



Volleyball Nouveau-Brunswick

## PROCÉDURES DE DÉVELOPPEMENT VIDÉO

### RÈGLE 15: INTERRUPTIONS DE JEU

#### 1. Temps Morts

1.1. Quand l'entraîneur demande un temps mort, il doit toujours le faire en utilisant le geste officiel. S'il ne fait que se tenir debout et le demande oralement ou ne fait qu'appuyer sur le signal sonore, ou le demande par l'entremise de la tablette, les arbitres ne doivent pas autoriser cette demande. Si la demande de temps mort est rejetée, le premier arbitre doit décider s'il y a une intention pour retarder le jeu et accorder la sanction prévue par les règles. Pendant tous les temps morts, les joueurs en jeu doivent se rendre dans la zone libre près de leur banc. Le second arbitre doit demander aux joueurs de se rapprocher de leur banc s'ils sont toujours dans le terrain.

1.3. Si l'une ou les équipes souhaitent revenir au jeu avant la fin officielle du temps mort, les arbitres devraient l'autoriser, mais le jeu ne devrait pas reprendre avant la fin officielle du temps mort.

#### 2. Procédure de Remplacement

2.1. Le second arbitre se place entre le poteau et la table du marqueur (à moins que le marqueur signale que le remplacement est illégal), il exécute un signal en croisant les avant-bras pour indiquer aux joueurs qu'ils peuvent compléter le remplacement en traversant la ligne de côté. Si la tablette de substitution, il n'y a aucun besoin d'effectuer de signaux de croisement à moins que les joueurs soient trop lents dans le changement sur la ligne de côté. Pour les remplacements multiples, le second arbitre attendra le signal à deux mains du marqueur indiquant que le remplacement précédent a été enregistré, puis il procédera au remplacement suivant. Et ainsi de suite pour les remplacements subséquents. La demande de remplacement est toujours le moment où entre(nt) le(s) joueur(s) dans la zone de remplacement, peu importe la méthode de pointage utilisée.

2.2. Les remplacements multiples ne peuvent s'effectuer que successivement : d'abord, une paire de joueurs – un joueur sortant du terrain et le remplaçant entrant, puis une autre, etc., afin de permettre au marqueur d'en prendre note et de les vérifier un à un. En cas de remplacement multiple, les joueurs remplaçants doivent s'approcher de la zone de remplacement comme une seule unité. Si ce n'est pas une vraie paire, mais que le deuxième joueur arrive dans la zone de VOLLEYBALL CANADA 13 [www.volleyball.ca](http://www.volleyball.ca) remplacement peu après l'entrée du premier joueur et qu'il est évident qu'il fait partie du remplacement, les arbitres peuvent être moins sévères et doivent autoriser le remplacement. Le léger retard du second (troisième) joueur ne peut causer aucun retard réel sur le jeu, c.-à-d. que le joueur suivant doit être dans la zone de remplacement, lorsque l'enregistrement du remplacement précédent est terminé.



2.3. Il est important de s'assurer que les joueurs exécutent le remplacement rapidement et calmement. Le but de cette méthode de remplacement est de minimiser la durée de cette interruption de jeu. Selon cette méthode, il faut minimiser les cas de sanctions de retard quand les remplaçants ne sont pas prêts à entrer en jeu. Si un joueur franchit momentanément le plan de la zone de remplacement au moment où le premier arbitre siffle pour le service, le second arbitre lui fera simplement signe de s'éloigner et il ne devrait pas y avoir de signal sonore pour interrompre l'échange.

**À Noter:**

5.3. Tous les temps morts et tous les remplacements doivent être demandés par l'entraîneur à partir du bout du banc le plus près du marqueur (quand assis) ou de l'extension de la ligne d'attaque dans la zone libre (quand debout)

## **RÈGLE 18: INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE CAMP**

### **Fin d'une manche:**

2. Pendant les intervalles entre les manches, tous les ballons de match restent dans le chariot de ballons derrière chaque terrain. Ces ballons ne doivent pas être utilisés pour l'échauffement. Avant la manche décisive, le deuxième arbitre remet le ballon au premier serveur de la manche. Pendant les temps morts et les substitutions et les changements de côté dans la manche décisive au huitième point, le deuxième arbitre ne prend pas le ballon. Il reste avec les ramasseurs de ballon.

3. Dans la manche décisive, après que l'équipe qui mène ait marqué son 8e point, les équipes changent de camp (si le point a été fait par l'équipe en réception, cette équipe doit effectuer une rotation après le changement de camp, avant son service – cette manœuvre doit être vérifiée par le marqueur et les arbitres).

### **Fin de la Partie:**



## **RÈGLE 23: PREMIER ARBITRE**

### **7.1 TIRAGE AU SORT**

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

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

7.1.2 Le gagnant du tirage au sort choisit : SOIT

7.1.2.1 le droit de servir ou de recevoir le service, OU

7.1.2.2 le côté du terrain. Le perdant obtient le choix restant.

## **RÈGLE 24: SECOND ARBITRE**

### **Vérification des Fiches de Positions:**

Le second arbitre doit également vérifier soigneusement avant et durant la partie que les joueurs sont à la bonne position conformément à l'ordre de rotation sur la fiche de positions de l'équipe. Au besoin, le marqueur indiquera au second arbitre quel joueur doit occuper la position 1 (le serveur). Sur la base de ce renseignement, en effectuant une rotation horaire (dans le sens des aiguilles d'une montre) avec l'alignement dans sa main, le second arbitre est alors en mesure de connaître l'ordre de rotation (position) de chaque équipe.

Il ne doit pas, oralement ou physiquement, diriger les joueurs à leur position. S'il y a des divergences entre la position des joueurs sur le terrain et ce qui est indiqué sur la fiche de positions, le second arbitre doit appeler capitaine de jeu ou l'entraîneur afin de confirmer avec lui la position appropriée des joueurs.

### **Déplacement du Deuxième Arbitre**