe ait inscrit 15 points. Un athlète peut être remplacé en cas de blessure. Si une troisième manche est disputée, le choix de l'alignement est libre.**
- 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.
- 15.2 SEQUENCE D'INTERRUPTION DU JEU REGLEMENTAIRE**
- 15.2.1 Des demandes d'un ou de deux Temps-Morts et d'un remplacement par chaque équipe peuvent se suivre dans la même interruption.
- 15.2.2 Cependant, une équipe n'est pas autorisée à faire des demandes consécutives pour remplacement pendant la même interruption de jeu. Deux joueurs ou plus peuvent être remplacés simultanément par la même demande.
- 15.2.3 Il doit y avoir un échange de jeu terminé entre 2 demandes de remplacements séparées, pour une même équipe.
- 15.3 DEMANDE D'INTERRUPTIONS REGULIERES**
- 15.3.1 Les demandes d'interruption régulières peuvent être demandées par le coach, ou en son absence, par le capitaine au jeu et seulement par eux.
- 15.3.2 Un remplacement avant le début du set est autorisé et enregistré comme un remplacement régulier dans ce set.
- 15.4 TEMPS-MORTS ET TEMPS-MORTS TECHNIQUES**
- 15.4.1 La demande de Temps-mort est effectuée en faisant le geste officiel correspondant quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de mise en jeu. 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".
- 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, dans les sets de 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.
- 15.4.3 Dans le 5ème set décisif, il n'y a pas de "temps-mort technique"; seul deux tempsmorts réglementaires de 30 secondes , peuvent être demandés par chaque équipe.
- 15.4.4 Pendant les temps-morts, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre, près de leur banc.
- 15.5 REEMPLACEMENT**
- 15.5.1 Le remplacement est l'acte par lequel un joueur, autre que le libéro ou son/sa remplaçant(e), après avoir été enregistré auprès du marqueur, pénètre sur le terrain pour occuper la position d'un autre joueur qui doit quitter le terrain à ce moment là. Les remplacements doivent être autorisés par l'arbitre.

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

15.6 LIMITATIONS DES REMPLACEMENTS

15.6.1 Un joueur de la formation de départ ne peut sortir du jeu et ne rentrer qu'une seule fois par set et uniquement à la place qu'il occupait à l'origine dans la formation de départ.

15.6.2 Un joueur remplaçant ne peut entrer en jeu qu'une fois par set, à la place d'un joueur de la formation de départ, et ne peut être remplacé que par le joueur dont il avait pris la place.

15.7 REPLACEMENT EXCEPTIONNEL

Un joueur (à l'exception du Libéro), qui ne peut continuer à jouer pour cause de blessure ou de maladie, devra être remplacé réglementairement. Si ce n'est pas possible, l'équipe a le droit de réaliser un remplacement EXCEPTIONNEL, au delà des limites de la Règle 15.6.

Un remplacement exceptionnel signifie que tout joueur qui n'est pas sur le terrain de jeu au moment de la blessure/maladie, à l'exception du Libéro et/ou du joueur dont il a pris la place, peut remplacer au jeu le joueur blessé. Le joueur blessé/malade n'est pas autorisé à reprendre le match.

Un remplacement exceptionnel ne peut en aucun cas compter comme un remplacement régulier, mais doit être enregistré sur la feuille de match et être repris dans le total des remplacements du set et du match.

15.8 REPLACEMENT SUITE À UNE EXPULSION OU DISQUALIFICATION

Un joueur EXPULSÉ ou DISQUALIFIÉ (*Règles 21.3.2 et 21.3.3*) doit être remplacé réglementairement. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée INCOMPLETE.

15.9 REPLACEMENT 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 REPLACEMENT

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

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

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

VOLLEYBALL CANADA - S'il n'y a aucun buzzer, 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 2ieme arbitre qui utilisent respectivement le buzzer ou le sifflet. Le 2ieme arbitre autorise le remplacement.

Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, des plaquettes numérotées sont utilisées pour faciliter les remplacements.

VOLLEYBALL CANADA - Au moment de la demande, le(s) joueur(s) remplaçant(s) doit(vent) être prêt(s) à entrer sur le terrain, à proximité de la zone, si ce n'est pas le cas, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard de jeu.

- 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'illégale est refusé et sujet à une sanction de retard de jeu.
VOLLEYBALL CANADA - Si l'entraîneur désire procéder à plus d'un remplacement, il doit en signaler le nombre exact au moment de sa demande. Dans ce cas, les remplacements doivent être effectués par paires de joueurs, l'une à la suite de l'autre.

15.11 DEMANDES NON FONDÉES

- 15.11.1 Il n'est pas fondé de demander une interruption de jeu:
15.11.1.1 au cours d'un échange de jeu ou au moment ou après le coup de sifflet autorisant le service, (*Règle 6.1.3 et 15.2.1*);
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 sauf en cas de blessure/maladie du joueur en jeu (*Règle 15.3.2*);
15.11.1.4 après avoir épousé le nombre autorisé de temps-morts et remplacements de joueurs (*Règle 15.1*).
15.11.2 La première demande non-fondée pour une équipe qui n'a pas d'incidence sur le jeu ni n'occasionne de retard sera rejetée, mais doit être enregistrée sur la feuille de match sans autres conséquences.
15.11.3 Toute nouvelle demande non-fondée durant le match par la même équipe constitue un retard de jeu.

16. RETARDS DE JEU

•

16.1 TYPES DE RETARDS

- Toute action irrégulière d'une équipe qui diffère la reprise du jeu constitue un retard de jeu, et comprend entre autres :
16.1.1 retarder une interruption régulière;
16.1.2 prolonger une interruption de jeu après avoir reçu le signal de reprendre le jeu;
16.1.3 demander un remplacement illégal (*Règle 15.9*);
16.1.4 répéter une demande non fondée;
16.1.5 pour un membre de l'équipe, retarder le jeu.

16.2 SANCTIONS POUR RETARD

- 16.2.1 L'avertissement pour retard et la pénalisation pour retard sont des sanctions d'équipe.
16.2.1.1 Les sanctions pour retard demeurent en vigueur pour toute la durée du match.
16.2.1.2 Toutes les sanctions pour retard sont enregistrées sur la feuille de match.
16.2.2 Le premier retard par un membre d'une équipe dans un match est sanctionné par un "AVERTISSEMENT POUR RETARD".
16.2.3 Le second retard et les suivants par tout membre de la même équipe dans le même match et pour n'importe quel motif constitue(nt) une faute et est(sont) sanctionné(s) par une "PENALISATION POUR RETARD": l'adversaire gagne un point et le service.

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

17. INTERRUPTIONS DE JEU EXCEPTIONNELLES

17.1 BLESSURE/MALADIE

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

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

17.2 INCIDENT EXTÉRIEUR AU JEU

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

17.3 INTERRUPTIONS PROLONGÉES

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

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

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

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

17.4 VOLLEYBALL CANANDA - NETTOYAGE DE LA SURFACE DE JEU

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

18. INTERVALLES ET CHANGEMENT DE CAMP

18.1 INTERVALLES

Un intervalle est l'arrêt entre les sets. Tous les arrêts entre les sets durent trois minutes.

Durant cette période il est procédé au changement de terrain et à l'enregistrement des équipes sur la feuille de match.

La durée des arrêts comprend le changement de terrain et l'enregistrement des formations de départ de chaque équipe sur la feuille de match.

L'intervalle entre le second et le troisième set peut être allongé jusqu'à 10 minutes

par l'organisme compétent à la demande de l'organisateur de la compétition.

18.2 CHANGEMENT DE CAMP

- 18.2.1 Après chaque set, les équipes changent de camp, à l'exception du set décisif (*Règle 7.1*).
18.2.2 Dans le set décisif, dès que l'équipe qui mène atteint 8 points, les équipes changent de camp sans retard, les positions des joueurs demeurent les mêmes.

Si le changement ne se fait pas lorsque que l'équipe qui mène atteint 8 points, il doit s'effectuer dès que l'erreur est signalée. Les points marqués au moment du changement restent acquis.

Chapitre six
LE JOUEUR LIBÉRO

19. LE JOUEUR LIBÉRO •

19.1 DÉSIGNATION DU LIBÉRO

- 19.1.1 Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de match jusqu'à deux (2) joueurs spécialisés en défense «Libéros».
VOLLEYBALL CANADA - L'Utilisation d'un seul Libéro est permis, sauf pour les compétitions 14 ans et 15 ans et moins (masculin et féminin), ainsi que pour les compétitions 16 ans et moins masculin.
Pour les compétitions FIVB et mondiales pour senior, lorsqu'une équipe choisit d'avoir plus de douze(12) joueurs, il est obligatoire de désigner parmi la liste des joueurs deux(2) joueurs spécialisés en défense «Libéro».
19.1.2 Tous les "Libéros" doivent être enregistrés avant le match sur la feuille de match dans les lignes spéciales réservées à cet effet.
VOLLEYBALL CANADA - Libéro doit être enregistré avant le match sur la feuille de match dans la ligne spéciale prévue à cet effet. **Note** - Pour les compétitions de Volleyball Canada, le Libéro doit être enregistré sur la feuille de match avec la liste des joueurs, et non dans la ligne spéciale. Son numéro doit être indiqué sur la fiche de position pour tous les sets.
19.1.3 Le Libéro sur le terrain est le Libero actif. S'il y a un autre libero il/elle sera le second libero de l'équipe.
19.1.4 A tout moment il ne peut se trouver sur le terrain qu'un seul Libéro.
19.1.5 Le Libéro ne peut jamais être capitaine d'équipe ni capitaine de jeu lorsqu'il remplit ses fonctions de Libéro.

19.2 ÉQUIPEMENT

Le(s) joueur(s) Libéro(s) doi(ven)t porter une tenue (ou une chasuble, pour le Libéro re-désigné) qui a une couleur dominante différente de toutes les couleurs utilisées pour le reste de l'équipe. La tenue doit nettement contraster du reste de l'équipe. La tenue du Libéro doit être numérotée comme les autres membres de l'équipe.
Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles le libero re-désigné doit, si possible, porter un maillot de même style et de même couleur que le libero original, mais il doit garder son propre numéro.

19.3 ACTIONS IMPLIQUANT LE LIBÉRO

19.3.1 Les actions de jeu

- 19.3.1.1 Le Libéro peut remplacer n'importe quel joueur de la ligne arrière.
19.3.1.2 Il n'est autorisé à jouer que comme joueur arrière et n'est pas autorisé à effectuer une frappe d'attaque d'où que ce soit (y compris le terrain de jeu et la zone libre) si, au moment du contact, le ballon est entièrement

- plus haut que le bord supérieur du filet.
- 19.3.1.3 Il ne peut ni servir, ni contrer ou tenter de contrer.
- 19.3.1.4 Un joueur ne peut effectuer une frappe d'attaque quand le ballon est complètement plus haut que le bord supérieur du 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 sortir que pour le joueur dont il a lui-même pris la place.
- 19.3.2.2 Le joueur régulier peut reprendre sa place ou être changé pour n'importe lequel des deux Libéros.
Le Libéro actif peut être seulement changé par le joueur régulier dont il avait pris la place ou par le second Libéro.
- 19.3.2.3 Au début de chaque set, le libéro ne peut pas entrer sur le terrain tant que le 2ième arbitre n'a pas vérifié la position de départ.
- 19.3.2.4 Les autres changements doivent avoir seulement lieu quand le ballon est hors jeu et avant le coup de sifflet de l'arbitre.
- 19.3.2.5 Un changement effectué après le coup de sifflet autorisant le service, mais avant la frappe de service, ne doit pas être refusé; néanmoins, à la fin de l'échange le capitaine en jeu devra être informé que cette procédure n'est pas autorisée et que les récidives seront sujettes à une sanction de retard de jeu.
- 19.3.2.6 Toute répétition d'un changement tardif entraînera une interruption immédiate du jeu et une sanction d'un retard de jeu sera appliquée.
L'équipe qui devra servir sera déterminée par le résultat de la sanction pour retard.
- 19.3.2.7 Le Libéro et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la "Zone de changement du Libéro".
- 19.3.2.8 Tous les changements impliquant les Libéros doivent être enregistrés sur la feuille de Contrôle du Libéro (ou sur la feuille électronique , si celle-ci est utilisée).
- 19.3.2.9 Un changement illégal du Libéro peut concerner (entre autres)
-pas d'échange de jeu terminé entre des changements du Libéro
-le Libéro est changé par un joueur autre que le second Libéro ou que le joueur régulier l'ayant changé.
Les conséquences d'un changement illégal du Libero sont les mêmes que celle d'un remplacement illégal.
Si le changement illégal du Libero est constaté avant le début de l'échange suivant, alors il est corrigé par les arbitres et l'équipe est sanctionnée d'un retard de jeu.
Si le changement illégal du Libero est constaté après la frappe de service, les conséquences sont les mêmes qu'un remplacement illégal.
- 19.4 RE-DÉSIGNATION D'UN NOUVEAU LIBÉRO**
- 19.4.1 Le libéro devient incapable de jouer s'il est blessé, malade, expulsé ou disqualifié. Le libéro peut être déclaré incapable de jouer pour n'importe quelle raison par le coach ou en cas d'absence du coach par le capitaine au jeu.
- 19.4.2 Équipe avec un seul Libéro
- 19.4.2.1 Lorsqu'un seul Libéro est disponible pour une équipe en accord avec la règle 19.4.1 ou si l'équipe a inscrit un seul libéro, et qu'il devient ou

- est déclaré inapte à jouer, le coach (ou en son absence, le capitaine au jeu) peut re-désigner pour le reste du match un autre joueur (excepté celui ayant changé le Libéro) qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la re-désignation.
- 19.4.2.2 Si le Libéro actif devient incapable de jouer, il/elle peut être changé régulièrement sur le terrain par le joueur dont il avait pris la place ou immédiatement et directement par un Libéro re-désigné.
Toutefois un Libéro qui a été ainsi remplacé dans sa fonction ne peut plus prendre part au jeu pour le reste du match.
Si le Libéro n'est pas sur le terrain lorsqu'il est déclaré inapte à jouer, il/elle peut l'objet d'une re-désignation. Un Libéro, déclaré inapte à jouer ne peut pas reprendre part au jeu pour le reste du match.
- 19.4.2.3 Le coach ou le capitaine au jeu, s'il n'y pas de coach présent, doit contacter le 2nd arbitre pour l'informer de cette re-désignation.
- 19.4.2.4 Si le Libéro re-désigné devait être déclaré inapte à jouer, d'autres re-désignations sont autorisées.
- 19.4.2.5 Si le coach demande que le capitaine d'équipe soit re-désigné comme Libéro, ceci sera autorisé, mais le capitaine d'équipe doit dans ce cas déléguer tous ses priviléges.
- 19.4.2.6 En cas de re-désignation d'un Libéro, le numéro du joueur redésigné comme Libéro doit être inscrit dans la case remarque de la feuille de match et sur la feuille de contrôle du Libéro.(ou sur la feuille électronique si elle est utilisée).
- 19.4.3 Équipe avec deux Libéros
- 19.4.3.1 Quand une équipe à inscrit deux Libéros sur la feuille de match et que l'un d'eux devient inapte à jouer, l'équipe a le droit de jouer avec un seul Libéro.
Aucune re-désignation ne sera acceptée sauf si le Libéro restant est déclaré incapable de continuer à jouer.
- 19.5 RESUME**
- 19.5.1 Si le Libéro est expulsé ou disqualifié, il/elle peut être changé immédiatement par le second Libéro. Si l'équipe n'a qu'un seul Libéro, alors elle a le droit de procéder à une re-désignation.

Chapitre sept **CONDUITE DES PARTICIPANTS**

- 20. CONDUITE EXIGÉE**
- 20.1 CONDUITE SPORTIVE**
- 20.1.1 Les participants doivent connaître les "Règles officielles du Volleyball" et les respecter.
- 20.1.2 Les participants doivent accepter avec un esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter.
En cas de doute, des éclaircissements peuvent être demandés seulement via le capitaine au jeu.
- 20.1.3 Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou couvrir les fautes commises par leur équipe.
- 20.2 FAIR-PLAY**
- 20.2.1 Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l'égard des arbitres mais aussi à l'égard des autres officiels, adversaires, des partenaires et des spectateurs.
- 20.2.2 La communication entre les membres de l'équipe est autorisée. (Règle 5.2.3.4)

21. COPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS :

21.1 COPORTEMENT INCORRECT MINEUR

Les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au 1er arbitre d'éviter que les équipes s'approchent du niveau des sanctions.

Ceci est fait en 2 étapes:

Etape 1 : en donnant un avertissement verbal via le capitaine au jeu,

Etape 2 : en utilisant un CARTON JAUNE pour le 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 la limite de la procédure de sanction pour le match. Ceci est enregistré sur la feuille de match sans autre conséquence immédiate.

21.2 COPORTEMENT INCORRECT ENTRAÎNANT DES SANCTIONS

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

- 21.2.1 Conduite grossière: acte contraire aux bonnes manières ou à la moralité,
- 21.2.2 Conduite injurieuse : propos insultants ou diffamatoires ou gestes exprimant le mépris,
- 21.2.3 Aggression: attaque physique réelle ou comportement agressif et menaçant.

21.3 ÉCHELLE DES SANCTIONS

Selon le jugement du 1er arbitre et suivant la gravité de la faute, les sanctions à appliquer et à enregistrer sur la feuille de match sont : Pénalisation, Expulsion ou Disqualification

21.3.1 Pénalisation:

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

21.3.2 Expulsion :

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

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

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

21.3.2.3 Le second cas de conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionné par une expulsion, sans autre conséquence.

21.3.3 Disqualification :

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

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

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

21.3.3.4 Le troisième cas de conduite grossière dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionné par une disqualification, sans autre conséquence.

21.4 APPLICATION DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT

- 21.4.1 Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles; elles demeurent en vigueur pour toute la durée du match et sont enregistrées sur la feuille de match.
- 21.4.2 La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionnée progressivement (le membre de l'équipe se voit infliger une sanction plus sévère pour chaque infraction successive).
- 21.4.3 L'expulsion ou la disqualification due à une conduite injurieuse ou une agression ne demande pas de sanction préalable.

21.5 COMPORTEMENT INCORRECT AVANT ET ENTRE LES SETS

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

21.6 RESUME DES COMPORTEMENTS INCORRECTS/CARTES UTILISEES

Avertissement: pas de sanction

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

Pénalité: sanction - carton rouge

Expulsion: sanction - cartons jaune + rouge tenus ensemble

Disqualification: sanction - cartons jaune + rouge tenus séparément

SECTION II



**Les arbitres,
leurs responsabilités
et gestes officiels**

PROCÉDURES ET RESPONSABILITÉS

22. CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

22.1 COMPOSITION

Le corps arbitral pour un match est composé des officiels suivants :

- le premier arbitre (*Règle 23*),
- le second arbitre (*Règle 24*),
- le marqueur (*Règle 25*),
- quatre (deux) juges de ligne (*Règle 27*).

Leur emplacement est indiqué à la *Figure 10*.

VOLLEYBALL CANADA - Pour les compétitions utilisant le règlement du "Libero", il est nécessaire d'avoir un marqueur adjoint pour s'assurer que le remplacement du Libéro soit légal.

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

22.2 PROCÉDURES

- 22.2.1 Seuls le premier et le second arbitre peuvent siffler pendant le match :
- 22.2.1.1 le premier arbitre donne le signal du service qui commence un 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 a été commise et qu'ils sont identifiés par nature.
- 22.2.2 Ils peuvent siffler pendant un arrêt de jeu pour indiquer qu'ils autorisent ou repoussent la demande d'une équipe.
- 22.2.3 Immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre signalant la fin de l'échange, les arbitres doivent indiquer à l'aide du geste officiel (*Règle 28.1*) :
- 22.2.3.1 Si la faute a été sifflée par le premier arbitre, celui-ci indique:
 - a) l'équipe qui va servir;
 - b) la nature de la faute;
 - c) le(s) joueur(s) fautif(s) (si nécessaire).
 - Le second arbitre suivra les gestes du premier arbitre en les répétant.
 - 22.2.3.2 Si la faute a été sifflée par le second arbitre, celui-ci indique:
 - a) la nature de la faute;
 - b) le joueur fautif (si nécessaire);
 - c) l'équipe qui va servir après le geste du premier arbitre.
 - Dans ce cas, le premier arbitre ne doit indiquer ni la nature de la faute ni le joueur fautif, mais seulement l'équipe qui va servir.
 - 22.2.3.3 Dans le cas d'une attaque fautive d'un joueur arrière ou d'un joueur libéro, les deux arbitres indiquent la faute en respectant les règles 22.2.3.1 et 22.2.3.2.
 - 22.2.3.4 Dans le cas d'une double faute, les deux arbitres indiquent dans l'ordre
 - a) la nature de la faute;
 - b) les joueurs fautifs (si nécessaire);
 - c) l'équipe qui va servir comme indiquée par le premier arbitre.

23. PREMIER ARBITRE

23.1EMPLACEMENT

Le 1er arbitre remplit ses fonctions assis ou debout sur une plate-forme située à l'une des extrémités du filet. Sa vue doit se situer approximativement à 50 cm au dessus du filet.

23.2 AUTORITÉ

- 23.2.1 Le premier arbitre dirige le match du début à la fin. Il a autorité sur tous les officiels et les membres des équipes.
Pendant le match, ses décisions du premier arbitre sont souveraines. Il est autorisé à annuler les décisions des autres officiels s'il juge qu'elles sont erronées.
Le premier arbitre peut même remplacer un officiel qui ne remplit pas correctement ses fonctions.
- 23.2.2 Le premier arbitre contrôle aussi le travail des ramasseurs de ballons, des balayeurs.
- 23.2.3 Le premier arbitre 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 Le premier arbitre ne doit pas autoriser la discussion de ses décisions.
Cependant, à la demande du capitaine au 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 du premier arbitre et choisit de contester une telle décision, il doit immédiatement réserver son droit d'enregistrer cette contestation dès la fin du match. Le premier arbitre doit autoriser ce droit au capitaine au jeu (*Règles 5.1.2.1 et 5.1.3.2*).
- 23.2.5 Le premier arbitre a la responsabilité de décider avant et pendant le match si l'aire de jeu, l'équipement et les conditions permettent ou non le jeu.

23.3 RESPONSABILITÉS

- 23.3.1 Avant le match, le premier arbitre :
23.3.1.1 inspecte les conditions de l'aire de jeu, les ballons et les autres équipements;
23.3.1.2 effectue le tirage au sort en présence des capitaines d'équipe;
23.3.1.3 contrôle l'échauffement des équipes.
- 23.3.2 Pendant le match, le premier arbitre est autorisé à :
23.3.2.1 donner un avertissement aux équipes;
23.3.2.2 sanctionner les comportements incorrects et les retards de jeu;
23.3.2.3 décider :
a) des fautes du joueur au service 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 du côté de l'attaque,
d) des attaques fautives du libéro ou des joueurs arrières,
e) de la frappe d'attaque effective faites par un joueur sur un ballon situé au-dessus du filet venant d'une passe haute effectuée avec les doigts et effectuée 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.
- 23.3.3 A la fin du match il vérifie et signe la feuille de match.

24. SECOND ARBITRE •

24.1 EMPLACEMENT

Le second arbitre remplit ses fonctions debout, hors du terrain de jeu, à proximité du poteau situé du côté opposé et en face du premier arbitre (*Fig. 10*).

24.2 AUTORITÉ

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

- remplacer.
- 24.2.2 Le second arbitre peut aussi, sans siffler, signaler les fautes hors de sa compétence, mais il ne doit pas insister auprès du premier arbitre.
 - 24.2.3 Le second arbitre contrôle le travail du/des marqueur(s).
 - 24.2.4 Le second arbitre contrôle les membres des équipes sur le banc de touche et rapporte au premier arbitre tout comportement incorrect.
 - 24.2.5 Le second arbitre contrôle les joueurs dans l'aire d'échauffement (*Règle 4.2.3*).
 - 24.2.6 Il/Elle autorise les interruptions régulières, en contrôle la durée et repousse les demandes non fondées.
 - 24.2.7 Le second arbitre contrôle le nombre des temps-morts et des remplacements utilisés par chaque équipe et signale au premier arbitre et à le coach concerné le 2e temps-mort et les 5e et 6e remplacements de joueurs.
 - 24.2.8 En cas de blessure d'un joueur, le second arbitre autorise le remplacement exceptionnel (*Règle 15.7*) ou accorde un temps de récupération de 3 minutes (*Règle 17.1.2*).
 - 24.2.9 Le second arbitre vérifie l'état du sol, principalement dans la zone avant. Il vérifie aussi pendant le match que les ballons remplissent toujours les conditions réglementaires.
 - 24.2.10 Il/Elle contrôle les membres des équipes dans les aires de pénalité et rapporte au 1er arbitre tout comportement incorrect.
- 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"*

24.3 RESPONSABILITÉS

- 24.3.1 Au commencement de chaque set, au changement de camps 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 position.
- 24.3.2 Pendant le match, le second arbitre décide, siffle et signale :
 - 24.3.2.1 la pénétration dans le terrain adverse et l'espace sous le filet (*Règle 11.2*);
 - 24.3.2.2 les fautes de position de l'équipe en réception (*Règle 7.5*);
 - 24.3.2.3 les contacts fautifs, d'un joueur avec le filet prioritairement du côté du contre et avec l'antenne située de son côté, (*Règle 11.3.1*);
 - 24.3.2.4 le contre effectif effectué par un joueur de la ligne arrière ou une tentative de contre du Libéro, ou une attaque fautive effectuée par un joueur arrière ou par le libéro,
 - 24.3.2.5 le contact du ballon avec un objet extérieur;
 - 24.3.2.6 le contact du ballon avec le sol lorsque le premier arbitre n'est pas en position de voir ce contact;
 - 24.3.2.7 le ballon franchissant le 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.
- 24.3.3 A la fin du match, il signe la feuille de match.

25. MARQUEUR

•

25.1 PLACEMENT

Le marqueur remplit ses fonctions assis à la table de marquage située du côté opposé et en face du premier arbitre (*Fig. 10*).

25.2 RESPONSABILITÉS

Il tient la feuille de match conformément aux Règles en coopérant avec le second arbitre.
Il utilise un buzzer ou tout autre instrument sonore pour notifier des irrégularités aux arbitres sur la base de ses responsabilités.

- 25.2.1 Avant le match et le set, le marqueur :

- 25.2.1.1 inscrit les données du match et des équipes ainsi que le nom et le numéro du Libéro, selon les procédures en vigueur et recueille les signatures des capitaines et des coachs;
- 25.2.1.2 enregistre les formations de départ de chaque équipe à partir des fiches de position;
S'il ne reçoit pas à temps les fiches de position, il doit en informer immédiatement le second arbitre;
- 25.2.2 Pendant le match, le marqueur :
 - 25.2.2.1 enregistre les points marqués;
 - 25.2.2.2 contrôle l'ordre de rotation au service et signale à l'arbitre toute erreur immédiatement après la frappe du service;
 - 25.2.2.3 est en charge pour accepter et enregistrer les remplacements de joueurs en actionnant le buzzer, il en contrôle le nombre et inscrit les remplacements et les temps-morts en informant le second arbitre;
 - 25.2.2.4 signale aux arbitres une demande d'interruption qui ne serait pas fondée;
 - 25.2.2.5 annonce aux arbitres les fins de set et la marque du 8e point dans le set décisif;
 - 25.2.2.6 enregistre les avertissement pour méconduite, les sanctions et les demandes nonfondées;
 - 25.2.2.7 enregistre tout autre événement selon les instructions du 2nd arbitre, par exemple : les remplacements exceptionnels, les temps de récupération, les interruptions prolongées, les ingérences extérieures, re-désignation etc...
 - 25.2.2.8 contrôle les intervalles entre les sets.
- 25.2.3 A la fin du match, le marqueur :
 - 25.2.3.1 inscrit le résultat final;
 - 25.2.3.2 en cas de réclamation, et avec l'autorisation préalable du premier arbitre, écrit ou permet au capitaine d'équipe ou de jeu décrire sur la feuille de match une déclaration sur l'incident ayant été contesté.
 - 25.2.3.3 après avoir signé lui-même la feuille de match, recueille les signatures des capitaines, puis celles des arbitres;

26. MARQUEUR ADJOINT

•

26.1 EMPLACEMENT

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

26.2 RESPONSABILITÉS

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

- 26.2.1 Avant le match et un set, le marqueur adjoint :
 - 26.2.1.1 prépare la feuille de contrôle du Libéro,
 - 26.2.1.2 prépare la feuille de réserve du match.
- 26.2.2 Pendant le match, le marqueur adjoint :
 - 26.2.2.1 enregistre les détails de changement du Libéro;
 - 26.2.2.2 informe les arbitres de toutes les fautes de remplacement du Libéro, en actionnant le buzzer;
 - 26.2.2.3 signalé le début et la fin des temps morts techniques;
 - 26.2.2.4 fait fonctionner le tableau d'affichage manuel sur la table du marqueur;
 - 26.2.2.5 vérifie que les tableaux d'affichage correspondent;

- 26.2.2.6 si nécessaire, remet à jour la feuille de réserve du match et la donne au marqueur.
- 26.2.3 A la fin du match, le marqueur adjoint :
- 26.2.3.1 signe la feuille de contrôle du Libéro et la présente pour vérification,
 - 26.2.3.2 signe la feuille de match.
Pour les compétitions FIVB, mondiales et officielles, utilisant une feuille de match électronique, le marqueur-assistant travaille avec le marqueur pour annoncer les remplacements et les changements du libéro.

27. JUGES DE LIGNE

27.1 PLACEMENT

Si deux juges de lignes seulement sont utilisés, ils se placent en diagonale, dans les angles situés à main droite de chaque arbitre et à 1 ou 2 m du coin. Chacun d'eux contrôle la ligne de fond et la ligne latérale situées de son côté (*Fig. 10*).

*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 (*Fig. 10*).*

27.2 RESPONSABILITÉS

- 27.2.1 Les juges de ligne remplissent leurs fonctions en utilisant un fanion (40 x 40 cm) de la façon indiquée à la *Figure 12* pour signaler :
- 27.2.1.1 le ballon "dedans" (in) et "dehors" (out) (*Règles 8.3 et 8.4*) chaque fois que le ballon tombe près de leur(s) ligne(s);
 - 27.2.1.2 les ballons "dehors" touchés par l'équipe recevant le ballon;
 - 27.2.1.3 les ballons qui touchent les antennes, les ballons de service et les 3èmes touches d'équipe qui franchissent le filet à l'extérieur de l'espace de passage, etc...;
 - 27.2.1.4 tout joueur (en dehors du serveur) qui empiéterait sur l'espace extérieur à son camp au moment de la frappe de service.
 - 27.2.1.5 les fautes de pied du serveur.
 - 27.2.1.6 tout contact avec les 80cm supérieurs de l'antenne située de son côté du terrain par tout joueur pendant l'action de jouer le ballon ou une interférant sur le jeu,
 - 27.2.1.7 le ballon franchissant le 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.
- 27.2.2 A la demande du premier arbitre, un juge de ligne doit répéter son geste.

28. GESTES OFFICIELS

28.1 GESTES OFFICIELS DES ARBITRES (FIG. 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 qui a fait la demande.

28.2 GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE (FIG. 12)

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

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

29.1 SAIGNEMENTS

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

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

29.1.1 Remplacement régulier

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

29.1.2 Remplacement exceptionnel

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

29.1.3 Temps-mort pour blessure

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

29.2 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.

29.2.1 Compétition locale

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

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

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



Patrimoine
canadien Canadian
Heritage
Sport Canada

Du terrain de jeu au podium

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

www.patrimoinecanadien.gc.ca

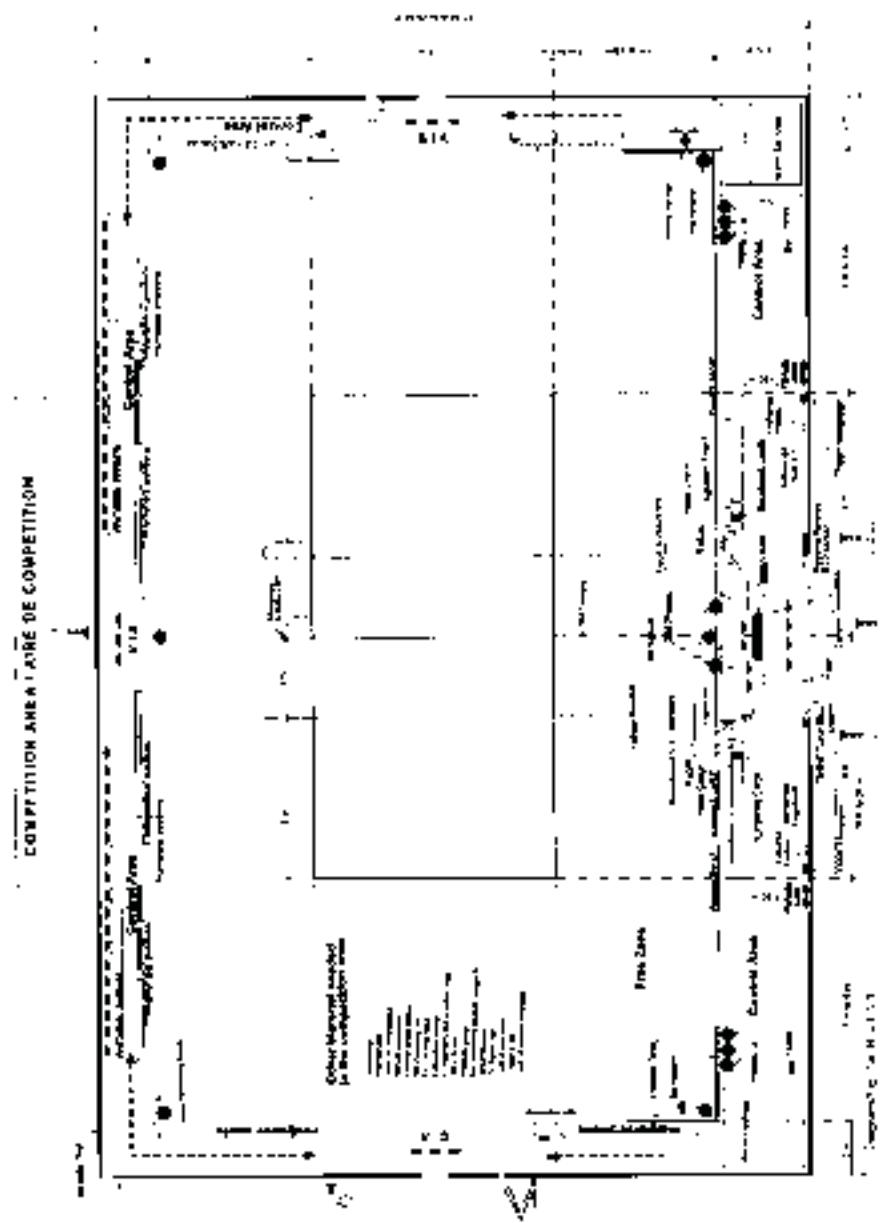


Canada

SECTION III



Plans et illustrations



THE PLAYING AREA / L'aire de jeu

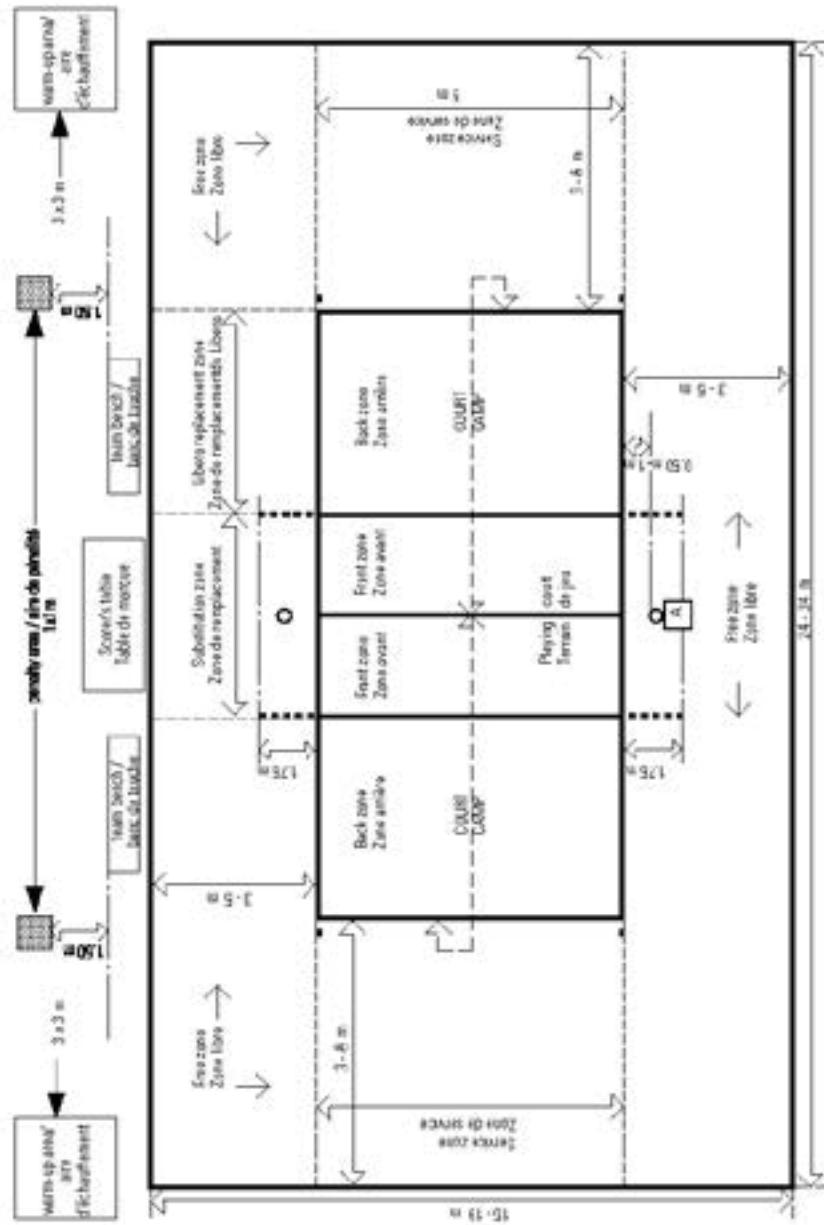


Diagram / Fig. 1b - R1.1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

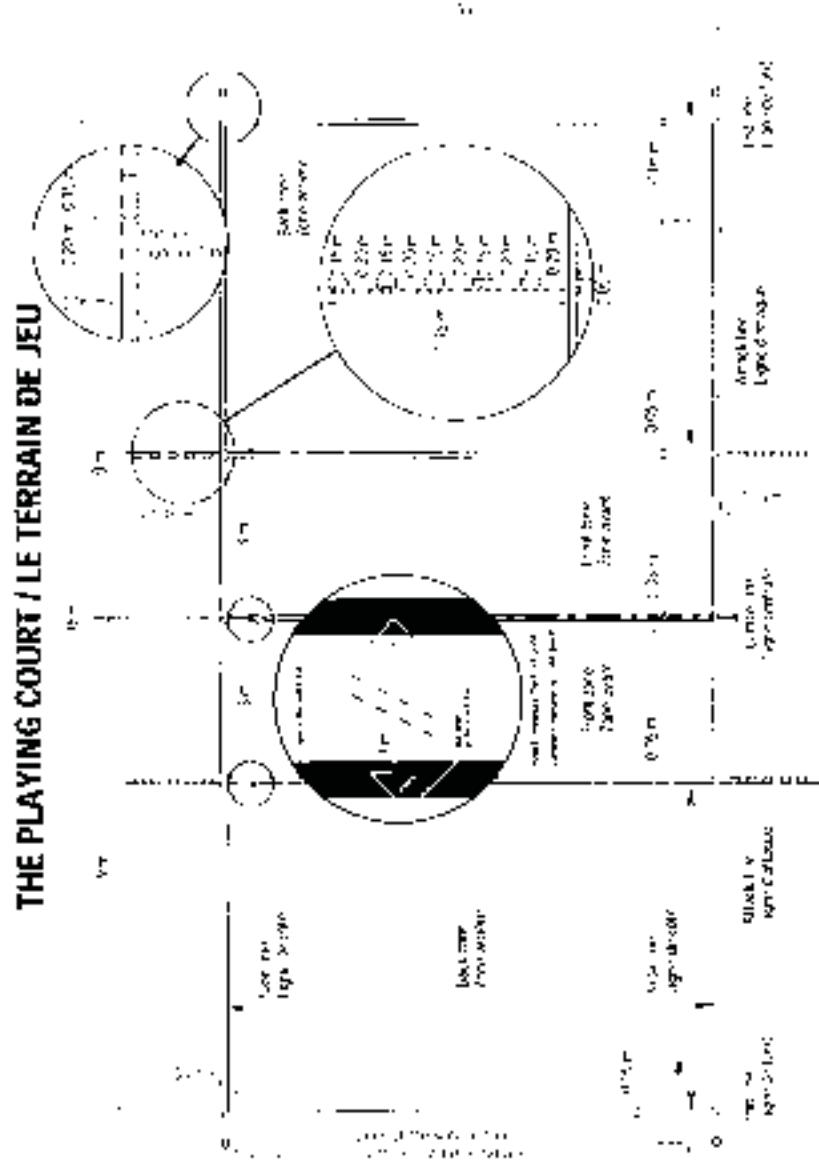


Diagram / Fig 2 - RU.11,13,133,134,141,5234

DESIGN OF THE NET / CARACTÉRISTIQUES DU FILET

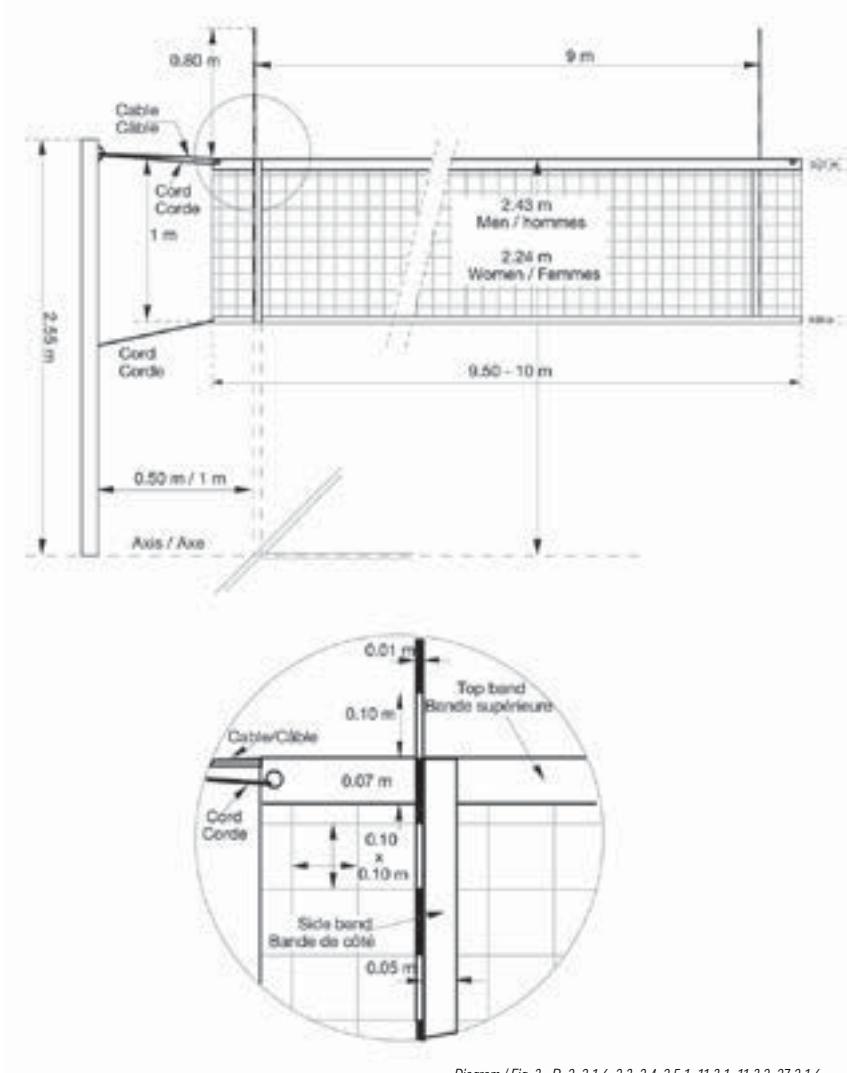
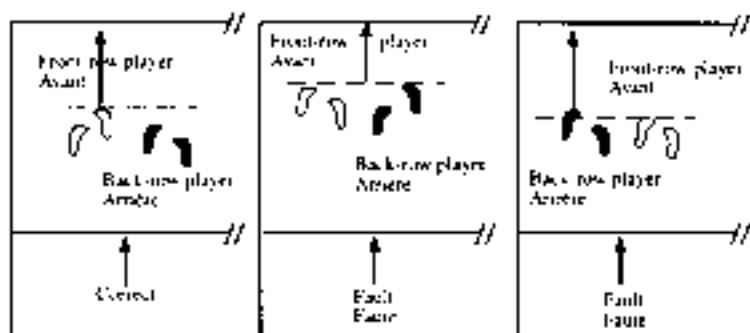


Diagram / Fig. 3 - R. 2, 2.1.6, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

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

POSITION OF PLAYERS

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

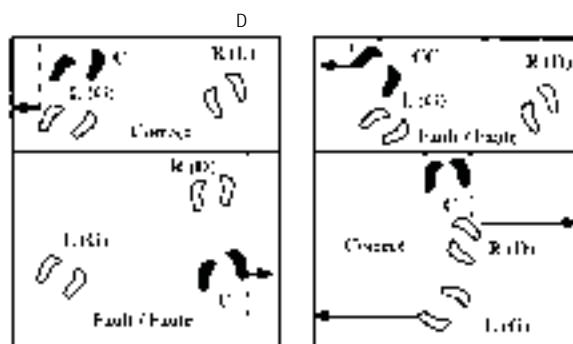


Example B - Determination of the positions between players of the same row

POSITION DES JOUEURS

Example B - Détermination des positions entre un joueur avant et son arrière correspondant

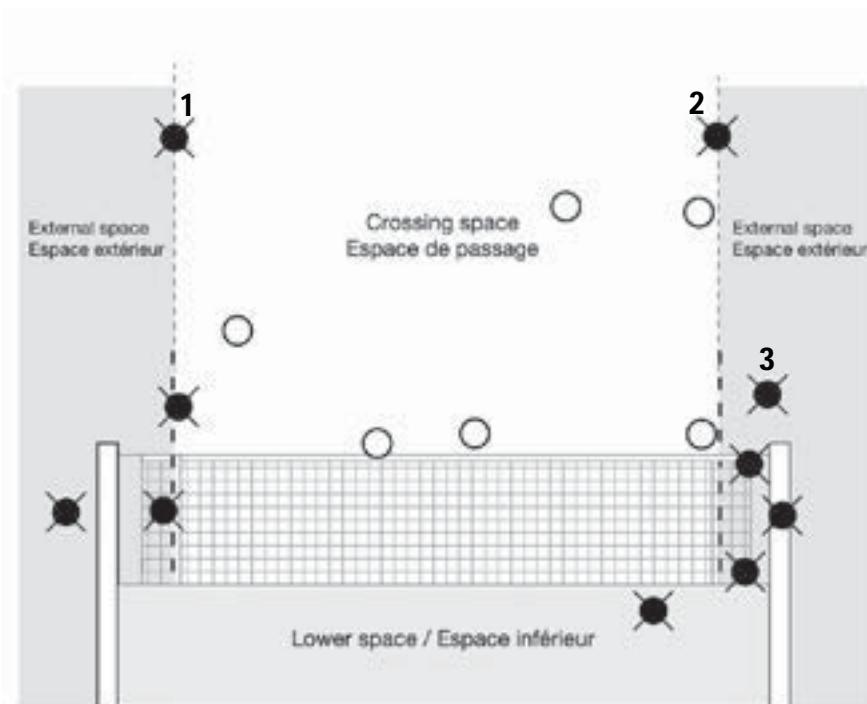
Example B - Détermination des positions entre les joueurs de la même ligne



- C = Center player / Joueur central
- R.D. = Right player / Joueur droit
- L.D. = Left player / Joueur gauche

Annexe 4 (suite)

BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET
 TO THE OPPONENTS COURT
 BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET
 EN DIRECTION DU CAMP ADVERSE



= Fault / Faute except #1, 2 & 3 when rules 11.1.2 & 11.1.2.2 apply.
 = Correct crossing / Passage correct
 sauf pour #1, 2 & 3 lorsque les règlements 11.1.2 & 11.1.2.2

Diagram / Fig. 5a - R. 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

BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET
TO THE OPPONENTS FREE ZONE
BALLON TRAVERSANT LE PLAN VERTICAL DU FILET
EN DIRECTION DE LA ZONE LIBRE ADVERSE

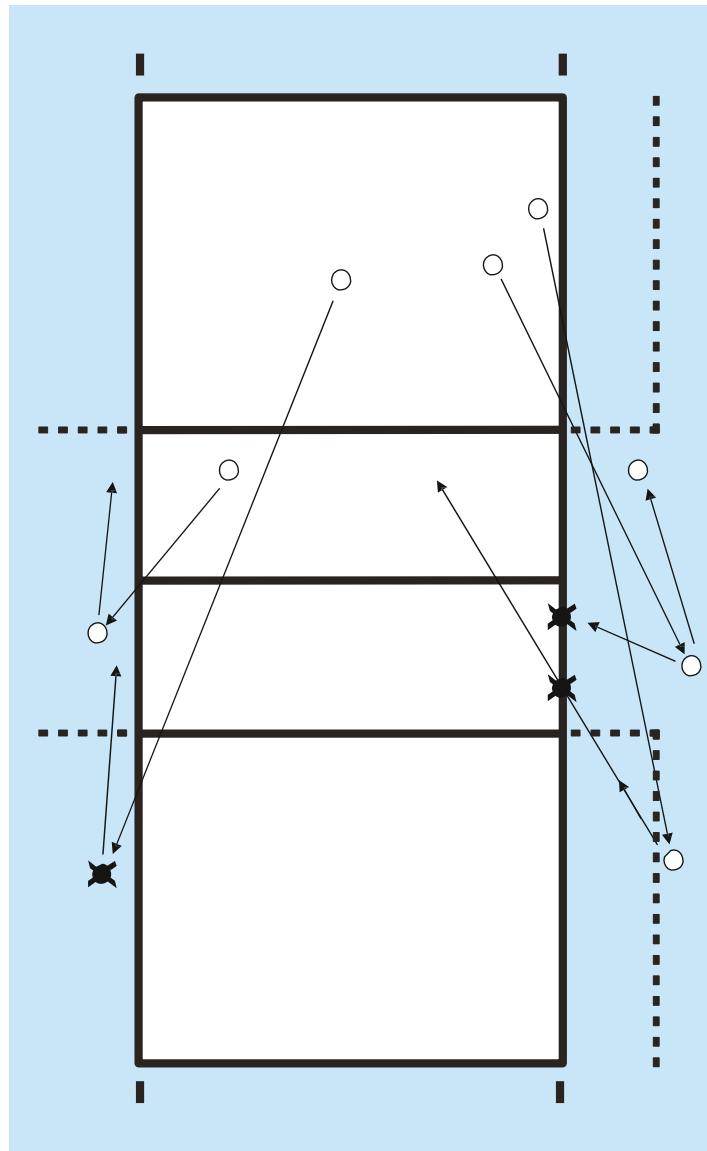
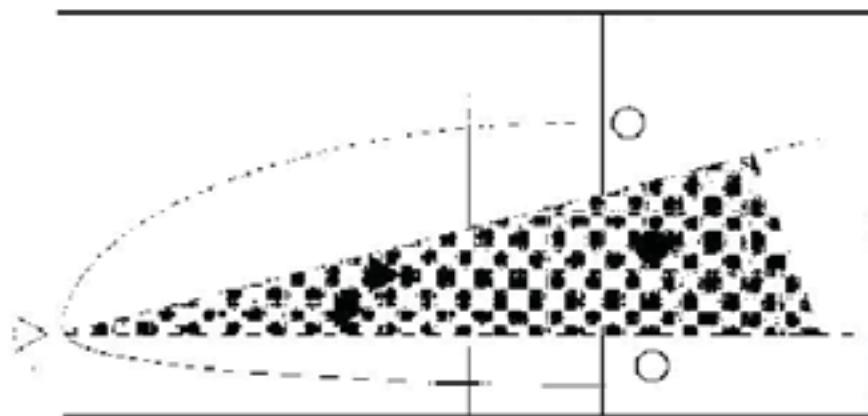


Diagram / Fig 5b - R.10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

COLLECTIVE SCREEN ÉCRAN COLLECTIF



○ = Correct
● = Fault/ Faute

Diagram / Fig. 6 - R. 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

COMPLETED BLOCK CONTRE EFFECTIF

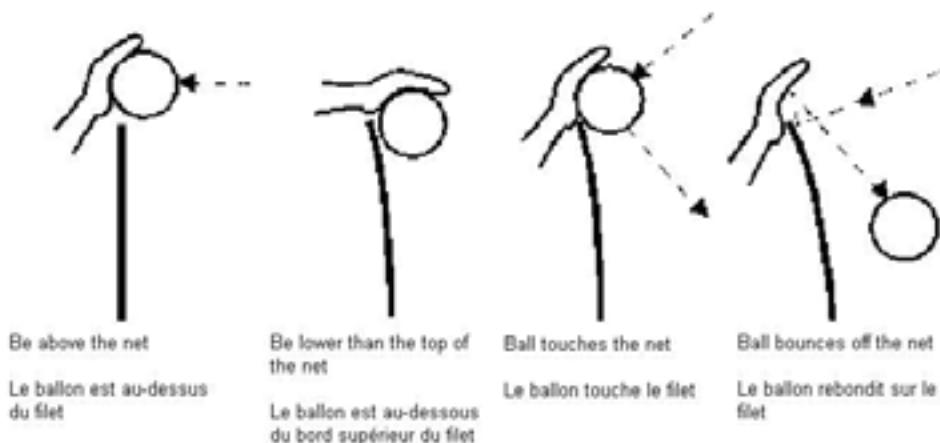


Diagram / Fig. 7 - R. 14.1.3

BACK ROW PLAYER'S ATTACK ATTAQUE D'UN ARRIÈRE

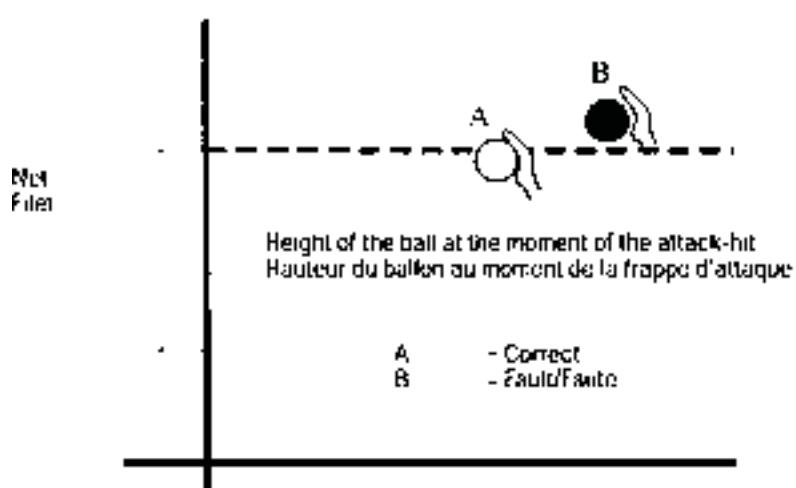
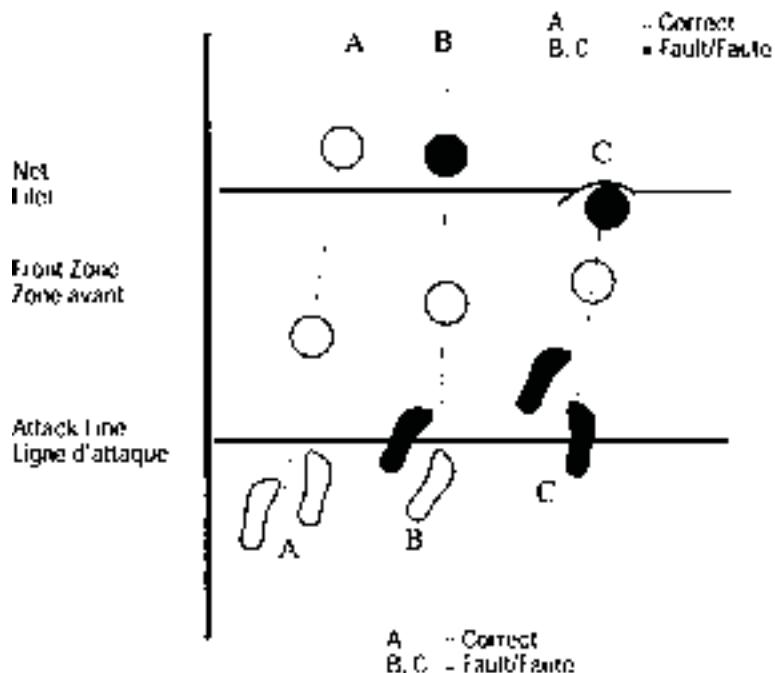
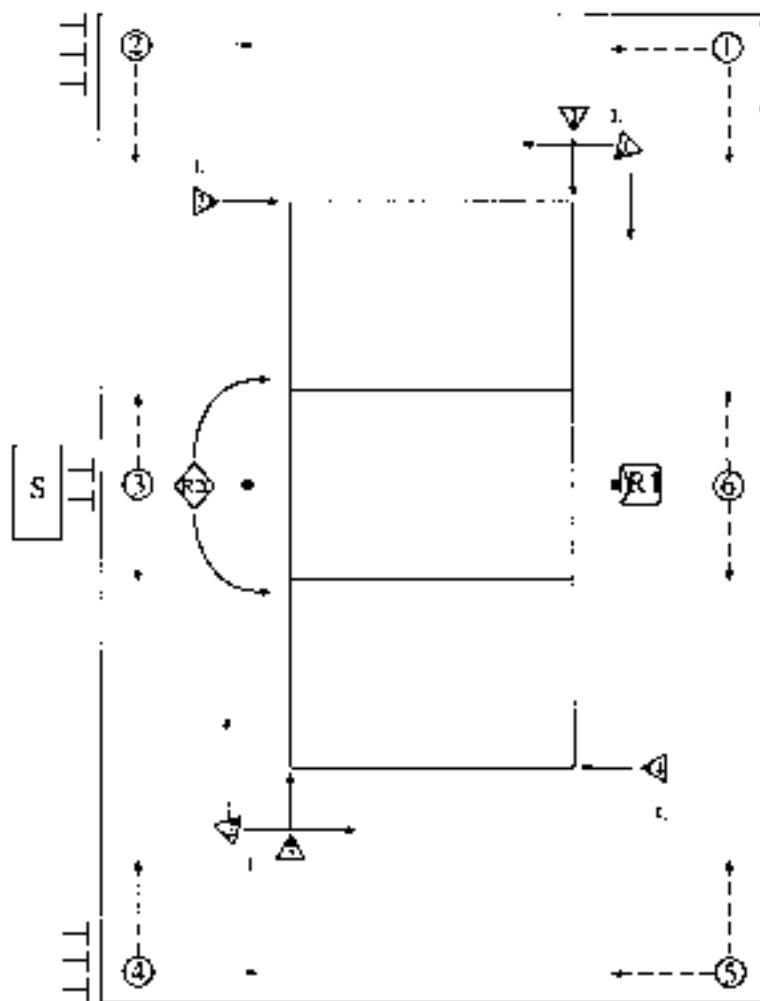


Diagram / Fig. 8 - R. 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d,

ECHELLE DES SANCTIONS POUR COMPORTEMENT INCORRECT					
CATEGORIES	REPETITION	FAUTIF	SANCTION	CARTES	CONSEQUENCE
CONDUITE GROSSIÈRE	1ère	N'importe quel membre	Pénalité	Rouge	Un point et le service pour l'adversaire
	2nde	Même membre	Expulsion	Rouge+ Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin du set
	3ème	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
CONDUITE INJURIEUSE	1ère	N'importe quel membre	Expulsion	Rouge+ Jaune jointives	Le joueur quitte le terrain de jeu et reste dans l'aire de pénalité jusqu'à la fin du set
	2nde	Même membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
	AGGRESSION	N'importe quel membre	Disqualification	Rouge + Jaune Séparées	Le joueur quitte l'aire de contrôle pour le reste du match
ECHELLE DES SANCTIONS POUR RETARD DE JEU					
CATEGORIES	REPETITION	FAUTIF	DISUASION OU SANCTION	CARTES	CONSEQUENCE
RETARD	1er	N'importe quel membre de l'équipe	Avertissement pour retard	Geste 25 avec la carte jaune	Prévention - pas de pénalité
	2nde	N'importe quel membre de l'équipe	Pénalité pour retard	Geste 25 avec la carte rouge	Un point et le service pour l'adversaire

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



- R1 = First Referee / Premier arbitre
- R2 = Second Referee / Second arbitre
- S = Scorer / Marqueur
- > = Linesjudges / Juges de ligne (numbers 1-4 or 1-2 / numéros 1-4 ou 1-2)
- (3) = Ball Reviewers / Ramasseurs de ballon (numbers 1-6 / numéros 1-6)
- = Floor Mops / Balayeurs et Essuyeurs

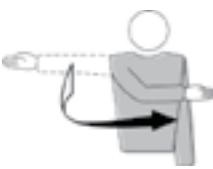
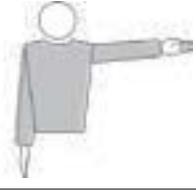
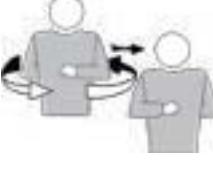
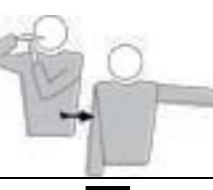
Diagram / Fig. 10 R. 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1 & 27.1 (line judges)

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Diagram 11, 1 to 5

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Fig. 11, 1 à 5

Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee Second referee	Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à signaler
Authorisation to serve R. 12.3, R. 22.2.1.1	[F]	1  Move the hand to indicate the direction of service	Autorisation de servir R. 12.3, R. 22.2.1.1
Team to serve Point awarded R. 22.2.3.1, R. 22.2.3.2 R. 22.2.3.4	[F] [S]	2  Extend the arm to the side of team that will serve	Équipe au service Point accordé R. 22.2.3.1, R. 22.2.3.2 R. 22.2.3.4
Change of courts R. 18.2	[F]	3  Raise the forearms front and back and twist them around the body	Changement de terrain R. 18.2
Time-out R. 15.4.1	[F] [S]	4  Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T) and then indicate the requesting team.	Temps-mort R. 15.4.1
Substitution R. 15.5.1, R. 15.5.2 R. 15.8	[F] [S]	5  Circular motion of the forearms around each other	Remplacement R. 15.5.1, R. 15.5.2 R. 15.8

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Diagram 11, 6 to 9

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Fig. 11, 6 à 9

Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee Second referee	Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à signaler
Misconduct warning	F	6 	Avertissement pour comportement incorrect
R. 21.1 R. 21.6	Show a yellow card for warning	Montrer une carte jaune pour l'avertissement.	R. 21.1 R. 21.6
Misconduct penalty	F	7 	Pénalité pour comportement incorrect
R. 21.3.1 R. 21.6 R. 23.3.2.2	Show a red card for penalty	Montrer une carte rouge pour la pénalisation	R. 21.3.1 R. 21.6 R. 23.3.2.2
Expulsion	F	8a 	Expulsion
R. 21.3.2 R. 21.6 R. 23.3.2.2	Show both cards jointly for expulsion	Montrer les deux cartes jointes pour l'expulsion	R. 21.3.2 R. 21.6 R. 23.3.2.2
Disqualification	F	8b 	Disqualification
R. 21.3.3 R. 21.6 R. 23.3.2.2	Show red and yellow cards separately for disqualification	Montrer les cartes jaune et rouge dans deux mains séparées pour une disqualification	R. 21.3.3 R. 21.6 R. 23.3.2.2
End of set (or match)	F S	9 	Fin du set (ou match)
R. 6.2 R. 6.3	Cross the forearms in front of the chest, hands open	Croiser les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes	R. 6.2 R. 6.3

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Diagram 11, 10 to 14

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Fig. 11, 10 à 14

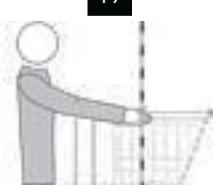
Situations to be indicated	Hand signals to be executed by First referee Second referee	Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Faits à signaler
Ball not tossed or released at the service hit R. 12.4.1	 Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards	 10 Lever le bras tendu, la paume de la main vers le haut	Ballon non lancé ou lâché pendant la frappe de service R. 12.4.1
Delay in service R. 12.4.4	 Raise eight fingers, spread open	 11 Lever huit doigts écartés	Retard dans le service R. 12.4.4
Blocking fault R.14.6.3, R. 19.3.1.3 R. 23.3.2.3a,g, R. 24.3.2.4 or screening R. 12.5, 12.6.3	 Raise both arms vertically, palms forward	 12 Lever verticalement les deux bras, les paumes en avant	Faute du bloc R.14.6.3, R. 19.3.1.3 R. 23.3.2.3a,g, R. 24.3.2.4 ou écran R. 12.5, 12.6.3
Positional or rotation fault R. 7.5, R. 7.7, R. 23.3.2.3a, R. 24.3.2.2	 Make a circular motion with the forefinger	 13 Faire un mouvement circulaire avec l'index	Faute de position ou de rotation R. 7.5, R. 7.7, R. 23.3.2.3a, R. 24.3.2.2
Ball "in" R. 8.3	 Point the arm and fingers towards the floor	 14 Étendre le bras et les doigts vers le sol	Ballon "dedans" (in) R. 8.3

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Diagram 11, 15 to 19

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Fig. 11, 15 à 19

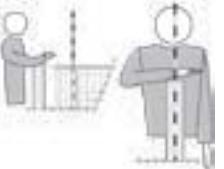
Situations to be indicated	Hand signals to be executed by		Gestes à exécuter par le premier arbitre le second arbitre	Fait à signaler
	First referee	Second referee		
Ball "out"	F S		15	Ballon "dehors" (out)
R. 8.4.1, R. 8.4.2 R.8.4.3, R. 8.4.4 R. 24.3.2.5, R. 24.3.2.7	Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body			Lever les avant-bras verticalement les mains ouvertes et les paumes vers soi
Catch	F		16	Tenu
R. 9.2.2 R. 9.3.3, R.23.3.2.3b	Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards			Lever lentement l'avant-bras, la paume de la main vers le haut
Double contact	F		17	Double touche
R. 9.3.4, R. 23.3.2.3b	Raise two fingers, spread open			Lever deux doigts écartés
Four hits	F S		18	Quatre touches
R. 9.3.1, R. 23.3.2.3b	Raise four fingers, spread open			Lever quatre doigts écartés
Net touched by player R. 11.4.4	F S		19	Filet touché par un joueur R. 11.4.4
Served ball fails to pass to the opponent through crossing space R. 12.6.2.1	Indicate the respective side of the net			Le ballon n'a pas franchi le filet dans l'espace autorisé R. 12.6.2.1

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Diagram 11, 20 to 24

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Fig. 11, 20 à 24

Situations to be indicated	Hand signals to be executed by	Gestes à exécuter par	Faits à signaler
	First referee Second referee	le premier arbitre le second arbitre	
Reaching beyond the net	F	20 	Franchissement par dessus le filet
R.11.4.1, R.13.3.1 R. 14.3, R. 14.6.1 R. 23.3.2c	Place a hand above the net, palm facing downwards	Placer une main au dessus du filet, paume vers le bas	R.11.4.1, R.13.3.1 R. 14.3, R. 14.6.1 R. 23.3.2c
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 R. 23.3.2.3d,e, R. 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 	Faute d'attaque de: un arrière, un libéro ou sur le service adverse R.13.3.3, 13.3.4, 13.3.5 sur passe R. 23.3.2.3d,e, R. 24.3.2.4 en touche haute avec les doigts par un libéro dans sa zone d'attaque ou son prolongement 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.	F S	22 	Pénétration dans le camp adverse ballon franchissant l'espace sous le filet ou le joueur au service touche le camp (la ligne de fond), ou le joueur sort de son camp au moment de la frappe de service .
R. 8.4.5, R. 11.2.2 R. 12.4.3, R. 23.3.2.3a,f R. 24.3.2.1	Point to the centre line or to the relevant line.	Montrer du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée.	R. 8.4.5, R. 11.2.2 R. 12.4.3, R. 23.3.2.3a,f R. 24.3.2.1
Double fault and replay	F	23 	Double faute et échange à rejouer
R. 6.1.2.2 R. 17.2 R. 22.2.3.4	Raise both thumbs vertically	Lever verticalement les deux pouces	R. 6.1.2.2 R. 17.2 R. 22.2.3.4
Ball touched	F S	24 	Ballon touché
R.23.3.2.3b, R. 24.2.2	Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically	Frotter avec la paume d'une main les doigts de l'autre placée en position verticale	R.23.3.2.3b, R. 24.2.2

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Diagram 11, 25

GESTES OFFICIELS DES ARBITRES

Fig. 11, 25

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

LINEJUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS

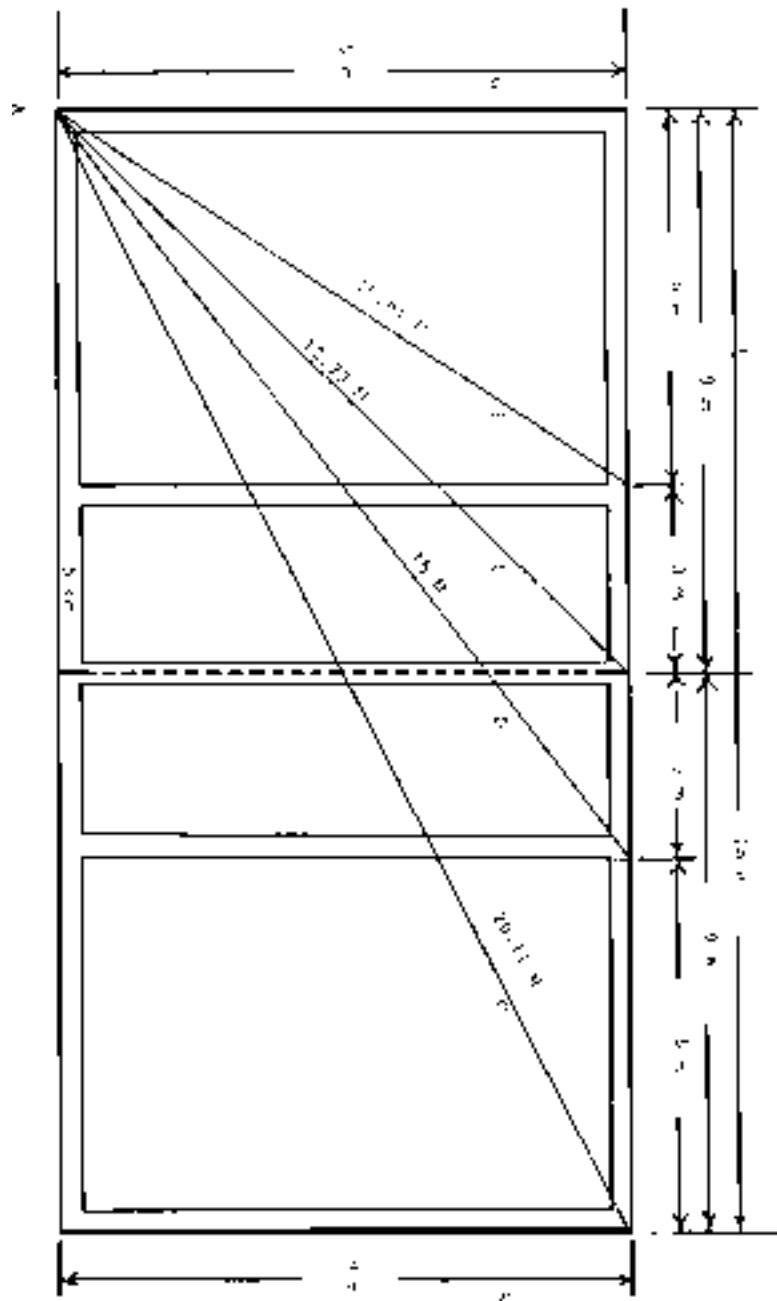
Diagram 12, 1 to 5

GESTES OFFICIELS DES JUGES DE LIGNE

Fig. 12, 1 à 5

Situations to be indicated	Flag signals to be executed by Linejudge	Signaux à exécuter par Juge de ligne	Faits à signaler
Ball "in" R. 8.3, 27.2.1.1	L Point down with flag	1 Abaïsser le fanion	Ballon 'dedans' (in) R. 8.3, 27.2.1.1
Ball "out" R. 8.4.1, R.27.2.1.1	L Raise flag vertically	2 Lever le fanion	Ballon "dehors" (out) R. 8.4.1, R.27.2.1.1
Ball touched R. 27.2.1.2	L Raise flag and touch the top with the palm of the free hand	3 Lever le fanion et toucher le dessus avec la paume de la main libre	Ballon touché R. 27.2.1.2
Ball at or foot fault by any player during service R.8.4.2, R. 8.4.3 R. 8.4.4, R. 12.4.3, R. 27.2.1.3, R. 27.2.1.4 R. 27.2.1.6, R. 27.2.1.7	L Wave flag over the head and point to the antenna or the respective line	4 Agiter le fanion au-dessus de la tête et montrer du doigt l'antenne ou la ligne concernée	Ballon hors jeu ou faute de pied d'un joueur au service R.8.4.2, R. 8.4.3 R. 8.4.4, R. 12.4.3, R. 27.2.1.3, R. 27.2.1.4 R. 27.2.1.6, R. 27.2.1.7
Judgement impossible	L Raise and cross both arms and hands in front of the chest	5 Lever et croiser les deux avant-bras et mains devant la poitrine	Jugement impossible

HOW TO CHECK THE DIMENSIONS OF THE COURT
COMMENT VÉRIFIER LES DIMENSIONS DU TERRAIN



Diagram/Fig. 13

DÉFINITIONS

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

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

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

ESPACE INFÉRIEUR - C'est l'espace défini dans sa partie supérieure par le bas du filet et la corde le joignant aux poteaux, par les côtés des poteaux et au sol par l'aire 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 EXTERIEUR - L'espace extérieur est le plan vertical du filet à l'extérieur des espaces de passage et inférieur.

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

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

STANDARDS FIVB - Les spécifications techniques ou les limites définies par la FIVB à l'égard des manufacturiers ou équipementiers.

AIRE DE PENALITE - Dans chaque hall de compétition il y a une aire de pénalité déterminée derrière le prolongement de la ligne arrière, hors de la zone libre et qui devrait être placée à 1,5m minimum derrière le banc des équipes.
Règles Officielles du Volleyball 2015-2016_V1 80

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

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

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

RAMASSEURS DE BALLE - 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.

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

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

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

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

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

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

REEMPLACEMENT - C'est l'action par laquelle un joueur de base quitte le terrain de jeu et un autre joueur prend sa place O2-bis. Un document officiel FIVB qui enregistre les joueurs et les officiels d'une équipe. Il doit être présenté durant la réunion intitulée «Preliminary Inquiry» organisée avant la compétition.

SECTION IV



Procédures

PROCÉDURES À SUIVRE LORS D'UN MATCH

A - AVANT LE DÉBUT D'UN MATCH

- 1. Les officiels vérifient le filet et le terrain.
- 2. Le 1er arbitre convoque les capitaines et effectue le tirage au sort.
- 3. Le 1er arbitre contrôle l'échauffement des équipes.
- 4. Le 2ième arbitre s'assure que la liste des joueurs et les alignements soient remis au marqueur. Le numéro du Libéro (si utilisé par un membre de l'équipe) doit être inscrit sur la feuille de position.
- 5. Le 1er arbitre siffle la fin de l'échauffement des équipes. Tous les joueurs sortent du terrain.
- 6. Les officiels majeurs et mineurs prennent leurs positions.
- 7. Le 1er arbitre demande aux équipes (les six joueurs de départ) de s'aligner sur la ligne de fond. Le 1er arbitre utilise son sifflet et le signe approprié pour signifier aux joueurs de prendre leur position sur le terrain. Cette procédure s'applique au premier set et au set décisif seulement. Pour tous les autres sets, les équipes vont directement à leur position sur le terrain.
- 8. Le 2ième arbitre vérifie l'ordre de rotation des deux équipes.
- 9. Le 2ième arbitre donne le ballon au premier serveur. Si le système à trois ballons est utilisé, le 2ième arbitre donne deux ballons aux chasseurs de ballons et ensuite donne le ballon au premier serveur. Avec le système à trois ballons, le 2ième arbitre donnera le ballon au serveur seulement au premier set et au set décisif.
- 10. Dès que les marqueurs et le 2ième arbitre sont prêts à débuter le match, le 2ième arbitre l'indiquera au 1er arbitre.
- 11. Le 1er arbitre autorisera le premier service (coup de sifflet et signal).

B - PENDANT LE MATCH

- 1. A la fin de chaque partie, les six joueurs de chaque équipe s'alignent sur la ligne de fond de leur terrain respectif.
- 2. Aussitôt que les deux équipes sont placées, le 1er arbitre à l'aide de son sifflet et du signal approprié invite les équipes à changer de côté.
- 3. Une fois que les joueurs ont traversé la ligne centrale à l'extérieur des poteaux, ils peuvent aller directement au banc des joueurs sans être obligés de s'aligner sur la ligne de fond et d'attendre les instructions de l'arbitre.
- 4. L'intervalle entre chaque partie est de trois minutes. Après deux minutes et demie, le 2ième arbitre siffle pour inviter les équipes à prendre place sur le terrain. Au premier set, les équipes s'alignent sur la ligne de fond. Pour tous les autres sets, les joueurs vont directement sur le terrain. Le 2ième arbitre vérifie que les six joueurs sur le terrain sont bien ceux inscrits sur la feuille de match.
De plus, le 2ième arbitre vérifiera que le numéro du Libéro (si utilisé par l'équipe) est indiqué sur la fiche de position.

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

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

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

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

Les capitaines se présentent à la table du marqueur pour le tirage au sort.
Lors des intervalles entre les sets, la même procédure s'applique tel qu'indiqué au numéro 4.

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

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

C - À LA FIN DU MATCH

1. A la fin du match, le premier arbitre indique aux joueurs de se placer sur leur ligne de fond respective.
2. Au signal du 1er arbitre, les deux équipes se serrent la main près du 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 de la chaise du 1er arbitre et après les remerciements d'usage, retournent à la table du marqueur pour finaliser leurs tâches administratives.

D - SYSTÈME À TROIS BALLONS

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

RÈGLES DE COMPÉTITIONS

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

1. Ce tournoi est sanctionné par Volleyball Canada.
2. Tous les participants doivent être inscrits auprès de Volleyball Canada.
3. **Les règles de jeu de ce tournoi seront celles publiées par Volleyball Canada, de l'année courante.**
4. **BRIS D'ÉGALITÉ**

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

- a) L'équipe ayant le meilleur quotient de matchs gagnés/perdus, tenant compte des matchs joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;
- b) L'équipe ayant le meilleur quotient de sets gagnés/perdus, tenant compte des matchs joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;
- c) L'équipe ayant le meilleur quotient de sets gagnés/perdus, tenant compte de tous les matchs de la ronde, se verra attribué le meilleur classement;
- d) L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte des sets joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;
- e) L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte de tous les sets de la ronde, se verra attribué le meilleur classement;
- f) Tel que déterminé par le Comité Organisateur (ex: set supplémentaire, tirage au sort, etc.)

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

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

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

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

5. Toutes les rencontres débuteront à l'heure cédulée. Une équipe qui ne peut jouer à l'heure où le match a été cédulé perdra automatiquement le premier set; un premier quinze minutes sera accordé avant le forfait du deuxième set; la même procédure sera suivie pour les sets subséquents.

En cas de force majeure, le comité de protêt pourra recéduer le match. Dans le cas d'un délai causé par un match précédent, les deux équipes auront une période d'échauffement sur le terrain qui ne sera pas inférieure à dix minutes.

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

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

7. Le ballon officiel de jeu sera de marque approuvée par VC et fourni par le comité organisateur.
Les klaxons et trompettes actionnés par une cartouche de CO₂ ou autre méthode mécanique sont interdits dans tous les événements de Volleyball Canada.
8. Tout protêt doit être porté immédiatement à l'attention du Jury (comité de protêt formé du comité organisateur du tournoi, de l'arbitre-en-chef et du responsable de Volleyball Canada) par les arbitres; toute décision de ce comité sera sans appel.
9. Toutes règles additionnelles concernant le tournoi seront remises aux équipes au début du tournoi par le Comité Organisateur.

MÉTHODE DE PRÉSENTATION D'UN PROTÊT

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

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

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

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

COMITÉ DE PROTÊT

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

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

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

- a) le jugement de l'arbitre résultant de l'application incorrecte d'un règlement.
- b) le jugement incorrect du marqueur concernant soit l'ordre de rotation des joueurs ou le pointage.

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

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

PROCÉDURES DISCIPLINAIRES

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

PROCÉDURES

Toute infraction aux règles de conduite/protêt ayant été commise durant un Championnat National de VC ou à son issue doit être immédiatement signalée au représentant du Comité des Championnats Canadiens (CCC) 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 CCC ou une personne désignée et autorisée qui agira en tant que président du Jury.
- b) un représentant du Comité hôte des Championnats Nationaux.
- c) un membre du Comité des Arbitres Nationaux ou l'arbitre-en-chef.

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

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

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

ou à un des membres du jury.

Sur réception des rapports, le représentant du CCC 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 cordonnateur devra déterminer les nom et adresse des personnes qui auraient commis l'infraction.
- b) le directeur du tournoi ou le cordonnateur devra déterminer les circonstances entourant la présumée infraction.

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

Les étapes suivantes seront suivies:

- a) avertir les deux équipes qu'un protêt a été déposé et les retenir dans le gymnase jusqu'à ce que la procédure soit établie.
- b) le président du jury convoque le jury.
- c) le jury réalisera des entrevues et sécurisera une déclaration de toutes les personnes témoin de l'infraction.
- d) si l'infraction se produit pendant un match, des entrevues seraient réalisées avec les officiels qui ont orchestré le match et avec les entraîneurs et capitaines de chaque équipe si nécessaire et approprié.
- e) le jury réalisera également une entrevue et sécurisera une déclaration de la personne accusée d'avoir commis l'infraction.
- f) le jury rendra une décision et possiblement une pénalité.
- g) le président du jury doit informer de la décision tous les partis concernés. Un rapport complet sur l'incident et la décision du jury sera complété au même moment.

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

Le président du CCC 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 CCC 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 CCC 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 CCC qui prendra les mesures nécessaires.

NOTIFICATION

Toute personne accusée d'avoir commis une infraction aux règles de conduite devra être avertie par écrit de l'endroit, de la date et de l'heure de l'audience. Elle aura le droit d'être

entendue à un autre moment si elle a une raison valable pour ne pas se présenter à la date initialement fixée. Au cas où l'accusé ne se présenterait pas à l'audience, la personne qui dirige cette dernière pourra engager la procédure et recueillir les dépositions des témoins présents. Le président de l'audience pourra accepter ou rejeter le témoignage des témoins.

DÉCISION

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

Le directeur administratif 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 directeur administratif 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 réglementation 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

A l'exception des situations où la juridiction spécifique d'un arbitre est décrite dans les règles du jeu ou dans le code d'arbitrage, tous les officiels devraient prendre des décisions sur toute infraction 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 déroulement, alors que l'intéressé mis en situation doit constamment viser à offrir un rendement à la mesure de ses possibilités, l'officiel envisage donc son rôle en fonction de l'esprit de la règle sans utiliser celui-ci pour assouvir un besoin d'autorité.

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

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

A - EN REGARD DU JOUEUR •

1. L'officiel doit offrir au joueur les possibilités raisonnables de se réaliser en situation de performance, dans les limites de la réglementation.
2. La considération majeure que doit envisager l'officiel est la sécurité du joueur. Toute situation mettant en danger cet aspect privilégié de la compétition devra être évitée et/ou arrêtée.
3. Lors des affrontements qui constituent l'univers que doit superviser l'officiel, celui-ci doit veiller à préserver l'esprit d'une saine compétition. Dans cette optique:
 - a) Il ne devra pas permettre l'intimidation d'un joueur par d'autres joueurs ou par des dirigeants d'équipes, que ce soit en paroles ou en actes.
 - b) Il ne devra pas tolérer les écarts de comportements face aux officiels, aux autres joueurs et aux spectateurs.
 - c) Il devra éviter, en situation de match, de discuter inutilement avec les acteurs, seuls les capitaines d'équipe pouvant s'adresser à lui.
4. Dans le feu de l'action, face à ses relations avec les joueurs et les dirigeants d'équipes, l'officiel doit s'efforcer de conserver en tout temps un sang-froid qui lui permette de poursuivre la direction du match en toute objectivité, avec la dignité que commande son poste.
5. Lorsqu'oeuvrant dans des rencontres regroupant des joueurs débutants, l'officiel devrait accepter le rôle éducatif qui lui est dévolu et adapter son travail en fonction de cette particularité de la compétition.
6. Hors du contexte que représentent les matchs, l'officiel devrait accéder à une ouverture au dialogue et à la communication avec les joueurs, évitant bien sûr tout comportement dénotant de la suffisance, de l'arrogance ou du sarcasme, étant attentif à la critique constructive et considérant la différence des points de vue et des jugements dans le respect et la courtoisie.
7. L'officiel devra, à l'extérieur du terrain de jeu, faire en sorte que ses relations avec les joueurs ne mettent pas en péril son travail ultérieur et l'impartialité qui doit y transpirer.

B - EN REGARD DU DIRIGEANT D'ÉQUIPE •

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

2. En situation de match, l'officiel doit intervenir, lorsque le besoin s'en fait sentir, de façon à faciliter le travail des entraîneurs dans le cadre des procédures régulières, et ce dans les limites de la règlementation.
3. L'officiel doit proscrire tout écart de conduite chez les dirigeants d'équipes quant à leurs interactions avec les officiels, les joueurs, les autres dirigeants d'équipes ainsi que les spectateurs, et sévir contre tout manquement en ce sens, selon les modalités prévues dans les règlements.
4. Hors du contexte des matchs, l'officiel doit consentir une attitude qui permette des possibilités d'échanges positifs et de communication sereine avec les dirigeants d'équipes. Il portera un effort particulier au sens de l'écoute, en fonction de la critique constructive, tenant compte du climat affranchi d'agressivité qui doit prévaloir et faisant preuve du discernement qui s'impose face aux abus qui pourraient être constatés dans cette voie.

C - EN REGARD DES AUTRES OFFICIELS

1. Tout officiel, dans ses relations avec un ou plusieurs autres officiels devrait être sensible à créer et/ou accéder à un climat sinon amical, à tout le moins sympathique où règnent le respect, l'entente, la cordialité et plus particulièrement l'encouragement.
2. Dans la réalisation de leur travail, les membres d'un collège d'arbitres réunis pour officier un match doivent adhérer à la recherche de cette ambiance que contribuent à créer la confiance, la collaboration et la communication pour pouvoir ainsi offrir collectivement un rendement optimal.
3. Tout officiel, qualifié mineur ou majeur, doit être accepté comme membre à part entière d'un collège d'arbitres assignés à une rencontre et le premier arbitre doit s'assurer que ce principe est respecté.
4. Le premier arbitre d'un match devrait s'efforcer d'impliquer chacun des membres d'un collège d'arbitres dans l'action et doit les remercier à la fin de la rencontre.
5. Lorsque la résolution d'une situation s'avère problématique pour un arbitre et que la solution envisagée lui semble douteuse, l'officiel concerné doit faire appel à la consultation pour qu'une décision moins obscure en émane.
6. L'officiel doit accepter les obligations rattachées au rôle particulier qu'il est appelé à jouer dans un match, évitant de se décharger des ses responsabilités sur d'autres officiels.
7. Dans un esprit d'entraide et de perfectionnement, tout officiel devrait accepter l'évaluation mutuelle en guise de rétroaction à un match. La critique réalisée doit alors être émise avec un souci d'honnêteté et reçue avec toute l'attention qu'elle réclame.
8. Les officiels chevronnés devraient être attentifs au développement des moins expérimentés en leur prodiguant, avec tact et simplicité, les conseils aptes à les améliorer.
9. Tout officiel doit s'abstenir de discuter publiquement les décisions des autres officiels et éviter de les dénigrer ou de les juger impulsivement, en tout temps et en toute situation, mais particulièrement lorsque revêtu de l'uniforme identifiant son statut d'arbitre.

D - EN REGARD DE SA TÂCHE ET DE SES RESPONSABILITÉS...

...QUANT À SON ACTIVITÉ GÉNÉRALE:

1. L'officiel doit réaliser les efforts nécessaires pour s'élever à des standards qualitatifs supérieurs, pour promouvoir un climat qui encourage le travail conscientieux, 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 quelqu'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) Eviter 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 détourne qui caractérise les règlements et ses modalités protocolaires.

...QUANT AUX PRÉ-REQUIS RELIÉS À SON TRAVAIL:

4. Tout officiel en fonction doit porter l'uniforme identifié par Volleyball Canada et présenter une tenue, tant corporelle que vestimentaire, qui soit propre et soignée.
5. L'officiel doit chercher à acquérir graduellement l'expérience pertinente et accéder à une compétence accrue, sans essayer de brûler les étapes, en étudiant les règles, en vérifiant toute interprétation douteuse auprès de l'autorité compétente, et en participant aux stages de perfectionnement qui lui sont accessibles, conscient d'être dans un processus de perpétuelle formation.

...QUANT À SA PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS:

6. Il est nécessaire que l'officiel fasse preuve d'exactitude en regard de ses engagements qu'il doit rehausser d'une assurance fondamentale et qu'il soit soucieux de ponctualité face aux invitations pour lesquelles une promesse verbale formelle a été donnée.
7. Dans l'acceptation des assignations pour les matchs d'un tournoi, l'officiel doit témoigner de bonne volonté pour que le partage de la charge de travail soit équitable envers tous. En conséquence de cette assertion, l'intéressé:
 - a) Doit assurer sa disponibilité pour toute la durée du tournoi.

- b) Doit garantir une assiduité pour chacun des matchs dans lesquels il est impliqué.
- c) Eviter d'imposer aux responsables toute autre contrainte qui rendrait sa participation conditionnelle.

et ce dans toute situation qui ne commande pas exception à cause de force majeure.

...QUANT À SON IMPLICATION DANS UN MATCH:

- 8. Le premier souci de l'officiel doit être celui de préserver l'intégrité inébranlable et absolue de l'arbitrage, dénotée particulièrement dans ses décisions les plus difficiles. En corollaire de cet énoncé, l'officiel:
 - a) Ne doit se laisser conseiller ou influencer par nul joueur, dirigeant d'équipe ou spectateur.
 - b) Doit procéder à des actions dénuées de tout préjugé, favorable ou défavorable, à l'égard de l'une ou l'autre des équipes en présence.
 - c) Ne doit pas rendre de décisions dans l'intention de se reprendre pour quelque situation antérieure, dans des jugements qui n'en sont pas tributaires.
- 9. L'officiel doit faire preuve d'un engagement total en situation de match et adopter une attitude appropriée dans des interventions sobres et discrètes. Il devra donc, par 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 le match à la légère sans lui accorder tout le sérieux nécessaire.
- 10. Dans des agissements dépourvus de suffisance et d'arrogance, l'officiel doit s'efforcer de diriger calmement le jeu, et de rendre des jugements sans hésitation, particulièrement lors des décisions épineuses, qu'il doit annoncer avec détermination, évitant de figer sous l'importance de la situation.
- 11. Pour tenter de se valoriser ou de se réhabiliter aux yeux d'une tierce personne, l'officiel ne doit pas chercher à se justifier ou à s'excuser au sujet des décisions difficiles qu'il a rendues.
- 12. A la fin d'une rencontre, après avoir vérifié et signé la feuille de match, l'officiel doit quitter discrètement l'aire de compétition sans s'y attarder inutilement.

13. Un arbitre en fonction doit se soustraire à toute déclaration publique quant aux matchs dans lesquels il est impliqué, surtout s'il est question de prédiction relativement à l'issue d'une de ces rencontres.

E - EN REGARD DE LA DISCIPLINE, SES ADMINISTRATEURS ET SES SPECTATEURS

1. Tout officiel membre du conseil des arbitres de VC doit avoir le souci d'agir en bon ambassadeur du volleyball et de sa fédération nationale.
2. L'officiel doit honorer sa parole relativement aux ententes prises avec l'association et ses représentants, et remplir ses engagements dans les mandats convenus, que ce soit comme arbitre, cadre de stage, responsable d'un dossier particulier ou toute autre tâche identifiée.
3. L'officiel doit collaborer au développement du volleyball et participer, par son apport tant pragmatique qu'intellectuel, à l'édification de structures solides et dynamiques, selon ses compétences, ses intérêts et sa disponibilité.

Dans cette optique, il devrait entre autres:

- a) Contribuer à l'élaboration ou la diffusion des programmes de formation et de perfectionnement.
 - b) S'associer aux rouages de fonctionnement des différentes instances administratives ou accepter et encourager leur travail.
 - c) Assister ou s'intéresser à l'aménagement physique d'événements sportifs ou organisationnels.
4. L'officiel doit adopter envers les spectateurs de volleyball une attitude empreinte de réserve et de dignité dans les manières et le langage, sans entorse à la courtoisie et au respect.
 5. Dans toute situation non spécifiée dans le présent recueil, l'officiel doit agir selon l'esprit du code d'éthique, conformément à la philosophie et aux principes directeurs de l'arbitrage.

*Préparé et rédigé par Claude Huot
Adopté par le Comité national des Arbitres (VC) - Septembre 1986*

*Le comité des arbitres de Volleyball Canada aimerait remercier
tous ceux qui ont collaboré à l'écriture de ce code.*

RÈGLES DE CONDUITE DE VOLLEYBALL CANADA

Le volleyball, de par ses règles et sa tradition, propose une pratique de la compétition basée sur les plus hauts standards d'esprit sportif.

Pour cette raison, tous les participants (équipes, joueurs, entraîneurs, arbitres, gérants et administrateurs) aux tournois et réunions sous la juridiction de VC ont le devoir de se conduire de manière respectable. Ils doivent éviter tout comportement, geste ou pratique qui, de l'avis de VC, serait préjudiciable au sport du volley-ball. Pour toutes pénalités émises, une amende sera donnée ou/et le bon de performance sera perdu.

Ces actes préjudiciables comprennent notamment mais pas exclusivement le fait de:

- a) commettre toute action considérée comme une infraction en regard de la loi.
Pénalité - Suspension d'un an ou plus.
- b) i. accepter de l'argent ou toute autre rétribution contre une défaite ou une victoire par un écart déterminé;
ii. servir d'intermédiaire dans le paiement d'une somme d'argent ou de toute autre rétribution contre une défaite ou une victoire par un écart déterminé;
Pénalité - Suspension d'un an ou plus.
- c) i. faire des paris ou prendre des paris lors de matchs ou de tournois;
ii. être associé à des parieurs professionnels;
Pénalité - Suspension d'un mois à un an.
- d) causer volontairement des dommages matériels;
Pénalité - Compensation des dommages et suspension d'un mois à un an.
- e) tricherie:
 - i. s'inscrire à une compétition et faire défaut par la suite sans raison valable ni préavis;
 - ii. ne pas se présenter à une partie ou un match, sauf pour blessures ou toute autre raison valable;
 - iii. retirer une équipe d'un match, sauf pour blessures ou toute autre raison valable;
 - iv. participer à une compétition sous un faux nom, falsifier le formulaire d'inscription d'une équipe ou fournir de faux renseignements à un officiel;**Pénalité** - Radiation du tournoi en plus amende d'un montant égal aux frais d'inscription et suspension de deux semaines à un an pour l'équipe ou l'individu.
- f) violence:
 - i. démontrer un tempérament violent;
 - ii. lancer ou frapper délibérément le ballon en direction d'un officiel, d'un spectateur ou d'un adversaire;
 - iii. menacer l'adversaire de sévices corporels;**Pénalité** - Suspension de trois mois à vie.
- g) mauvaise attitude:
 - i. être grossier envers un officiel, un juge de lignes, un marqueur, un spectateur ou un adversaire;
 - ii. jurer, prononcer des paroles obscènes ou faire des gestes obscènes;**Pénalité** - Suspension de deux semaines à un an.
- h) *Usage illégale de substances (drogues) bannies.*
Pénalité - suspension.

POLITIQUE ANTIDOPAGE

Selon le Programme canadien antidopage, développée par le Centre canadien pour l'éthique dans le sport (CCES) et adoptée par Volleyball Canada, des sanctions s'appliquent pour l'utilisation de substances interdites, de méthodes de dopage interdites ou des substances et méthodes interdites en compétition ou hors compétition.

Veuillez consulter le site internet du CCES - www.cces.ca - pour plus de détails sur le Programme canadien antidopage (substances et méthodes, contrôle, autorisation d'usage à des fins thérapeutiques, ...).

Selon cette politique, les personnes commettant des infractions de dopage pourraient se voir imposer les sanctions suivantes:

- par un athlète -
 - 1re infraction: 2 ans d'inadmissibilité
 - 2e infraction: Inadmissibilité à vie
- substances spécifiques -
 - 1re infraction: Au minimum, un avertissement et une réprimande.
Au maximum, 1 an d'inadmissibilité.
 - 2e infraction: 2 ans d'inadmissibilité
 - 3e infraction: Inadmissibilité à vie

Il est la responsabilité de chaque participant de connaître les règles du Programme canadien antidopage. Pour plus d'information, veuillez contacter le CCES au (800) 672-7775 ou info@cces.ca.

COMMENT DEVENIR UN ARBITRE AU VOLLEYBALL

Au Canada, les arbitres de volleyball sont soumis aux règlements émis par Volleyball Canada (VC) par l'entremise de son Comité National des Arbitres. Ce Comité travaille en étroite collaboration avec l'arbitre-en-chef de chaque région membre de VC.

En vue de devenir un arbitre de grade "LOCAL", les étapes suivantes doivent être franchies:

- a) étudier et apprendre les règles de jeu
- b) acquérir une expérience pratique en arbitrant des matchs d'entraînement ou même des matchs officiels
- c) participer à un stage d'arbitrage organisé par l'Association Provinciale
- d) se présenter à l'examen théorique et pratique établi par le Comité Provincial d'Arbitrage.

Les examens réussis, le candidat obtient alors le grade "LOCAL" et doit se rendre disponible aussi souvent que possible pour arbitrer différents niveaux de jeu.

Le grade suivant s'appelle "PROVINCIAL". L'obtention de ce grade requiert au moins un an d'expérience en tant qu'arbitre "LOCAL" et une démonstration pratique d'une connaissance avancée des règlements.

Le prochain grade est le grade "RÉGIONAL" qui exige les pré-requis 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 pré-requis 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.

Le plus haut grade accessible aux arbitres est celui d'arbitre "INTERNATIONAL". Les pré-requis de ce grade sont les suivants:

- a) être un arbitre "NATIONAL" actif pendant un certain nombre d'années
- b) être recommandé par son arbitre-en-chef national pour la promotion internationale sur la base de la qualité et de la quantité de son arbitrage
- c) participer à un stage de dix jours en vue de l'accréditation internationale
- d) se présenter à l'examen théorique et pratique dispensé par un membre de la Commission Spéciale d'Arbitrage de la F.I.V.B.
- e) arbitrer en tant que premier arbitre, sept matchs internationaux (avec évaluation) dans les trois ans qui suivent le stage international
- f) ne pas avoir atteint son 41e anniversaire.

MODÈLE DE DÉVELOPPEMENT DES ARBITRES		
PROGRAMMES	EMPHASE DURANT LE STAGE	THEMES
PROGRAMME <u>1er NIVEAU</u> (GRADE LOCAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissance des règlements - Apprentissage des mécanismes opératoires
PROGRAMME <u>2e NIVEAU</u> (GRADE PROVINCIAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE	<ul style="list-style-type: none"> - Application et interprétation de règlements - Maîtrise des mécanismes opératoires
	CAPACITÉ HUMAINE (sensibilisation)	<ul style="list-style-type: none"> - Code d'éthique - Initiation à l'évaluation - Profil de l'arbitre
PROGRAMME <u>3e NIVEAU</u> (GRADE RÉGIONAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE (complément)	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise de l'interprétation des règlements - Capacité d'adaptation aux calibres élevés
	CAPACITÉ HUMAINE	<ul style="list-style-type: none"> - Personnalités et interactions - Evaluation et auto-évaluation
	CAPACITÉ DE CONCEPTION (introduction)	<ul style="list-style-type: none"> - Structures et programmes de l'arbitrage dans la province respective - Facteurs déterminants de la performance
PROGRAMME <u>4e NIVEAU</u> (GRADE NATIONAL)	CAPACITÉ TECHNIQUE (maîtrise)	<ul style="list-style-type: none"> - Excellence au niveau de la performance
	CAPACITÉ HUMAINE (perfectionnement)	<ul style="list-style-type: none"> - Psychologie de l'arbitrage
	CAPACITÉ DE CONCEPTION	<ul style="list-style-type: none"> - Structures et programmes de l'arbitrage au Canada - Etude de la performance arbitrale - Docimologie (étude de l'analyse des examens)

CHAMPIONNATS NATIONAUX DE 2016

VOLLEYBALL CANADA - INTÉRIEUR - 2016

Catégorie	Lieu
14U Ouest	Winnipeg, MB
14U Est	Ottawa, ON
14U Atlantique	Halifax, N.-E.
15U Ouest	Regina, SK
15U Est	Waterloo, ON
16U Ouest	Calgary, AB
16U Est	Waterloo, ON
17U	Edmonton, AB
18U	Edmonton, AB

Pour les dates limites d'inscription, veuillez visiter www.volleyball.ca.

Pour plus d'information sur nos championnats nationaux, veuillez contacter la directrice des compétitions domestiques:

cbenz@volleyball.ca, Tél. (613) 748-5681 poste 232, www.volleyball.ca

VOLLEYBALL CANADA - PLAGE

Pour plus d'information sur nos compétitions de volleyball de plage et les championnats nationaux, veuillez contacter la coordonnatrice des arbitres et des événements de volleyball de plage:

abailie@volleyball.ca, Tél. (613) 748-5681 poste 234, www.volleyball.ca

CHAMPIONNATS A.C.S.C. 2016

Femmes	Holland College Charlottetown, PEI
Hommes	Douglas College New Westminster, BC

Veuillez contacter l'A.C.S.C. pour plus d'information:

Tél. (613) 937-1508, www.ccaa.ca

CHAMPIONNATS S.I.C. 2016

Hommes	Brandon University Brandon, MB
Femmes	McMaster University Hamilton, ON

Veuillez contacter S.I.C. pour plus d'information:

cisoffice@universitysport.ca, Tél. (613) 562-5670, www.universitysport.ca

MODIFICATIONS DE RÈGLEMENTS POUR LE VOLLEYBALL MIXTE EN SALLE

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

1. VOLLEYBALL MIXTE À SIX JOUEURS

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

- a) **Composition de l'équipe:** Il doit y avoir trois hommes et trois femmes sur le terrain en tout temps.
- b) **Hauteur du filet:** La hauteur du filet utilisée doit être 2,43m.
- c) **Remplacement:** Les joueurs/joueuses ne peuvent être remplacé(e)s que par un autre joueur du même sexe (donc un homme par un autre homme ou une femme par une autre femme).
- d) **Uniformes:** Les chandails des joueurs doivent être identiques et numérotés; les culottes courtes doivent être de la même couleur.
- e) **Le Libero:** Chaque équipe peut identifier un Libero. Le Libero (homme ou femme) peut être substitué seulement par un joueur du même sexe (i.e. homme pour homme et femme pour femme) - voir les règlements sur le joueur Libero - *Règle 8.5.*

2. VOLLEYBALL MIXTE À QUATRE JOUEURS

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

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

3. VOLLEYBALL MIXTE À SIX ET À QUATRE JOUEURS RENVERSÉ

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

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

4. VARIANTES DE VOLLEYBALL RÉCRÉATIF :

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

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

MODIFICATIONS DE RÈGLEMENTS POUR LE VOLLEYBALL DE GROUPES D'ÂGE

Le volleyball avec circulation est le format de compétition officiel dans les régions canadiennes offrant des compétitions dans la catégorie 6-8U. Les compétitions ne sont pas arbitrées. Les enseignants, entraîneurs et bénévoles soutiennent l'application des règlements du jeu.

Équipement:

1. L'usage du ballon de volleyball Mini Volleyball Tachikara OTB10 est recommandé. Consultez www.volleyball.ca pour commander.
2. Terrain: 6 m X 9 m (ligne arrière de 6 m, 4.5 m de chaque côté du filet). Modifiez des terrains existants si nécessaire.
3. La hauteur du filet est de 2 m. Des poteaux ainsi que des filets de badminton ou de volleyball seront utilisés pour couvrir la longueur du terrain.
4. Des poteaux et filets de badminton peuvent servir à créer le terrain.

Stade 1 : première année du primaire (6 ans)

1. 4 contre 4. Les joueurs supplémentaires forment une ligne à l'extérieur du terrain. Les élèves attrapent et lancent le ballon par-dessus le filet en essayant de faire commettre une erreur à leurs adversaires ou de faire toucher le ballon au sol du côté opposé du terrain.
2. Pour commencer et reprendre le jeu
Lancer le ballon par-dessus le filet de n'importe quel endroit sur le terrain (n'importe quel joueur de l'une ou l'autre des équipes peut le faire).
3. Lorsqu'un joueur lance le ballon par-dessus le filet, tous les joueurs de son équipe font une rotation en sens horaire. Cela ajoute du mouvement au jeu et le rend plus excitant.
4. Si une erreur est commise (ex. : le ballon est échappé ou lancé dans le filet ou à l'extérieur du terrain), l'élève fautif quitte le terrain et se joint à la ligne en périphérie du terrain. Lorsque le ballon touche au sol, l'élève qui est le plus près du ballon quitte le terrain. Lorsqu'il reste seulement deux joueurs d'une équipe sur le terrain, ces derniers échangent de position chaque fois que l'un d'entre eux lance le ballon pardessus le filet.
5. Lorsqu'un des membres d'une équipe attrape un ballon en provenance de l'équipe adverse, le premier joueur en ligne à l'extérieur du terrain retourne au jeu (à l'endroit où on a besoin de lui). Cela favorise la coopération et l'interdépendance entre joueurs.
6. Lorsqu'une équipe perd tous ses joueurs (aucun joueur restant sur le terrain), l'équipe adverse obtient un point. Tous les joueurs retournent alors sur le terrain et la partie est recommencée. Les parties sont chronométrées.
7. Le ballon doit être lancé par-dessus le filet chaque fois (un contact). Aucun déplacement en possession du ballon. Les élèves ne peuvent pas lancer le ballon à un

coéquipier à moins d'être trop éloignés du filet, dans lequel cas les passes sont encouragées.

Encouragez les élèves à jouer le ballon d'une façon particulière.

- Lancer le ballon avec les bras tendus (position des bras semblable à celle qui est utilisée pour la manchette).
- Pousser le ballon par-dessus la tête (position et mouvement similaires à ceux qui sont utilisés pour la touche).
- Lancer le ballon avec une main au-dessus de la tête (le mouvement de base du smash).

Stade 2: deuxième année du primaire (7 ans)

Tous les règlements du Stade 1 s'appliquent, à l'exception des modifications suivantes:

1. Pour commencer et reprendre le jeu: service par en dessous de n'importe endroit sur le terrain (n'importe quel joueur de l'une ou l'autre des équipes peut le faire). Le serveur peut se repositionner pour servir.
2. Le ballon doit être lancé par-dessus le filet chaque fois (un contact). Les élèves ne peuvent pas lancer le ballon à un coéquipier.
3. Lorsqu'une équipe réussit à attraper trois fois de suite un ballon en provenance de l'équipe adverse, le premier joueur en ligne retourne au jeu. Lorsqu'un joueur réussit à jouer le ballon en provenance de l'équipe adverse avec une manchette et que le même joueur réussit à attraper sa propre passe, tous les joueurs de son équipe retournent au jeu.

Stade 3: troisième année du primaire (8 ans)

Tous les règlements du Stade 1 s'appliquent, à l'exception des modifications suivantes:

1. Pour commencer et reprendre le jeu : Service par en dessous de l'endroit où le ballon est attrapé – pas de repositionnement avec le ballon.
2. Lorsqu'un joueur joue le ballon avec une manchette et un autre joueur de la même équipe attrape le ballon, le premier joueur en ligne peut retourner au jeu. S'il reste seulement un joueur sur le terrain, il peut attraper sa propre passe.
3. Chaque ballon, à l'exception d'une manchette à un coéquipier, doit aller directement par-dessus le filet.

Le volleyball avec circulation est le format de compétition officiel dans les régions canadiennes offrant des compétitions dans la catégorie 9-12U. Les compétitions ne sont pas arbitrées. Les enseignants, entraîneurs et bénévoles soutiennent l'application des règlements du jeu.

Équipement:

1. L'usage du ballon de volleyball Tachikara Volley-LiteTM est recommandé. Consultez www.volleyball.ca pour commander.
2. Terrain: 6.10 m X 13.40 m (un terrain de badminton). Modifiez des terrains existants si nécessaire.

3. La hauteur du filet est de 2 m. Des poteaux ainsi que des filets de badminton ou de volleyball peuvent être utilisés.

4. Des poteaux et filets de badminton peuvent servir à créer le terrain.

Stade 1 (9-10 ans)

1. Service par en dessous ou lancer par le joueur arrière droit (position 1).

2. Trois (3) passes obligatoires avant de diriger le ballon par-dessus le filet. Le deuxième contact doit être un mouvement fluide d'attraper-lancer, qui peut être fait de trois façons :

- a) avec les bras étendus, lancer le ballon vers l'avant;
- b) avec les bras étendus, lancer le ballon vers l'arrière;
- c) attraper le ballon avec les bras étendus au-dessus de la tête (position de passeur), plier les genoux et pousser vers le haut.

Encouragez les joueurs à jouer le deuxième ballon parallèle au filet (le long du filet). Le ballon ne doit pas être lancé de l'autre côté du filet au deuxième contact. Tous les autres contacts sont exécutés au moyen de techniques de volleyball.

3. Aucune rotation après que le ballon ait été lancé par-dessus le filet. Même procédure de rotation que le volleyball ordinaire.

4. L'équipe qui remporte l'échange obtient un point et initie le prochain jeu par un service par en dessous de la position arrière droite. Maximum de trois (3) services avant de passer au prochain serveur. Les joueurs sur le banc (lorsqu'il y a plus de 4 joueurs) entrent en jeu à la position de service.

5. Système de la marque continue : toute erreur donne un point à l'adversaire. Matchs chronométrés de vingt (20) minutes, tournoi à la ronde de type Jamboree (chaque équipe joue contre chacune des autres équipes, les équipes étant jumelées autant que possible avec des équipes de niveau semblable).

6. Les règles du volleyball à 3 échanges s'appliquent pour toute la compétition si possible.

Stade 2 (11-12 ans)

Tous les règlements du Stade 1 s'appliquent, à l'exception des modifications suivantes:

1. Les passes avant de diriger le ballon par-dessus le filet sont encouragées, mais ne sont pas obligatoires.

2. Tous les contacts sont exécutés au moyen de techniques de volleyball.

Le volleyball à 3 échanges est le format de compétition officiel dans les régions canadiennes offrant des compétitions dans la catégorie 13U. On recommande que le volleyball à 3 échanges soit joué dans la première moitié de la saison dans la catégorie 14U lorsqu'il n'existe pas de catégorie 13U. Le but du volleyball à 3 échanges est de favoriser le développement des habiletés, la participation, la tenue de compétitions pertinentes 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 – introduit par le serveur
 - * 2e échange – ballon lancé à l'équipe en réception
 - * 3e échange – ballon lancé à l'équipe au service
- b) Le service alterne d'une équipe à l'autre après chaque séquence de trois échanges.
- c) Lorsque c'est le tour à une équipe de servir, elle doit faire une rotation et introduire un nouveau serveur.
- d) Chaque ballon introduit vaut un (1) point.

Règles du volleyball à trois échanges

- a) Il est interdit de prendre une position différente de ce qui est prescrit par l'ordre de service.
- b) Le joueur en position no 2 ou no 3 est le passeur désigné, faisant en sorte qu'il y a un différent passeur désigné à chaque rotation. La position doit être indiquée sur la feuille de pointage par l'entraîneur.
- c) Les règles de fair-play et de remplacement s'appliquent.
- d) Aucun temps-mort n'est permis pendant la séquence de 3 ballons; ces demandes doivent être faites avant l'introduction du service.
- e) Le ballon lancé doit être joué avec une manchette, sinon le jeu est repris.
- f) Toutes les autres règles du volleyball régulier qui ne font pas partie de la liste ci-dessus s'appliquent.

*On recommande aux officiels d'utiliser une bande élastique pour le suivi de l'ordre de service.

Directives à l'intention des lanceurs

- a) Un entraîneur, un entraîneur adjoint ou un bénévole compétent peut être le lanceur qui introduit le ballon à son équipe.
- b) Le ballon est lancé par en dessous, avec les deux mains, sans effet ou presque, au-dessus de l'antenne pour donner aux athlètes le temps de jouer le ballon.
- c) Le lanceur peut pénétrer sur le terrain pour faire son lancer, mais doit le dégager tout de suite après.
- d) Le ballon est toujours lancé directement vers l'athlète en position six (6), sinon le jeu est repris.
- e) Le ballon est lancé lorsque tous les joueurs avant sont au filet (prêts pour la transition) et ont été avertis verbalement par le lanceur que le ballon s'apprête à être introduit. Le lanceur enchaîne rapidement le prochain lancer après la fin d'un échange.

Pour une démonstration vidéo du volleyball à 3 échanges et la feuille de pointage officielle, rendez-vous au : <http://vcdm.org/teachers/resources/gr-8-9-13-14-triple-ball> ou www.vcdm.org > Enseignants > Volleyball à 3 échanges – 8e-9e année

SECTION V



Information
au sujet de
Volleyball Canada

CERTIFICATION DES ENTRAÎNEURS

Volleyball Canada, en collaboration avec les associations provinciales de volley-ball et l'Association canadienne des entraîneurs, offre des cours de certification pour entraîneurs, niveaux I à III, dont l'administration relève de chaque province. Le candidat doit réussir les composantes théorique, technique et pratique de chaque niveau (voir le tableau ci-dessous). Pour obtenir de plus amples renseignements au sujet de l'inscription aux cours des niveaux I à III, veuillez communiquer avec votre entraîneur-en-chef provincial ou avec l'association provinciale.

Outre ces trois niveaux, VC, par l'entremise du Comité Technique, offre les cours de niveaux IV et V ainsi que la certification des maîtres. Ces programmes ont été conçus à l'intention de l'entraîneur chevronné qui aimerait travailler avec les athlètes d'élite de calibre national et international. Vous pouvez obtenir de plus amples renseignements au sujet de ces programmes ou des modalités d'inscription en communiquant avec le coordonnateur technique au bureau national de VC.

Vous pouvez aussi vous procurer, gratuitement, au bureau national, un annuaire de certification des entraîneurs qui explique en détail les exigences et la structure du programme pour les niveaux I à V et pour les maîtres entraîneurs. Le tableau suivant indique les grandes lignes des exigences pour les divers niveaux de certification.

PROGRAMME DE CERTIFICATION DE L'AVC - NIVEAU I À IV					
NIVEAU	I	II	III	IV	V
OBJECTIF	Familiariser le candidat avec les concepts fondamentaux du volley-ball et les principes de planification et de direction à appliquer dans les séances d'entraînement.	Familiariser le candidat avec les connaissances et tactiques du volley-ball pour l'aider à appliquer ces connaissances dans les situations suivantes: -planification d'un plan d'entraînement saisonnier -direction de son équipe en compétition -évaluation des athlètes et de l'équipe	Préparer l'entraîneur pour qu'il soit capable d'amener une équipe à donner une performance adéquate. Ce stage met l'accent sur l'aptitude à entraîner et sur les connaissances à acquérir.	Diriger l'entraîneur dans le cadre d'une expérience intensive qui améliorera sa compréhension des attitudes nécessaires à l'optimisation de la performance d'une équipe de niveau national.	Préparer convenablement nos entraîneurs d'élite à assumer des responsabilités au niveau des compétitions internationales. Le niveau V est un programme de tutorat. Les programmes sont adaptés aux besoins de chaque candidat dans le but d'atteindre des objectifs reliés à une performance au niveau international.

Vous trouverez ci-après le cheminement à suivre pour obtenir la certification de niveau 1 de Volleyball Canada dans le cadre du Programme national de certification des entraîneurs (PNCE) axé sur les compétences.

Volleyball Canada
CERTIFICATION EN ENTRAÎNEMENT DU PNCE
NIVEAU 1

EXIGENCES RELATIVES AU COURS ET À L'ÉVALUATION

Dans le programme du PNCE, les entraîneurs sont désignés comme étant EN COURS DE FORMATION, FORMÉ(E)S ou CERTIFIÉ(E)S.

Voici les exigences **minimales** à satisfaire pour obtenir la désignation CERTIFIÉ(E) au niveau 1. Ces exigences ont été fixées par Volleyball Canada en collaboration avec l'Association canadienne des entraîneurs. On peut ajouter des exigences supplémentaires en fonction de chaque cas.

Exigences à satisfaire pour obtenir la désignation EN COURS DE FORMATION

- A. Terminer avec succès le cours de volleyball de niveau 1.

Exigences à satisfaire pour obtenir la désignation FORMÉ(E)

- A. Terminer avec succès le cours de volleyball de niveau 1.
B. Terminer avec succès les modules multisports suivants de la Partie A :
i. Prise de décisions éthiques;
ii. Planification d'une séance d'entraînement.

Exigences à satisfaire pour obtenir la désignation CERTIFIÉ(E)

- A. Terminer avec succès le cours de volleyball de niveau 1.
B. Terminer avec succès les modules multisports suivants de la Partie A :
i. Prise de décisions éthiques;
ii. Planification d'une séance d'entraînement.
C. Observer une séance d'entraînement dirigée par un entraîneur détenant au moins une certification de niveau 2 du PNCE en volleyball et remplir le formulaire d'observation d'une séance d'entraînement qui est fourni.
D. Après l'exercice des fonctions d'entraîneur pendant 40 heures, être évalué par :
a. un entraîneur détenant au moins une certification de niveau 2 (si vous avez obtenu une bonne évaluation pour le cours);
b. une personne-ressource ou un évaluateur de niveau 1 (si vous deviez faire des progrès, selon l'évaluation que vous avez obtenue pour le cours).

Vous apporterez ce livret et le formulaire d'observation d'une séance d'entraînement dûment rempli en guise de dossier.

- E. Être membre de l'Association de volleyball de votre province ou territoire pendant toute la période où vous vous soumettez aux exigences indiquées.

PROGRAMME DE CERTIFICATION DE L'AVC - NIVEAU I À IV					
NIVEAU	I	II	III	IV	V
PRÉALABLE	<i>Voir la page précédente</i>	-Réussite du niveau I, technique, pratique et théorique -Avoir à son actif une expérience efficace d'entraîneur -Etre inscrit comme entraîneur auprès de l'Association Régionale -Avoir l'approbation du Comité Régional des Entraîneurs	-Réussite du niveau II, technique, pratique et théorique -Avoir à son actif une expérience efficace d'entraîneur -Etre inscrit comme entraîneur auprès de l'Association Régionale -Avoir l'approbation du Comité Régional des Entraîneurs et du Comité technique de l'ACV	-Réussite du niveau III technique, pratique et théorique -Plus de cinq années d'expérience -Avoir à son actif une expérience efficace d'entraîneur -Etre inscrit comme entraîneur auprès de l'Association Régionale -Avoir l'approbation du Comité Régional des Entraîneurs et du Comité technique de l'ACV	-Réussite du niveau IV -Expérience efficace d'entraîneur démontrée en répondant à trois de quatre critères établis -Approbation du Comité des Entraîneurs de l'ACV
EXIGENCES					
A. THÉORIQUES	<i>Voir la page précédente</i>	-21 heures de cours	-30 heures de cours		
B. TECHNIQUES (HEURES-MINIMUM)	<i>Voir la page précédente</i>	-27 heures de stage -100% d'assiduité au stage -Evaluation des aptitudes de l'entraîneur pendant le stage: aptitude à planifier une session d'entraînement aptitude à diriger une session d'entraînement aptitude à diriger l'équipe en situation de jeu NOTE: Moyenne de 60% requise lors de l'évaluation	-45 heures de stage -100% d'assiduité au stage -Evaluation des aptitudes de l'entraîneur pendant le stage: aptitude à planifier une session d'entraînement aptitude à diriger une session d'entraînement aptitude à diriger l'équipe en situation de jeu NOTE: Moyenne de 60% requise lors de l'évaluation	-100 heures de stage -100% d'assiduité -Evaluation positive du tuteur dans toutes les tâches identifiées (Moyenne de 70% requise) -Soumettre: .un plan annuel d'entraînement .un journal d'entraînement avec le plan annual tel que modifié .contribuer en écrivant un article ou comme cadre de stage niveau III	-Compléter le programme tel qu'établi -Entrevue du Comité technique de l'AVC -Exposé oral avec évaluation -Compléter les tâches assignées
C. PRATIQUES (APRÈS LE STAGE)	<i>Voir la page précédente</i>	-80 heures d'entraînement	-2 années d'entraînement -Evaluation de: aptitude à planifier une session d'entraînement aptitude à diriger une session d'entraînement aptitude à diriger l'équipe en situation de jeu NOTE: Moyenne de 90% requise	-2 années d'entraînement -Evaluation de: plan annual (avant la saison) .journal d'entraînement (après la saison) .comportement en situation d'entraînement .comportement en situation de jeu (Moyenne de 90% requise) -Participation active à des programmes de l'Association Régionale ou Nationale	-Tel que déterminé par le programme établi et les tâches assignées

NOTES

NOTES

NOTES