



Directives et instructions pour les arbitres





TABLE DES MATIÈRES

Directives pour les arbitres 2026-2027.....	5
Introduction	5
Application, fonction, facteurs influents et principes fondamentaux des règles	6
Quoi de neuf	10
Comité national des arbitres	14
Arbitres en chef des provinces/territoires.....	14
Le jeu	15
Règle 1 : Aire de jeu	15
Règle 2 : Filet et poteaux.....	15
Règle 3 : Ballon	16
Règle 4 : Équipes.....	18
Règle 5 : Responsables des équipes	19
Règle 6 : Formule de jeu.....	20
Règle 7 : Structure du jeu.....	20
Règle 8 : Actions du jeu	21
Règle 9 : Jouer le ballon	21
Règle 10 : Ballon au filet / Règle 11 : Joueur au filet	23
Règle 12 : Service	25
Règle 13 : Frappes d'attaque.....	27
Règle 14 : Contre.....	27
Règle 15 : Interruptions de jeu régulières	27
Règle 16 : Retards de jeu et demandes non fondées	30
Règle 18 : Intervalles et changements de camp.....	31
Règle 19 : Le joueur Libéro	32
Règle 20 : Conduite exigée / Règle 21 : Inconduite et sanctions	34
Règle 31 : Politique pour les saignements lors d'une compétition	37
Règle 32 : Politique Pour les commotions cérébrales lors des compétitions.....	38
Étapes à suivre en cas de commotions cérébrales	40
Les arbitres, leurs responsabilités et les gestes officiels	41
Règle 22 : Corps arbitral et procédures.....	41
Règle 23 : Premier arbitre.....	41



Règle 24 : Second arbitre	42
Règle 26 : Arbitre de réserve	44
Règle 27 : Marqueur	44
Règle 28 : Marqueur adjoint.....	45
Règle 29 : Juges de ligne.....	46
Règle 30 : Gestes des mains officiels	47
Gérer la partie	49
<i>Procédures.....</i>	52
Protocole de la partie	52
Nettoyage de la surface de jeu	53
Procédure pour présenter un protêt	54
Jury d'officiels.....	56



DIRECTIVES POUR LES ARBITRES 2026-2027

Adapté des directives et instructions sur l'arbitrage de la FIVB

Approuvé par le Comité des arbitres de Volleyball Canada

Les directives pour les arbitres canadiens sont fondées sur le livre des règlements de Volleyball Canada et sur l'édition la plus récente des règles officielles de volleyball de la FIVB, des directives et instructions sur l'arbitrage de la FIVB et du livre des situations de la FIVB (communément appelé le "Case Book")

INTRODUCTION

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

En raison de l'importance des championnats canadiens de Volleyball Canada, il est primordial que tous les arbitres qui y participent soient en excellentes conditions physique et psychologique pour bien s'acquitter de leurs fonctions. Ceci sous-entend que l'arbitre canadien étudiera régulièrement la version la plus récente du livre des règlements de Volleyball Canada, des directives pour les arbitres canadiens ainsi que les autres ressources affichées à l'intention des arbitres sur le site web de Volleyball Canada telles que la foire aux questions (FAQ), les présentations pour les juges de ligne et les marqueurs. Conséquemment, ceci rendra nos parties plus vivantes et évitera des interruptions inutiles. Cela permettra également d'unifier autant que possible les critères d'arbitrage et d'interpréter certaines règles et leur application dans la pratique. Il est très important que tous les arbitres comprennent la portée et l'importance de leur performance pour le volleyball actuel.

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

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



toujours entendre le sifflet de l'arbitre, mais elle va voir un spectacle d'excellente compétition athlétique individuelle et d'équipe durant les échanges de jeu pour la victoire.

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

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

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

APPLICATION, FONCTION, FACTEURS INFLUENTS ET PRINCIPES FONDAMENTAUX DES RÈGLES

Application des règles

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

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

La fonction des règles

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



Caractérisation du jeu

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

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

Règlementation des techniques

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

Conditions de jeu équitables

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

Fonction éducative

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

Facteurs influents dans la formulation des règles

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

Développement technique et tactique

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



Exigences de divertissement

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

Exigences de publicité sociale

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

Exigences économiques

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

Principes fondamentaux de l'application des Règles

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

Conditions de jeu propices et équitables

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

Encourager le côté spectaculaire

Le côté spectaculaire est un élément essentiel de la promotion du sport. L'enthousiasme suscité chez les spectateurs est également un facteur que l'arbitre doit prendre en compte. Par exemple, l'arbitre doit se demander comment réduire le nombre et la durée des interruptions, et comment développer d'autres moments forts durant les échanges. L'arbitre ne peut pas prendre l'initiative de motiver les spectateurs, mais il ne doit pas non plus décourager la foule ni freiner son enthousiasme. L'arbitre est lui aussi responsable de promouvoir le sport.



Collaboration des arbitres

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

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



QUOI DE NEUF

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

Règle 8.4 Ballon dehors (« OUT »)

Le ballon est dehors quand :

1. la partie du ballon qui touche le sol est entièrement en dehors des lignes de délimitation;
2. il touche un objet hors du terrain, ~~le plafond~~ ou une personne extérieure au jeu;
3. il touche les antennes, câbles, poteaux ou le filet lui-même à l'extérieur des bandes de côté;
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;
5. il franchit entièrement l'espace inférieur situé sous le filet (figure 5).

Règle 19.1 Désignation du Libéro (2026)

Chaque équipe peut désigner, depuis l'alignement de joueurs sur la feuille de pointage, au plus deux joueurs spécialisés en défensive : des Libéros.

Volleyball Canada

Les équipes évoluant dans les compétitions 14U et 15U ne peuvent pas utiliser de Libéros.

Les équipes évoluant dans les compétitions ~~16U, 17U et 18U~~ 16U et 17U peuvent utiliser au plus un Libéro par manche.

Les équipes évoluant dans les compétitions 18U peuvent utiliser au plus deux (2) Libéros par manche.

- Le(s) Libéro(s) peut (peuvent) être redésigné(s) après chaque manche.
- Le numéro du (des) Libéro(s) doit être inscrit sur la fiche de positions pour chaque manche.
- Si un entraîneur décide de redésigner le(s) Libéro(s) entre deux manches, le(s) nouveau(x) Libéro(s) peut (peuvent) être n'importe quel(s) joueur(s) sur la feuille de pointage.
- Tout (tous) Libéro(s) redésigné(s) doit (doivent) avoir un uniforme qui est conforme aux règles. Le numéro du maillot du (des) Libéro(s) redésigné(s) doit (doivent) être le même que celui inscrit sur la feuille de pointage.
- L'ancien(s) Libéro(s) peut (peuvent) maintenant agir comme un joueur régulier en autant qu'il(s) a (ont) l'uniforme approprié.

Voici les modifications à l'application et à l'interprétation des règles du livres des règlements de Volleyball Canada (il ne s'agit pas de modifications aux règles elles-mêmes) :

Interprétation d'une passe intra-équipe (double touche)

Lors d'une passe intra-équipe (deuxième touche), les doubles touches faites lors d'une touche haute jouée avec les doigts ne seront plus pénalisées, si ces contacts ont lieu au cours de la même action et que le ballon demeure du même côté du terrain.



Cependant, les doubles touches faites lors de frappes d'attaque effectives (ballon traverse entièrement le plan vertical du filet ou est touché par un adversaire) demeurent des fautes et seront pénalisées.



L'énoncé de la règle sur la double touche demeure inchangé.

Frappe d'attaque placée (« tip ») étant poussée, portée, tenue ou lancée

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

Pour mieux comprendre l'énoncé de la règle 9.2.2 :

1. un ballon lancée implique deux actions de jeu, d'abord attraper le ballon et ensuite le lancer; et
2. jouer le ballon signifie que le ballon rebondit de son point de contact.

L'arbitre doit porter attention à la stabilité du contact, particulièrement lors des frappes d'attaque placées (« tips ») où la direction du ballon est changée lors de son placement. Lors d'une frappe d'attaque, les placements (« tips ») sont permis si le ballon n'est pas tenu ni lancé. Un placement signifie une frappe d'attaque (sur un ballon entièrement au-dessus de la hauteur du filet) exécutée doucement avec **les doigts d'une main**, où la direction du ballon est modifiée une seule fois lors de l'action et où la période de contact avec le ballon est courte, autant en temps qu'en distance.

Le premier arbitre doit surveiller ceci de près. Si le ballon après son placement ne rebondit pas instantanément, et est soit accompagnée par la main, soit lancé depuis la paume de la main, soit sa direction est modifiée plus d'une fois, il s'agit d'une faute et elle doit être pénalisée

Résumé :

1. **Pas** de ballon poussé, **pas** de ballon porté, **pas** de ballon tenu, **pas** de ballon lancé.
2. Le placement (« tip ») doit être réalisé avec UNE MAIN.
3. Le placement (« tip ») doit être réalisé lors d'un CONTACT COURT.
4. Le placement (« tip ») doit être réalisé dans une LIGNE DROITE.

Frappes d'attaque à deux mains

Pour n'importe quelle action à deux mains envoyant le ballon vers l'adversaire au-dessus du filet, à l'exception des actions de contre :

1. une frappe d'attaque volontairement faites à deux mains est une FAUTE; et
2. une touche haute jouée avec les doigts des deux mains (une passe) qui envoie le ballon vers l'adversaire au-dessus du filet est une action légale, et deviendra une faute uniquement en fonction de la qualité du contact.

Concernant uniquement les actions au contre :

1. tout ballon provenant du côté adverse, incluant un ballon rebondissant sur le contre adverse, peut être contré légalement; et
2. tout ballon provenant de son propre côté, incluant un ballon rebondissant sur son propre contre, est considéré comme une frappe d'attaque lorsque le ballon se dirige vers le terrain de jeu adverse.



L'arbitre doit porter attention au fait que le contre d'un joueur n'est pas légal s'il ne fait pas qu'intercepter le ballon provenant de l'adversaire, mais qu'il le tient (ou qu'il le pousse, le porte, le lance ou l'accompagne). Dans ces situations, l'arbitre doit siffler cette faute comme un ballon tenu.

Ballon touchant le plafond

À la suite du premier ou de la deuxième touche d'équipe, sur un ballon entrant en contact avec le plafond ou une structure rattachée au plafond (p. ex. une poutre, une charpente en bois, etc.) au-dessus de l'aire de jeu :

1. si le ballon demeure en jeu pour continuer l'échange jeu, permettant une deuxième ou troisième touche par la même équipe, cet échange de jeu est légal et le jeu peut continuer; ou
2. si le ballon rebondit vers le camp adverse, il s'agit d'une faute.

Si le ballon entre en contact avec le plafond ou une structure rattachée au plafond n'étant pas au-dessus de l'aire de jeu, il s'agit d'une faute.

L'arbitre utilisera le **geste n° 15 du ballon « ballon » (« out »)** pour signaler ces fautes.

Exigences pour un environnement de jeu équitable :

1. Pour l'uniformité de l'environnement de jeu, seul l'établissement organisateur peut évaluer et fixer les limites de l'espace de jeu libre.
2. Il est essentiel que l'établissement organisateur communique ou mette à la disposition de tous les participants (p. ex. entraîneurs, arbitres, joueurs, gérants, etc.) :
 - a. les limites claires de la zone libre, à l'intérieur de l'aire de jeu; et
 - b. les balises clairement identifiables sur le plafond ou sur les structures rattachées au plafond qui définissent l'espace de jeu au-dessus de l'aire de jeu.



COMITÉ NATIONAL DES ARBITRES

Président	Scott Borys
Vice-président	Andrew Robb
Personne-ressource de Volleyball Canada	Ryan Bunyan

Toutes Disciplines	
Développement des arbitres féminines	Irena Zamboni
Candidatures et prix	Pat Thorne
Volleyball de plage	
Programme de développement domestique	Brian Hiebert
Programme de développement de la haute performance	Lucie Guillemette
Volleyball intérieur	
Programme de développement domestique	Matt van Raalte
Programme de développement de la haute performance	Bohdan Ilkiw
Promotions au niveau 4	Andrew Robb
Championnats nationaux	Lori Banga
Volleyball assis	
Programme de développement domestique	Marie-Claude Richer

ARBITRES EN CHEF DES PROVINCES/TERRITOIRES

Terre-Neuve-et-Labrador	Bradley McCarthy
Nouvelle-Écosse	David Fairfax
Île-du-Prince-Édouard	Lindsey Corkum
Nouveau-Brunswick	Matt van Raalte
Québec	Marc Trudel
Ontario	Martin Kerstens
Manitoba	Taras Ilkiw
Saskatchewan	Glen Hoffman
Alberta	Katyryna Gaudet
Colombie-Britannique	Steve Hewitson
Yukon	TBD
Territoires du Nord-Ouest	TBD
Nunavut	TBD



LE JEU

RÈGLE 1 : AIRE DE JEU

1. L'arbitre doit vérifier les dimensions et la qualité des lignes de délimitation avant le début de la partie. Le premier arbitre doit vérifier les dimensions du terrain. S'il constate une irrégularité, les arbitres doivent immédiatement la signaler et s'assurer qu'elle soit corrigée. Les arbitres doivent vérifier :
 - 1.1. que la largeur des lignes soit exactement 5 cm (ni plus ni moins);
 - 1.2. la longueur des lignes et des diagonales (12,73 m dans chaque camp);
 - 1.3. que la couleur des lignes soit contrastée par rapport à celle du terrain et de la zone libre;
2. Valider que la zone libre mesure un minimum de 3 mètres depuis la ligne de fond jusqu'aux panneaux publicitaires (règle 1.1). La mesure exacte depuis la ligne de fond devrait être 6,5 mètres. Également, valider que la zone libre mesure un minimum de 3 mètres depuis la ligne de côté. La mesure exacte depuis la ligne de côté jusqu'à la table du marqueur ou les panneaux publicitaires devrait être 5 mètres. Les bancs d'équipes devraient être positionnés plus loin de la ligne de côté que la table du marqueur, pour s'assurer de l'entièreté de la zone libre.
3. Les aires d'échauffement doivent être désignées avant le début de la partie. Elles doivent mesurer 3 m x 3 m et être situées aux angles de l'aire de jeu, du côté des bancs d'équipe, à l'extérieur de la zone libre (figure 1a dans le livre des règlements de VC).

RÈGLE 2 : FILET ET POTEAUX

1. Étant donné l'élasticité du filet, le premier arbitre doit vérifier s'il est correctement tendu. En lançant un ballon dans le filet, il peut voir s'il rebondit adéquatement. Un filet correctement tendu fait rebondir le ballon.

Si le filet est courbé, il ne peut être utilisé et doit être corrigé avant le début de la partie.

Le plan vertical du filet doit être perpendiculaire à la surface de jeu et dans l'axe de la ligne centrale.

Les antennes doivent être placées sur les côtés opposés du filet en position 4 de chaque côté, au-dessus du bord extérieur des lignes de côté (figure 3) pour que chaque terrain soit aussi identique que possible. Avant l'échauffement officiel de la partie, les arbitres doivent valider si les antennes et les bandes de côté sont fixées correctement.

2. Une partie ne peut commencer si les mailles du filet ou les bandes de côté sont déchirées (règle 10.3.2).



3. Le second arbitre doit mesurer la hauteur du filet avant le tirage au sort à l'aide d'une toise (si possible, métallique) destinée à cette fin. La toise doit indiquer des hauteurs de 243/245 cm pour les hommes et de 224/226 cm pour les femmes. Le premier arbitre demeure près du second arbitre durant cette vérification pour superviser et confirmer le mesurage.

Note : Les hauteurs du filet pour les compétitions jeunesse devraient aussi être indiquées (voir règle 2.1.1 pour les hauteurs du filet).

4. Durant la partie (et particulièrement au début de chaque manche), les juges de ligne correspondant (s'ils sont utilisés) doivent vérifier que les bandes de côté sont exactement perpendiculaires à la surface de jeu et au-dessus des lignes de côté, et si les antennes se trouvent tout juste sur le bord extérieur de chaque bande de côté. Si ce n'est pas le cas, elles doivent être rajustées immédiatement.
5. Avant l'échauffement officiel de la partie et durant le jeu, les arbitres doivent s'assurer que les poteaux et le podium d'arbitre ne présentent aucun danger pour les joueurs (p. ex. les parties protubérantes des poteaux autour des treuils, des câbles utilisés pour la fixation des poteaux, etc.). Si de tels objets sont découverts et causent des risques de blessure, les arbitres devraient demander que l'organisateur les retirent ou les recouvrent.
6. Équipement complémentaire :

Bancs pour les équipes	Filet de rechange
Manomètre pour la pression du ballon	Pompe à ballon
Tableau de pointage (à la table du marqueur)	Toise pour mesurer le filet
Dispositif sonore électrique (à la table du marqueur)	Support pour six ballons de jeu
Deux antennes de réserve	Podium d'arbitre

Dans le cas d'une compétition de la FIVB :

Dispositif sonore avec lumière pour chaque équipe	Deux vestes de Libéro/dossards
Tableau de pointage électronique et un manuel	Un thermomètre
Huit serviettes (40 x 40 cm ou 40 x 80 cm)	Un hygromètre
Tablettes électroniques pour entraîneurs et pour le poteau (si utilisés)	

Les dispositifs sonores électriques avec des lumières rouges/jaunes sont utilisés pour signaler des demandes d'interruptions de jeu régulières (temps morts, remplacement exceptionnel et remplacement causé par une divergence entre l'alignement de la fiche de positions et l'alignement sur le terrain). Le dispositif sonore électrique de la table du marqueur est utilisé pour signaler les fautes de rotation, fautes du Libéro, les remplacements et les temps morts techniques. L'organisateur doit aussi fournir deux antennes de réserve et un filet sous la table du marqueur.

RÈGLE 3 : BALLON

1. Un support métallique à ballon est nécessaire pour ranger les trois ballons de jeu près de la table du marqueur (trois ballons en jeu et un ballon de réserve). *Pour la FIVB, six ballons de jeu sont utilisés (cinq ballons sur le terrain et un ballon de réserve).*



2. Le second arbitre prend possession de tous les ballons utilisés lors de la partie et vérifie chacun d'eux pour s'assurer qu'ils ont tous des caractéristiques identiques (couleur, circonférence, poids et pression). Le second arbitre a alors la responsabilité de ces ballons pendant toute la durée de la partie.
3. Pour les championnats de Volleyball Canada, le second arbitre doit s'assurer que le ballon utilisé est celui qui est spécifié dans le livre de règlements de VC.
4. Système à trois ballons (VC) / Système à cinq ballons (FIVB) :

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

Avant le début de la partie, les ramasseurs de ballons aux positions 1, 2, 4 et 5 (FIVB) ou 2 et 5 (VC) reçoivent chacun un ballon du second arbitre. Le second arbitre donne le troisième ballon au serveur pour la première manche et pour la manche décisive.

Au cours de la partie, lorsque le ballon est hors jeu :

- 4.1 Si le ballon est à l'extérieur du terrain, il est récupéré par le ramasseur le plus près et roulé immédiatement au ramasseur qui vient tout juste de remettre son ballon au joueur qui doit servir.
- 4.2 Le ballon est transféré entre les ramasseurs de ballons en étant roulé sur le terrain (pas lancé), pendant que le ballon est hors jeu, préférablement pas du côté où est située la table du marqueur.
- 4.3 Si le ballon est sur le terrain, le joueur le plus près du ballon doit immédiatement le faire rouler à l'extérieur du terrain, au-dessus de la ligne de délimitation la plus proche.
- 4.4 Au moment où le ballon est hors jeu, le ramasseur de ballons 2 ou 5 doit remettre le ballon au serveur dès que possible de façon que le service puisse s'effectuer sans aucun retard. (Pour les parties FIVB, les ramasseurs de ballons 1 ou 2, 4 ou 5 doivent donner leur ballon au serveur aussitôt que possible).
- 4.5 Si des mesures spéciales sont requises, il peut être nécessaire d'adapter un nouveau système sans six (6) ramasseurs de ballons; dans ce cas, seuls quatre (4) ramasseurs de ballons seront utilisés.

Deux (2) chariots de ballons contenant cinq (5) ballons de match officiels par chariot doivent être prêts derrière les panneaux publicitaires, en position centrale, derrière les deux lignes d'extrémité.

Après chaque échange, deux (2) ramasseurs de ballons sont disponibles pour récupérer les ballons et les transférer dans leurs chariots respectifs.

Pour éviter tout retard et maintenir les 15 secondes entre les échanges, le ramasseur de ballon au bout du terrain doit prendre un ballon de son chariot et le passer au serveur.



SI LE SYSTÈME À TROIS BALLONS N'EST PAS UTILISÉ, ALORS LE SECOND ARBITRE DOIT GÉRER LE BALLON ENTRE LES MANCHES, PENDANT LES TEMPS MORTS ET LES RETARDS.

RÈGLE 4 : ÉQUIPES

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

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

Les membres de l'équipe participant à la séance d'échauffement officielle commune doivent se trouver principalement de leur côté. Lors de la séance d'échauffement officielle au filet, il est permis de demeurer dans le camp adverse près du filet, afin de prévenir des accidents dû aux ballons errants, mais sans déranger les joueurs adverses.

2. L'entraîneur et le capitaine d'équipe (qui vérifient et signent la feuille de pointage ou la feuille d'équipe pour la feuille de pointage électronique) sont responsables de l'identité des joueurs inscrits sur la feuille de pointage
3. Le premier arbitre doit vérifier les uniformes. S'ils ne sont pas conformes à la règle 4.3, ils doivent être changés. Les uniformes doivent être identiques.

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

Pour la FIVB : Dans la mesure du possible, le maillot doit être inséré dans les culottes courtes et s'il ne l'est pas, il est nécessaire, au moment approprié, de demander poliment de les réinsérer dans les culottes courtes – surtout au début de la partie et des manches. Les maillots ajustés au corps qui ne peuvent pas être mis dans les culottes courtes sont toujours acceptables.

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

4. Avant la partie et en temps opportun, les arbitres doivent soigneusement vérifier que les numéros des joueurs correspondent à ceux de l'équipe figurant sur la feuille de pointage. Cela permet de déceler toute divergence susceptible de perturber plus tard la fluidité normale du jeu. Cela nécessite (selon la formulation de la règle) que les joueurs portent leur uniforme de jeu pendant tout le protocole et l'échauffement au filet (règle 7.2.3).



5. Si les deux équipes ont des uniformes de même couleur, l'équipe inscrite en premier sur les programmes officiels et ainsi inscrite sur la feuille de pointage (avant le tirage au sort) devra changer d'uniforme. Si cela n'est pas possible, le premier arbitre devrait écrire les remarques à propos de cette situation sur la feuille de pointage, mais le match ne peut pas être suspendu pour cette raison.
6. Les entraîneurs doivent se conformer à l'une des options suivantes du code vestimentaire :
 - a. Tous doivent porter l'uniforme et le chandail polo de la même couleur et du même style, ou
 - b. Tous doivent porter le veston, la chemise, la cravate (pour les hommes) et le pantalon propre de la même couleur et du même style, à l'exception du thérapeute de l'équipe qui peut porter l'uniforme et le chandail polo de l'équipe.

Ce qui signifie que si l'entraîneur enlève son veston, tous les autres officiels doivent enlever leur veston ou leur veste d'entraînement en même temps afin d'être habillés uniformément.

RÈGLE 5 : RESPONSABLES DES ÉQUIPES

1. Le premier arbitre doit identifier le capitaine de jeu et l'entraîneur, qui seront les seuls autorisés à intervenir durant la partie. Les arbitres doivent savoir pendant toute la partie qui sont les capitaines de jeu.
2. Au cours de la partie, le second arbitre doit s'assurer que les joueurs remplaçants sont assis sur le banc ou se trouvent dans l'aire d'échauffement. Les joueurs se trouvant dans l'aire d'échauffement durant les manches ne peuvent utiliser de ballon, mais peuvent utiliser des appareils d'échauffement personnels (p. ex. des bandes élastiques). Les membres de l'équipe, soit assis sur le banc d'équipe ou debout dans l'aire d'échauffement, n'ont pas le droit de protester ou de contester les décisions des arbitres. Un tel comportement doit être sanctionné par le premier arbitre.
3. Advenant que le capitaine de jeu demande une explication, le premier arbitre doit la lui donner brièvement en utilisant la terminologie officielle du livre des règlements, et, si nécessaire, il doit répéter son geste des mains. Le capitaine de jeu a seulement le droit de demander une explication sur l'application ou l'interprétation des règles faite par les arbitres au nom de ses coéquipiers (par conséquent, le capitaine d'équipe remplacé assis sur le banc ou debout dans l'aire d'échauffement n'a pas ce droit).
4. L'entraîneur n'a pas le droit de demander quoique ce soit à un membre du corps arbitral, sauf pour des interruptions de jeu régulières (temps morts et remplacements). Toutefois, si sur le tableau de pointage, le nombre d'interruptions de jeu régulières est inexact ou le pointage n'est pas indiqué correctement, il peut s'en informer auprès du marqueur lorsque le ballon est hors jeu.
5. D'après les règles du jeu, l'entraîneur n'a ni le droit de déranger la partie ou le travail du corps arbitral (arbitres, marqueurs, juges de ligne), ni le droit de se trouver sur le terrain. Cependant, il est déconseillé que le second arbitre ignore les entraîneurs s'ils l'adressent respectueusement pour demander une explication sur une action de jeu normale. Lorsque c'est nécessaire, une réponse courte et claire adressée à l'entraîneur peut prévenir un protêt ou des sanctions éventuelles. Cela fait partie de la philosophie « smooth refereeing », pour mener une partie d'un bon sens et dans une bonne ambiance.



RÈGLE 6 : FORMULE DE JEU

1. Si une équipe est déclarée incomplète ou perd par forfait, le marqueur devrait compléter la feuille de pointage de la même façon que les règlements le demandent (règle 6.4).
2. Si un échange de jeu a été interrompu dû à une blessure, un incident extérieur ou toute autre raison, celui-ci est considéré un échange de jeu non terminé. Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu régulière (temps mort ou remplacement), à l'exception d'un remplacement nécessaire dû à un joueur blessé ou sanctionné au moment de l'interruption de l'échange de jeu.
3. Apprendre à utiliser la feuille de pointage officielle :
 - 3.1. Un diaporama, sur le site Web de Volleyball Canada, donne des instructions claires sur comment remplir la feuille de pointage officielle.
 - 3.2. Dans la case des résultats, le marqueur ne doit jamais laisser de cases vides. Si la manche est perdue, le marqueur indiquera « 0 ». Si la manche est gagnée, le marqueur écrira « 1 ».
 - 3.3. La première demande non fondée pour une interruption de jeu faite par chaque équipe est repérée par le second arbitre et il avisera le marqueur de l'inscrire dans la case des demandes non fondées sur la feuille de pointage. Si la feuille n'a pas de case des demandes non fondées, alors le marqueur doit écrire « Demande non fondée, équipe (A ou B) » dans la case des remarques de la feuille de pointage.
 - 3.4. Volleyball Canada: À la fin de la partie, le premier arbitre initialisera la case des remarques si des renseignements y ont été écrits. Les initiales du premier arbitre ne sont pas requises dans la case des sanctions; il est toutefois recommandé que si le premier arbitre expulse ou disqualifie un joueur ou un entraîneur qu'il soumette un rapport séparé à l'arbitre en chef de sa province concernant cette expulsion ou disqualification.

RÈGLE 7 : STRUCTURE DU JEU

1. Dans le but de réduire l'incidence de blessures et de commotions cérébrales durant l'échauffement, Volleyball Canada a développé le protocole d'échauffement suivant. Celui-ci doit être suivi par toutes les équipes lors de la période d'échauffement officielle sur le terrain. Pour les équipes qui ne suivent pas ce protocole d'échauffement, les arbitres noteront sur la feuille de pointage le non-respect de celui-ci. La ligue, l'APT ou Volleyball Canada (tout dépendant de l'événement) déterminera la conséquence appropriée.
2. La fiche de positions des joueurs doit être vérifiée par le second arbitre et le marqueur avant que le marqueur l'écrive sur la feuille de pointage. Il doit vérifier que les numéros des joueurs inscrits sur la fiche correspondent à ceux inscrits sur la feuille de pointage. Si ce n'est pas le cas, alors la fiche devra être corrigée et une autre devra être requise par le second arbitre. Sur cette nouvelle fiche de positions, les seules modifications possibles sont celles liées aux numéros inéligibles. La fiche de positions doit être conservée dans la poche du second arbitre afin de pouvoir vérifier l'alignement réel des équipes si cela s'avère nécessaire ou requis, sauf en cas d'utilisation d'une feuille de pointage électronique et d'une tablette par le second arbitre.



3. À la fin de chaque manche, le second arbitre doit immédiatement demander aux entraîneurs leur fiche de positions pour la prochaine manche afin d'éviter de prolonger l'intervalle de trois minutes entre les manches.

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

4. Si une faute de position est commise, après le geste de la faute de position, l'arbitre doit indiquer les deux joueurs. Si les joueurs en erreur ne corrigent pas leur position d'eux-mêmes, les arbitres doivent le faire pour eux. L'échange de jeu suivant peut par la suite débiter. Si le capitaine de jeu demande plus d'information sur la faute, le second arbitre doit sortir son alignement de sa poche et montrer au capitaine de jeu les joueurs qui ont commis une faute de position.
5. Pour tenter de réduire le nombre de fautes de positions appelées par les arbitres et pour refléter la réalité actuelle des changements de positions entre les joueurs, les seconds arbitres particulièrement ne devraient siffler une faute que lorsqu'un joueur arrière se trouve complètement devant son joueur avant correspondant au moment de la frappe de service. La position des pieds au sol détermine leur position.
6. Pour simplifier l'évaluation du chevauchement latéral, les arbitres doivent seulement s'assurer que le joueur du milieu n'est pas complètement plus près de la ligne de côté que les joueurs voisins dans la même rangée au moment du service.

RÈGLE 8 : ACTIONS DU JEU

1. Il est nécessaire de comprendre l'importance du mot « entièrement » dans l'énoncé de la règle 8.4.1. Cela signifie que toute compression permettant au ballon d'entrer en contact avec une ligne **EN TOUT TEMPS** lors de son contact avec le sol rend le ballon **DEDANS**. Si le ballon ne touche à aucun moment une ligne, il est alors **DEHORS**.
2. Les câbles retenant le filet au-delà de 9,5/10 m de longueur n'appartiennent pas au filet. Ceci s'applique également aux poteaux. Donc, si le ballon touche une partie extérieure du filet, au-delà des bandes de côté (ou le podium de l'arbitre), il a touché un objet extérieur et doit être sifflé et signalé par les arbitres comme un ballon dehors, et par les juges de ligne à l'aide du geste n° 4.

RÈGLE 9 : JOUER LE BALLON

1. Interférence avec le jeu du ballon par un juge de ligne, le second arbitre ou l'entraîneur dans la zone libre :
 - 1.1. Si le ballon frappe l'officiel ou l'entraîneur, c'est un « ballon dehors » (règle 8.4.2) Exception : si l'entraîneur pénètre dans l'espace au-dessus du terrain de jeu et interfère avec le jugement dedans/dehors de l'arbitre.



- 1.2. Si le joueur prend appui sur l'officiel ou l'entraîneur pour le contact, c'est la faute du joueur (touche assistée, règle 9.1.3), et n'entraînera pas de reprise de jeu.
2. On insiste pour que seules les fautes qui sont vues soient signalées. Le premier arbitre ne doit regarder que la partie du corps qui entre en contact avec le ballon. Son jugement ne doit pas être influencé par la position du corps du joueur avant ou après avoir joué le ballon ni par le son du contact. Les arbitres doivent permettre le contact haut avec les doigts ou tout autre contact qui est conforme aux règles.
3. Pour mieux comprendre la formulation de la règle 9.2.2 :

Un ballon lancé entraîne deux actions de jeu: le ballon est d'abord tenu, puis lancé. Par contre, jouer le ballon signifie que le ballon rebondit du point de contact.

4. L'arbitre doit prêter attention à la stabilité de la touche, particulièrement lorsque l'on utilise la feinte (« tip »), en changeant de direction pour placer le ballon. Durant une frappe d'attaque, placer le ballon est autorisé si celui-ci n'est ni tenu ni lancé. Placer le ballon signifie une attaque du ballon (complètement au-dessus du filet) exécuté en douce avec les doigts d'une main, où la direction du ballon change une seule fois lors de l'action et la longueur du contact avec le ballon est courte en durée et en distance.

Le premier arbitre doit surveiller attentivement les « tips ». Si le ballon ne rebondit pas immédiatement après avoir été placé, mais est accompagné par la main, est lancé depuis la paume de la main, ou que sa direction change plus d'une fois (ballon dirigé), il s'agit d'une faute qui doit être pénalisée.

5. On doit faire attention au fait que l'action du contre d'un joueur n'est pas réglementaire s'il ne se contente pas d'intercepter le ballon qui vient du camp adverse, mais le tient (ou le lève, le pousse, le porte, le lance, l'accompagne dans son mouvement). Dans de tels cas, l'arbitre doit punir ce contre comme un « ballon tenu » (sans exagérer, tout de même).
6. Dans quatre cas différents, l'équipe a une première touche (qui compte comme la première des trois touches d'équipe) :
 - 6.1 Touche à la réception du service
 - 6.2 Touche à la récupération du ballon venant d'une frappe d'attaque (ce qui inclut toutes les actions d'envoyer le ballon vers l'adversaire) (règle 13.1.1).
 - 6.3 La touche du ballon venant du contre de l'adversaire.
 - 6.4 La touche du ballon venant du contre de sa propre équipe.
7. Afin de favoriser de longs échanges et des actions spectaculaires, seules les violations évidentes doivent être sifflées. Par conséquent, lorsqu'un joueur n'est pas bien placé pour jouer le ballon, le premier arbitre peut être moins sévère dans son jugement sur les fautes de manipulation du ballon. Par exemple :



- 7.1. Le passeur court pour jouer le ballon ou doit se précipiter pour atteindre le ballon, ou sauter près du filet, et faire une passe.
- 7.2. Les joueurs sont forcés de courir ou d'agir très rapidement pour jouer le ballon après qu'il ait rebondi du contre ou d'un autre joueur.
- 7.3. Le premier contact de l'équipe peut être fait librement sauf si le joueur tient ou lance le ballon.
- 7.4. Le joueur récupère le ballon au-dessus de la table du marqueur sur toute sa longueur, incluant la partie se trouvant dans le camp opposé. (règle 9).

RÈGLE 10 : BALLON AU FILET / RÈGLE 11 : JOUEUR AU FILET

- I. Cette règle (10.1.2) donne le droit de récupérer le ballon à partir de la zone libre de l'équipe adverse. Pendant le match, les joueurs et les entraîneurs doivent reconnaître pratiquement et faire le mouvement approprié s'ils se trouvent dans la zone libre pour donner de l'espace au joueur adverse qui récupérera le ballon dans son camp.

Si le ballon rebondit sur le joueur et se dirige vers l'adversaire ou sa zone libre, à proximité du second arbitre, ce dernier doit se déplacer de manière à éviter la collision et à permettre au joueur de jouer avec le ballon. En cédant le passage au joueur, le second arbitre ne doit pas sauter, courir et tourner le dos à l'action de jeu. De plus, le second arbitre ne doit pas se déplacer dans la direction du ballon ou du joueur qui poursuit le ballon. Quand le joueur joue le ballon, le second arbitre doit ajuster son regard de manière à voir le ballon, le joueur et la direction du ballon récupéré, en portant une attention particulière à l'emplacement de l'antenne qui définit l'espace de passage.

De même, si le ballon arrive derrière le premier arbitre et se dirige vers la zone libre de l'adversaire, les panneaux publicitaires, les gradins des spectateurs, le premier arbitre doit organiser ses mouvements de manière à écarter un de ses pieds sur le côté et à faire pivoter l'ensemble de son corps (pas seulement sa tête et/ou le haut de son torse). La raison principale du schéma de mouvement recommandé pour le premier arbitre est de lui permettre d'observer, entre autres :

- a) Les fautes dans le jeu du ballon du joueur
- b) Les blessures éventuelles du joueur
- c) La direction de vol du ballon dans le cas d'une action de récupération
- d) L'interférence externe dans l'aire de jeu

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



si le ballon, à la suite de la deuxième ou de la troisième touche d'équipe, traverse le plan vertical du filet à l'extérieur de l'espace de passage vers la zone libre adverse, l'arbitre doit immédiatement siffler le ballon « dehors », puisqu'il est impossible de ramener le ballon au travers de l'espace de passage en utilisant les touches d'équipe restantes.

2. L'action de jouer le ballon au filet se termine lorsque le joueur, après avoir atterri de façon sécuritaire, est prêt à faire une autre action.

L'action de jouer le ballon est n'importe quelle action des joueurs qui sont près du ballon et tentent de le jouer, même si aucun contact n'est fait. Il faut faire attention aux situations suivantes :

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

Quand un joueur entre en contact physique avec un adversaire alors qu'ils tentent de jouer le ballon de manière légitime, cela ne doit pas être automatiquement considéré comme une faute. Si un tel contact accidentel oblige un adversaire à commettre une faute de touche de filet, cela ne doit pas être considéré comme une faute par l'un ou l'autre des joueurs. Cependant, si ce contact est considéré par les arbitres comme la conséquence d'une tentative délibérée de pousser l'adversaire à commettre une faute ou de confondre ou de distraire les arbitres, l'échange doit être arrêté et un point doit être accordé à l'équipe non fautive. Ensuite, une sanction d'inconduite doit être appliquée au joueur pour son action, conformément à l'échelle des sanctions. En d'autres mots, si l'action est jugée volontaire, la sanction minimale devrait être une pénalité (ou plus sévère, si le joueur a déjà reçu une pénalité).

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

3. Si le joueur touche une partie extérieure du filet (le filet à l'extérieur des antennes, les câbles, les poteaux, etc.), cela ne peut jamais être considéré comme une faute, sauf si cela affecte l'intégrité structurelle du filet lui-même ou si le contact du filet était volontaire pour gagner un avantage.
4. Quand la pénétration dans le terrain adverse au-delà de la ligne centrale se fait avec le pied, c.-à-d. que le pied frappe le sol sur le terrain de l'adversaire, une partie de celui-ci doit demeurer en contact avec la ligne centrale ou au-dessus de celle-ci.
5. En raison de la haute qualité des équipes participantes, le jeu près du filet est d'une importance fondamentale. Les arbitres et les juges de ligne doivent donc porter une attention particulière aux cas où le ballon se frotte aux mains des contreurs et atterrit à l'extérieur du terrain. Également, les arbitres doivent être attentifs aux cas de faute de filet ou d'interférence.

Il s'agit d'une faute nette quand :

- a) Le filet entre les antennes est touché par le joueur pendant l'action de jouer le ballon, ou de tenter de jouer le ballon, ou de simuler un jeu sur le ballon



Il s'agit d'une interférence quand :

- b) Le rebond naturel est affecté par l'action délibérée d'un adversaire se dirigeant vers le filet, ou
 - c) Quand le filet est attrapé et que la balle sort du filet (sling shot), ou
 - d) Un joueur empêche un adversaire de se déplacer pour atteindre légitimement le ballon, ou
 - e) Rompre les câbles par contact / les attraper
6. De nombreux contacts se produisent au cours d'un match, mais l'arbitre doit siffler (par exemple, le premier arbitre en cas d'atteinte au-delà du filet; le second arbitre en cas de pénétration de la ligne centrale) un joueur s'il interfère avec la capacité de l'adversaire à jouer ou l'empêche de le faire. Une interférence signifie qu'un joueur empêche un adversaire de se déplacer ou de jouer le ballon, ou qu'il dérange l'adversaire pendant qu'il tente de jouer le ballon. Une interférence peut se produire même s'il n'y a pas de contact physique entre les joueurs. Le premier arbitre a le droit d'arrêter le jeu en raison de la faute du joueur qui a pénétré et, si nécessaire, de l'avertir ou de le sanctionner s'il a agi délibérément.
7. Afin de faciliter le travail de collaboration des deux arbitres, la répartition du travail sera la suivante :
- a) Le premier arbitre se concentrera principalement sur la trajectoire du ballon
 - b) Le deuxième arbitre se concentrera sur les fautes au filet pendant toute la durée du jeu au filet
8. Une frappe d'attaque débutée dans le camp de l'attaquant se termine souvent légèrement au-delà du filet en raison de l'inertie de l'action. Assumant que le ballon n'est ni tenu ni lancé et que le contact est initié dans le camp de l'attaquant, cette action ne devrait pas être considérée comme une faute.

RÈGLE 12 : SERVICE

1. Pour autoriser le service, il n'est pas nécessaire de s'assurer que le serveur soit prêt – il suffit que le joueur s'apprêtant à servir soit en possession du ballon.

*Durant le déroulement normal d'une interruption (sans remplacement, sans sanction, etc.), lorsque les arbitres remarquent que le serveur retarde sa prise de position dans la zone de service, même après avoir reçu le ballon d'un rouleur de balles, il doit siffler son autorisation de service **aussitôt que le joueur entre dans la zone de service**, peu importe si le joueur a encore le dos tourné ou s'il n'a pas encore atteint sa position pour servir. L'objectif de cette règle est de préserver le rythme du jeu et de réduire la durée des parties. Certains joueurs ont leur propre rituel qui retarde le jeu sans raison. Afin de corriger ces mauvaises habitudes, il est nécessaire que **TOUS** les arbitres appliquent ces directives rigoureusement dès le début de la partie.*

2. Avant que le premier arbitre ne siffle pour le service, il doit vérifier si une reprise est demandée par la télévision et doit retarder le sifflement ; sa fréquence et sa durée peuvent varier selon les compétitions.



3. Le premier arbitre et les juges de ligne correspondants (s'ils sont utilisés) doivent porter attention à la position du serveur au moment de la frappe de service ou au moment de l'impulsion pour effectuer un service sauté. Le serveur peut amorcer sa motion de service à l'extérieur de la zone de service, mais le dernier pied à quitter le sol doit se trouver complètement à l'intérieur de la zone de service au moment de l'impulsion.
4. Quand le ballon est servi, le premier arbitre doit surveiller l'équipe au service, tandis que le second arbitre surveille l'équipe en réception.
5. Si le serveur ne se dirige pas normalement vers la zone de service ou n'accepte pas le ballon du ramasseur de ballons, et cause un retard intentionnel, l'équipe peut se voir imposer une sanction pour retard de jeu. Afin d'éviter toute mauvaise interprétation, les 8 secondes débutent dès que le premier arbitre a sifflé la mise en jeu.
6. Le premier arbitre doit porter attention aux écrans possibles lors de l'exécution du service lorsqu'un ou plusieurs joueurs de l'équipe au service (agitant les bras, sautant ou bougeant latéralement, ou en se tenant groupés) empêchent l'adversaire de voir le serveur et la trajectoire du ballon jusqu'à ce que le ballon atteigne le plan vertical du filet. Si le ballon servi peut vu **clairement** lors de sa trajectoire jusqu'à son passage au travers du filet, **il ne s'agit pas d'un écran**.

L'arbitre doit être plus assidu pour reconnaître les intentions des équipes vis-à-vis les écrans, et ainsi prévenir dès le début de la partie que les équipes n'abusent pas de la règle de l'écran sous le prétexte d'une stratégie tactique. Par conséquent, lorsqu'une équipe est **CLAIEMENT GROUPEE** dans le but de former un écran, ou si les joueurs lèvent leurs mains **au-dessus de leur tête** (ils peuvent cependant protéger leur tête pour des raisons de sécurité, mais leurs mains ne doivent pas se trouver au-dessus de leur tête), l'arbitre peut l'indiquer à l'équipe au service :

- en sifflant pour que les joueurs se dispersent; ou
- en avertissant verbalement le capitaine de jeu.

Si les joueurs ne s'ajustent pas à la suite de cette intervention, le premier arbitre **DOIT SIFFLER UNE FAUTE D'ÉCRAN** après le service. L'application de ces directives doit être faite par tous les arbitres dès le début des parties, afin de renverser cette tendance qui empêche le jeu de se dérouler dans un esprit sportif.

7. Le service ne peut pas être autorisé par le premier arbitre si les équipes n'incluent pas le nombre adéquat de joueurs (p. ex. 5 ou 7 joueurs) dans leur camp. Dans une telle circonstance, celui-ci attendra, rappellera la règle à l'équipe et, si nécessaire, décernera une sanction pour retard de jeu. La même procédure devrait être appliquée si un Libéro effectue une rotation vers la position 4, et n'est clairement pas changé par son joueur régulier.
8. Si le service n'a pas été effectué par le joueur selon la fiche de positions de l'équipe, c.-à-d. qu'il y a eu une faute de rotation, et qu'elle n'a été découverte qu'après la fin de l'échange ayant commencé par une faute de rotation, un seul point doit être accordé à l'équipe en réception (règle 7.7.1.1). L'échange de jeu suivant devrait débuter après que le second arbitre ait validé l'ordre de rotation.



RÈGLE 13 : FRAPPES D'ATTAQUE

1. Pendant le contrôle du joueur arrière et de la frappe d'attaque d'un Libéro, il importe de comprendre qu'une telle faute n'est commise que si la frappe d'attaque est effective (soit que le ballon a traversé complètement le plan vertical du filet ou a été touché par l'un des adversaires).

RÈGLE 14 : CONTRE

1. Le contreur a le droit de contrer tout ballon à l'intérieur de l'espace adverse, avec les mains au-delà du filet pourvu que :
 - le ballon, après le premier ou deuxième contact par l'équipe adverse, est dirigé vers le camp du contreur; et
 - aucun joueur de l'équipe adverse n'est suffisamment proche du filet où se déroule l'action pour continuer son action.

Par contre, si un joueur de l'équipe adverse est à proximité du ballon (qui se trouve entièrement de son côté du filet) et s'apprête à le jouer, le contact du contre au-delà du filet est une faute si le contreur contacte le ballon avant ou pendant l'action du joueur, ce qui empêchera l'action adverse.

Après la troisième touche d'équipe de l'adversaire, chaque ballon peut être contré dans l'espace de jeu adverse. Il est important de mentionner qu'un contre est permis, mais **PAS UNE FRAPPE D'ATTAQUE**.

2. Les passes autorisées (pas des attaques) qui ne franchissent pas le filet vers le camp adverse ne peuvent être contrées au-delà du filet sauf après le troisième contact.
3. Si l'un des contreurs étend ses mains au-delà du filet et frappe le ballon (attaque) au lieu d'effectuer un contre, il s'agit d'une faute (l'expression « au-delà du filet » signifie étendre les mains au-dessus du filet dans l'espace adverse). L'action de l'attaque est caractérisée par un élan arrière, alors que ce n'est pas le cas pour un contre.
4. Comme le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps, si, durant le contre, le ballon touche les pieds durant la même action, ce n'est pas une faute et c'est toujours un contre!

RÈGLE 15 : INTERRUPTIONS DE JEU RÉGULIÈRES

Il n'est pas permis de demander une autre interruption de jeu régulière avant la fin du prochain échange de jeu terminé si l'une d'elle a déjà été rejetée et sanctionnée pour retard de jeu (points 7 et 8, règle 15.2).



I. Les temps morts

- I.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.
- I.2. La feuille de pointage électronique va automatiquement envoyer un signal sonore si l'équipe utilise la tablette d'équipe électronique pour effectuer une demande de temps mort (à moins que le marqueur n'ait déjà appuyé sur le bouton « START RALLYE »).
- I.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. La 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.

Lorsqu'une feuille de pointage papier est utilisée, dans le cas de 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. Si les deux équipes demandent des remplacements lors de la même interruption, le marqueur doit actionner le dispositif sonore une fois pour chaque équipe (le second après que les remplacements de la première équipe soient complétés), afin de ne pas manquer de remplacements.

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. Lorsqu'une feuille de pointage papier est utilisée, les remplacements multiples ne peuvent s'effectuer que successivement : d'abord, une paire de joueurs – un joueur sortant du terrain et le remplaçant entrant, puis une autre, etc., afin de permettre au marqueur d'en prendre note et de les vérifier un à un. En cas de remplacement multiple, les joueurs remplaçants doivent s'approcher de la zone de remplacement comme une seule unité. Si ce n'est pas une vraie paire, mais que le deuxième joueur arrive dans la zone de remplacement peu après l'entrée du premier joueur et qu'il est évident qu'il fait partie du remplacement, les arbitres peuvent être moins sévères et 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.



Il est de la responsabilité du second arbitre et du marqueur de ne pas siffler et de ne pas utiliser le dispositif sonore si le joueur remplaçant n'est pas prêt à jouer, ou s'il entre dans la zone de remplacement par erreur. Si cela ne cause pas de retard, cette « demande » devrait être rejetée par le second arbitre sans sanction. Dans tous les cas, le second arbitre devrait être proactif et observateur, et tenter de prévenir ces erreurs avant que le joueur entre dans la zone de remplacement. Si le joueur n'est pas prêt pour le remplacement (palette de remplacement manquante ou avec le mauvais numéro, porte son maillot d'entraînement, entre dans la zone de remplacement trop tard, etc.), le second arbitre doit simplement arrêter le joueur impliqué pour l'empêcher d'entrer dans la zone de remplacement. Si ce joueur venait à entrer dans la zone de remplacement incorrectement, qu'il réalise son erreur et qu'il retourne immédiatement dans l'aire d'échauffement, cette « demande » ne devrait pas être considérée comme une demande nécessitant une sanction par des arbitres. En conclusion, les arbitres ne devraient pas imposer de sanctions pour retard tant que les erreurs mineures précédentes des équipes ne dérangent pas le rythme de la partie. Cela fait partie de la philosophie de « smooth refereeing ».

3. Dans le cas d'une blessure, les arbitres doivent interrompre la partie seulement lorsqu'un joueur est blessé de manière évidente (ou qu'il y a un déversement de sang) et qu'il existe un danger évident de blessure plus grave pour le joueur lui-même, ses coéquipiers ou leurs adversaires.

Lorsqu'un joueur est **sérieusement** blessé pour les raisons mentionnées plus haut et qu'il doit quitter le terrain, un remplacement régulier devrait d'abord être effectué. Si ce n'est pas possible, un remplacement exceptionnel pour blessure peut être effectué, sans égard aux limitations des remplacements, en utilisant n'importe quel joueur n'étant pas sur le terrain au moment de la blessure, à l'exception du Libéro(s) et du joueur régulier qu'il change.

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

4. Les arbitres doivent distinguer clairement entre un remplacement illégal (lorsqu'une équipe effectue un remplacement illégal et que le jeu reprend sans que le second arbitre ou le marqueur ne l'aient remarquée, règle 15.9) et une demande de remplacement illégal constatée par le second arbitre ou le marqueur comme illégal au moment de la demande (règle 16.1.3) et qui doit être refusée et sanctionnée par une sanction pour retard de jeu.
5. Une demande de remplacement avant le début de la manche est permise et doit être inscrite. L'entraîneur doit faire le geste officiel pour un remplacement dans ce cas-ci.
6. Les arbitres doivent étudier attentivement et comprendre exactement la règle concernant les « demandes non fondées » (règle 15.11) :
 - la signification de « demande non fondée »
 - quels sont les cas typiques
 - quelle est la procédure à suivre dans de tels cas
 - que doit-on faire si une équipe fait une deuxième demande non fondée ultérieurement dans la même partie.

Le second arbitre doit s'assurer que toute demande non fondée est inscrite dans la case des demandes non fondées sur la feuille de pointage.



7. Le marqueur adjoint inscrit les changements du Libéro – et aussi sa redésignation – sur une feuille séparée spécialement conçue à cet effet (R-6) pour être capable d'identifier, en tout temps, le numéro du joueur changé par le Libéro. Lorsque la feuille de pointage électronique est utilisée, le marqueur et le marqueur adjoint doivent coopérer pour reconnaître et inscrire les changements du Libéro.
8. Il n'est pas permis de demander une interruption de jeu régulière avant la fin du prochain échange de jeu terminé si, à l'intérieur de la même interruption (entre la fin d'un échange de jeu terminé et le début du suivant), une demande a déjà été rejetée et a mérité un avertissement pour retard de jeu. Par exemple, si une équipe a demandé un temps mort après le coup de sifflet autorisant le service, mais que le jeu a été arrêté et qu'un avertissement pour retard a été délivré. L'équipe n'a plus le droit de demander de temps mort ni de remplacement régulier (sauf dans le cas d'un remplacement exceptionnel en raison d'une blessure, ou d'un remplacement forcé dû à une blessure ou à une sanction) avant que la partie ne reprenne.
9. Dans le cas d'un échange de jeu interrompu, il n'est pas permis de demander une interruption de jeu régulière (à l'exception d'un remplacement forcé dû à une blessure ou à une sanction) avant la fin du prochain échange de jeu terminé (Règlement 15.2).
10. Les joueurs blessés, malades, expulsés ou disqualifiés doivent en premier lieu être remplacés par un remplaçant autorisé. Si cela n'est pas possible, l'équipe a le droit d'effectuer un remplacement **EXCEPTIONNEL**, en utilisant n'importe quel joueur n'était pas sur le terrain au moment de la blessure ou de la sanction, à l'exception du ou des Libéro(s) et de leur remplaçant. Notez que ce n'est **PAS** une obligation pour l'équipe d'utiliser ce remplacement exceptionnel, mais un **DROIT** de choisir d'utiliser ou non ce remplacement exceptionnel.

RÈGLE 16 : RETARDS DE JEU ET DEMANDES NON FONDÉES

- I. L'arbitre doit bien connaître la différence entre une demande non fondée et un retard de jeu.

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

- demander (vocalement et/ou par un signal de la main) un temps mort par un entraîneur adjoint;
- demander un temps mort après le coup de sifflet de mise en jeu suivant du premier arbitre ou pendant l'échange de jeu;
- demander un septième remplacement pour la première fois ou un troisième temps mort;
- demander un deuxième remplacement avant la fin de l'échange de jeu terminé suivant (sauf pour un joueur malade ou blessé).
- **Volleyball Canada** : demander un temps mort loin de l'extrémité du banc la plus proche du marqueur (quand assis) ou loin du prolongement de la ligne d'attaque (quand debout);

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



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

- répéter n'importe quel type de demande non fondée, quel que soit le type de la première;
 - demander un remplacement illégal et cette erreur est découverte avant le service suivant;
 - retarder la partie en demandant la permission de l'arbitrer pour attacher son soulier, ce qui est considéré comme un retard intentionnel par les arbitres;
 - répéter un changement tardif du Libéro (après le coup de sifflet de mise en jeu, mais avant la frappe de service);
 - demander l'essuyage du plancher, ce qui est considéré comme un retard intentionnel par les arbitres;
 - demander le nettoyage du terrain, ce qui est considéré comme un retard intentionnel par les arbitres.
2. L'arbitre devrait prévenir tous les retards par les équipes, intentionnels ou non.
 3. Les sanctions pour retard se font contre l'équipe, et non contre l'inconduite d'un membre de l'équipe, même dans le cas où un seul membre de l'équipe a causé le retard.
 4. L'avertissement « pour retard de jeu » est indiqué par le geste n° 25 avec un carton jaune. Il doit être inscrit sur la feuille de pointage dans la case des sanctions sous la colonne A (sur la feuille anglophone, sous la colonne V). La « pénalité pour retard de jeu » est indiquée avec un carton rouge et également inscrite sur la feuille de pointage dans la case des sanctions sous la colonne P avec l'équipe impliquée (A ou B), le numéro de la manche et le pointage. Le point remporté par l'équipe adverse en raison d'une pénalité pour retard doit être encerclé dans la colonne des points.
 5. Pour les compétitions de Volleyball Canada, le fait d'attacher ses lacets ou de demander d'attacher ses lacets ne constitue pas un retard de jeu; toutefois, si le fait d'attacher ses lacets est utilisé comme une tactique délibérée de retard, une sanction pour retard de jeu peut être imposée.

RÈGLE 18 : INTERVALLES ET CHANGEMENTS DE CAMP

1. Pendant les intervalles entre les manches, les ballons autres que les ballons de match peuvent être utilisés par les joueurs pour s'échauffer dans la zone libre.
2. Pendant les intervalles entre les manches, tous les ballons de jeu demeurent en la possession des ramasseurs de ballons. Ceux-ci ne peuvent pas donner leur ballon aux joueurs 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. Lorsque c'est nécessaire à la fin de chaque manche, les équipes devraient changer de camp d'un seul coup après le coup de sifflet et le signal du premier arbitre.

Note : Le premier arbitre **ne doit pas** diriger les joueurs à s'aligner à la ligne de fond avant de changer de camp. Pour éviter les retards artificiels et afin d'assurer la fluidité de la poursuite du jeu, il/elle doit indiquer le signal de main officiel des changements de camp immédiatement après le signal de main officiel de la fin de la manche.



RÈGLE 19 : LE JOUEUR LIBÉRO

Remarque : Il n'est pas obligatoire pour les équipes d'avoir un Libéro.

Dans les compétitions de Volleyball Canada pour les garçons et filles U15 et les garçons et filles U14, il n'y a aucun joueur Libéro.

1. Pour les compétitions de Volleyball Canada, les lignes pour les joueurs Libéros sur la feuille de pointage doivent rester vides (par conséquent, ne vous préoccupez pas de la directive B 1.12 au dos de la feuille de pointage de Volleyball Canada). Tous les douze joueurs sont inscrits sur la liste de joueurs de l'équipe. La feuille de pointage de Volleyball Canada a une case pour chaque manche (en dessous de la case des temps morts) pour indiquer le numéro du joueur Libéro.
2. L'équipement (règle 19.2): veuillez noter la formulation de cette règle: « Le(s) joueur(s) Libéro(s) doi(ven)t porter un uniforme (ou un dossard, pour le Libéro redésigné) qui a une couleur dominante différente de toutes les couleurs utilisées pour le reste de l'équipe.

Pour les compétitions de Volleyball Canada, le Libéro doit porter un uniforme qui a une couleur dominante différente de n'importe quelle couleur dominante du maillot de l'équipe. L'uniforme doit nettement contraster du reste de l'équipe. L'uniforme du Libéro doit être numérotée comme les autres membres de l'équipe. »

3. Changements des joueurs

3.1. Changement tardif du Libéro :

- 3.1.1. Un changement effectué après le coup de sifflet autorisant le service ne doit pas être refusé, mais fera l'objet d'un avertissement verbal. Les changements tardifs subséquents doivent être sanctionnés selon l'échelle des sanctions pour retard de jeu.
- 3.1.2. Après le sifflet, mais avant la frappe de service : l'arbitre doit permettre à l'échange de se poursuivre sans interruption. Après l'échange, le premier arbitre doit émettre un avertissement verbal. Les changements tardifs subséquents doivent être sanctionnés selon l'échelle des sanctions pour retard de jeu.
- 3.1.3. Changement après la frappe de service : ceci constitue un changement illégal du Libéro. Un changement illégal du Libéro doit être considéré comme un remplacement illégal.

4. Redésignation d'un nouveau Libéro

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



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

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

5. Le Libéro peut être capitaine d'équipe ou capitaine de jeu (Règlement 19.4.2.5).

Les directives de la FIVB énoncent :

1. *Dans le cas où une équipe a deux Libéros, le Libéro actif doit être inscrit sur la première des deux lignes spécialement réservées aux Libéros.*
2. *Les deux Libéros peuvent porter un uniforme d'une couleur et d'un design différent l'un de l'autre et du reste de l'équipe.*
3. *Le Libéro peut être capitaine d'équipe ou capitaine de jeu.*
4. *Les conséquences d'un changement illégal du Libéro sont les mêmes que pour un remplacement illégal.*
5. *Dans le cas où le Libéro actif se blesse et qu'il n'y a pas de second Libéro sur la liste de joueur, ou que le second Libéro n'est pas disponible (blessé, malade, expulsé, disqualifié), l'entraîneur peut redésigner comme nouveau Libéro l'un des joueurs (à l'exception du joueur régulier changé par l'ancien Libéro) ne se trouvant pas sur le terrain au moment de la redésignation.*

La procédure sera similaire à la procédure de changement, si la redésignation est faite immédiatement après la blessure, ou similaire à la procédure de remplacement, si la redésignation est effectuée plus tard. Ceci devrait être fait avec peu de formalité car c'est l'entraîneur (ou le capitaine) qui confirme sa décision en la communiquant au corps arbitral.

6. *Il faut porter attention à la différence entre un remplacement exceptionnel d'un joueur blessé et la redésignation d'un Libéro blessé. Lorsqu'un joueur régulier est blessé, et qu'il n'y a pas la possibilité de faire un remplacement légal, tout joueur qui ne se trouve pas sur le terrain au moment de la blessure (sauf le Libéro et son joueur changé) peut remplacer le joueur blessé.*



En comparant ce protocole à la redésignation d'un nouveau Libéro lorsque tout joueur qui n'est pas sur le terrain au moment de la redésignation (sauf le joueur changé par le Libéro actif ou un ancien Libéro actif déclaré incapable de jouer) peut devenir le nouveau Libéro! Soyez avisé de ce fait, la redésignation d'un nouveau Libéro est une option que l'entraîneur peut ou non utiliser.

7. Afin de bien comprendre la signification de la règle 19.3.2, les arbitres doivent faire attention à la différence entre la formulation de la règle 25.2.2.2, qui spécifie que le marqueur doit indiquer toute erreur dans l'ordre des joueurs au service immédiatement après la frappe du service, et la règle 26.2.2.2 qui stipule que le marqueur adjoint doit aviser les arbitres de toute faute de changement du Libéro, sans mentionner « après la frappe du service ». Ce qui signifie que le marqueur adjoint doit aviser les arbitres d'un changement du Libéro fautif immédiatement lorsque le cas se présente, et la règle 7.7.2 doit s'appliquer seulement dans le cas où le marqueur adjoint aurait manqué d'avertir les arbitres et qu'un échange de jeu (ou plus) a été joué.
8. Dans le cas où une équipe n'a qu'un seul Libéro, les arbitres devraient pouvoir différencier les situations où celui-ci **devient** incapable de jouer (blessé, malade, expulsé, disqualifié) et où celui-ci **est déclaré** incapable de jouer. Dans le premier cas, il s'agit d'un événement ne dépendant pas de son équipe. Dans le second cas, il s'agit d'une décision de son équipe (l'entraîneur, ou le capitaine de jeu ou l'entraîneur adjoint en son absence). Si le Libéro **devient** incapable de jouer et qu'un nouveau Libéro est redésigné dans la même interruption sans retard, celui-ci peut prendre la place du Libéro initial immédiatement et directement sur le terrain. Cependant, si le Libéro sur le terrain **est déclaré** incapable de jouer, le joueur qu'il change doit d'abord retourner sur le terrain, puis, après un échange de jeu terminé, le nouveau Libéro redésigné peut changer un joueur de la ligne arrière.

RÈGLE 20 : CONDUITE EXIGÉE / RÈGLE 21 : INCONDUITE ET SANCTIONS

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

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

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

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



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

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

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

3. La règle 21.2 aborde « l'inconduite entraînant des sanctions ». Les sanctions sont inscrites sur la feuille de pointage conformément à une échelle. Le principe est que la répétition de telles attitudes dans la même partie entraîne une sanction plus sévère pour chaque offense suivante.

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

4. Application d'une sanction aux membres de l'équipe pour inconduite, telle que décidée par le premier arbitre :

- 4.1. Si l'inconduite est commise par un membre de l'équipe sur le terrain :

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

Le second arbitre s'assure que le marqueur inscrit correctement la sanction sur la feuille de pointage.

Si le marqueur s'aperçoit que, selon les informations sur la feuille de pointage, la sanction donnée par le premier arbitre n'est pas permise selon les règlements officiels, c.-à-d. qu'elle est contre l'échelle de sanction, il en informe le second arbitre immédiatement. Le second arbitre vérifiera d'abord cette information sur la feuille de pointage puis informera le premier arbitre de cette erreur.



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

Le premier arbitre doit siffler, faire venir le capitaine de jeu au podium de l'arbitre et dire, en montrant le(s) carton(s) approprié(s) : « Je donne au joueur n° ... (ou à l'entraîneur, etc.) une pénalité » (ou « J'expulse ou je disqualifie le joueur n° ... (ou l'entraîneur, etc.) »). Le capitaine de jeu doit en faire part au membre de l'équipe en question, qui doit se tenir debout et reconnaître la sanction en levant la main.

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

4.3. Application de sanctions entre les manches :

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

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

4.4. Application de sanctions à deux (2) adversaires en même temps :

Si des pénalités doivent être appliquées aux deux équipes en même temps, les deux membres de l'équipe doivent être appelés à la chaise de l'arbitre et les applications doivent être effectuées de la manière suivante :

Dans le cas où les deux sanctions sont du même niveau, la ou les cartes requises doivent d'abord être montrées au membre de l'équipe qui sert. Après que la première sanction a été enregistrée, le même niveau de sanction doit être appliqué au membre de l'équipe qui reçoit. Dans tous les cas, cette double pénalisation de même niveau pour deux adversaires en même temps sont considérées comme des sanctions simultanées.

Ainsi, une double pénalité alors que le pointage est 24-25 ne mettrait pas fin à la manche à 24-26, mais le pointage serait de 25-26. Ainsi, le pointage n'est comptabilisé seulement quand chaque équipe a été pénalisée (carton rouge).

Dans le cas où l'un des adversaires doit être pénalisé par une sanction plus lourde, la sanction plus lourde doit d'abord être appliquée en indiquant le(s) carton(s) requis au membre de l'équipe concerné. Après la première application, qui est plus sévère, est enregistrée, l'application de la sanction du membre de l'équipe adverse doit être effectuée et enregistrée.

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



6. **Volleyball Canada** : il est recommandé que si un premier arbitre expulse ou disqualifie un joueur ou un entraîneur qu'il soumette un rapport séparé à l'arbitre-en-chef de sa province concernant cette expulsion/disqualification.
7. **Volleyball Canada** : Un membre de l'équipe qui est sanctionné par disqualification doit être remplacé régulièrement et immédiatement s'il était sur le terrain et doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant de la partie, sans autre conséquence.

Quitter l'aire de contrôle de la compétition inclut tout espace pour spectateurs (sièges, loges, ou tout espace où l'on peut voir le jeu). Le participant disqualifié n'est pas autorisé à retourner dans l'aire de contrôle de la compétition à la suite de la conclusion de la partie.

RÈGLE 31 : POLITIQUE POUR LES SAIGNEMENTS LORS D'UNE COMPÉTITION

SAIGNEMENT

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

- a. Un temps mort technique d'une minute s'applique afin de redresser la situation avant qu'un remplacement régulier, un remplacement exceptionnel ou un temps de récupération ne devienne nécessaire
 - b. Les joueurs doivent rester sur le terrain pendant que la situation est rectifiée
 - c. Ce temps mort technique ne sera imputé à aucune équipe
 - d. Ce temps mort technique ne peut se produire qu'une fois pour le même joueur dans la partie et doit être inscrit dans la case des remarques de la feuille de pointage
- a) Remplacement régulier
Si c'est possible, on utilise un remplacement régulier. Le joueur qui saigne peut revenir dans la manche une fois que le saignement est arrêté et que la blessure est nettoyée et adéquatement couverte, pourvu que le retour du joueur soit régulier (règle 15.6)
 - b) Remplacement exceptionnel
Si un remplacement régulier n'est pas possible, l'arbitre autorise un remplacement exceptionnel. Le joueur qui saigne ne peut revenir au jeu pour le reste de cette manche. Le joueur qui saigne peut revenir dans une manche subséquente pourvu que le saignement soit arrêté et que la blessure soit nettoyée et adéquatement couverte (règle 15.7).
 - c) Temps mort pour blessure
Si un athlète qui saigne ne peut être remplacé, régulièrement ou exceptionnellement, on accorde au joueur une période de récupération de trois (3) minutes afin d'arrêter le saignement et de couvrir la partie affectée. Cette situation ne peut se produire qu'une fois pour le même joueur dans la partie. Si le saignement ne peut être arrêté, son équipe est déclarée incomplète (règle 17.1).



UNIFORMES DE JEU

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

Compétitions nationales:

Si un uniforme additionnel n'est pas disponible, le joueur dont le maillot est souillé de sang peut porter un maillot avec un numéro différent ou changer de maillot avec un joueur assis sur le banc. L'arbitre change alors le(s) numéro(s) du (des) joueur(s) en question sur la feuille de pointage. Les procédures à observer sont les règles 15.6, 15.7, 17.1, ou un temps mort.

- Un temps mort technique d'une minute s'applique
- La situation doit être inscrite dans la case des remarques de la feuille de pointage

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

RÈGLE 32 : POLITIQUE POUR LES COMMOTIONS CÉRÉBRALES LORS DES COMPÉTITIONS

COMMOTION CÉRÉBRALE

Dans le cas où un joueur est frappé à la tête et que l'entraîneur demande une vérification préliminaire des symptômes pour une commotion cérébrale :

- a. Un temps mort technique d'une minute sera appliqué par l'arbitre pour résoudre le problème, avant que ne soit appelé un remplacement régulier, un remplacement exceptionnel ou un temps de récupération ne soit nécessaire
- b. Les joueurs doivent rester sur le terrain au cours du temps mort technique
- c. Le temps mort technique n'est pas chargé aux équipes
- d. Le temps mort technique ne peut être accordé qu'une seule fois pour le même joueur pour la même partie. Inscrire sur la feuille de pointage dans la case des remarques

S'il est déterminé que le joueur devrait être retiré du jeu pour une évaluation complète d'une commotion cérébrale, celui-ci ne pourra pas retourner au jeu jusqu'à ce que les résultats de cette évaluation soient connus.

a) Remplacement régulier

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

b) Remplacement exceptionnel



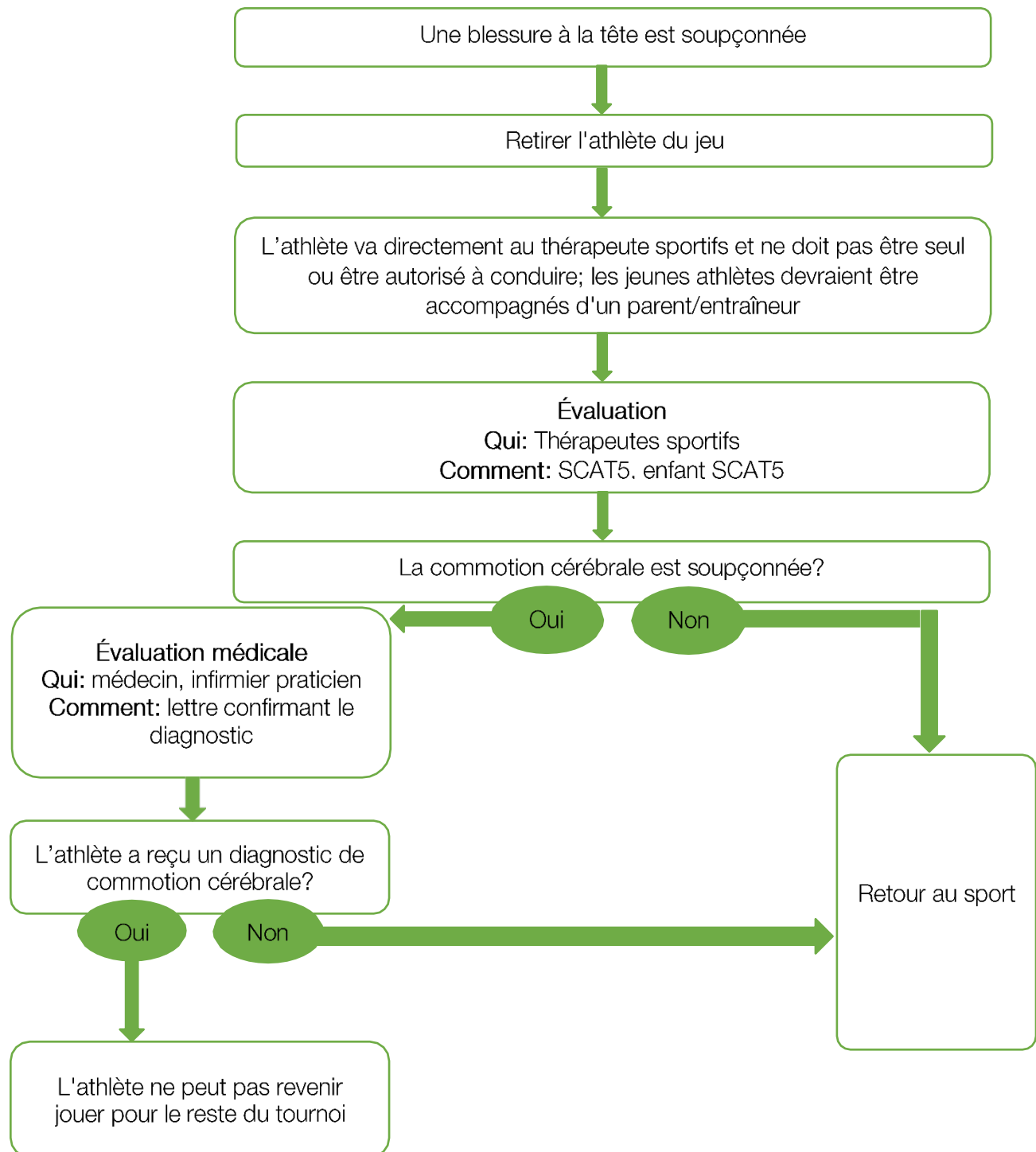
Si un remplacement régulier n'est pas possible, l'arbitre permettra un remplacement exceptionnel. Le joueur évalué pour une commotion cérébrale ne pourra pas revenir au jeu au cours de cette manche. Celui-ci pourra jouer dans les manches suivantes à condition que l'évaluation de la commotion cérébrale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

c) Temps mort pour blessure

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



ÉTAPES À SUIVRE EN CAS DE COMMOTIONS CÉRÉBRALES





LES ARBITRES, LEURS RESPONSABILITÉS ET LES GESTES OFFICIELS

RÈGLE 22 : CORPS ARBITRAL ET PROCÉDURES

- I. Il est très important que les arbitres signalent la fin d'un échange uniquement dans les cas suivants :
 - lorsqu'ils sont sûrs qu'une faute a été commise ou qu'il y a une interférence externe
 - lorsqu'ils ont identifié la nature de la faute.
2. Afin d'informer précisément de la nature de la faute sifflée par les arbitres (pour le public, les spectateurs télévisuels, etc.), les arbitres doivent utiliser les gestes officiels. Seuls ces gestes des mains et aucun autre (pour la façon de les exécuter ou pour les gestes des mains régionaux ou personnels) ne peuvent être utilisés, à moins qu'il soit extrêmement nécessaire de clarifier une situation mélangeante ou une action de jeu.
3. Dû à l'augmentation de la vitesse du jeu, des problèmes peuvent surgir et montrer des erreurs d'arbitrage. Pour empêcher cette situation, l'équipe d'arbitres doit collaborer très étroitement; après chaque action de jeu, ils doivent se regarder l'un et l'autre pour confirmer leur décision.

RÈGLE 23 : PREMIER ARBITRE

- I. Le premier arbitre doit toujours collaborer avec ses collègues officiels (second arbitre, marqueur, juges de lignes). Il doit leur permettre d'accomplir leur travail à l'intérieur de leur responsabilités et autorité. Il devrait remplir ses responsabilités debout.

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

- quand il décide si un ballon se trouvait dedans ou dehors, il devrait s'informer directement afin de prendre cette décision. Il devrait confirmer en regardant le juge de ligne en charge de cette ligne. Bien que le premier arbitre n'est pas le juge de ligne, il a le droit de le superviser et, si nécessaire, l'obligation de renverser la décision de son collègue.
 - durant la partie, le premier arbitre doit souvent regarder le second arbitre (si c'est possible après chaque échange et aussi avant chaque coup de sifflet pour l'exécution des services), qui lui fait face, pour voir s'il signale une faute ou non (c.-à-d. quatre touches, double touche, etc.) ou pour voir une demande d'interruption régulière de dernière minute.
2. La question à savoir si le ballon « dehors » a été touché précédemment par l'équipe en réception (c.-à-d. par le contreur de l'équipe en réception, etc.), est vérifiée par le premier arbitre et les juges de ligne. C'est toutefois le premier arbitre qui rend la décision définitive au moyen d'un geste, après avoir vu les signaux des autres membres de son équipe d'arbitre.



3. Il doit toujours s'assurer que le second arbitre et le marqueur ont suffisamment de temps pour effectuer leur travail administratif et d'inscription (par exemple, si le marqueur a suffisamment eu de temps pour vérifier la légalité d'une demande de remplacement et son inscription). Si le premier arbitre néglige de donner à ses collègues suffisamment de temps pour faire leur travail, le marqueur et le second arbitre ne pourront jamais suivre la phase suivante de la partie. Plusieurs erreurs commises par les membres du corps arbitral peuvent en découler. Si le premier arbitre néglige d'accorder suffisamment de temps pour le contrôle et l'administration des faits, le second arbitre doit siffler pour interrompre la partie.
4. Le premier arbitre peut changer toute décision de ses collègues officiels ou de lui-même. S'il a rendu une décision (sifflé) puis voit que le second arbitre, le juge de ligne ou le marqueur ont, par exemple, une décision contraire:
 - s'il est certain d'avoir raison, s'en tenir à sa propre décision,
 - s'il constate son erreur, peut changer sa décision,
 - s'il déclare que des fautes ont été commises simultanément par les deux équipes (joueurs), il doit signaler pour que l'échange soit rejoué,
 - s'il juge que la décision du second arbitre, par exemple, est erronée, il peut l'infirmier et signaler pour que l'échange soit rejoué.
5. Si le premier arbitre trouve que l'un des autres officiels ne connaît pas son travail ou n'agit pas objectivement, il doit le faire remplacer.
6. Seul le premier arbitre peut appliquer des sanctions pour inconduites et pour retards de jeu; le second arbitre, le marqueur et le juge de ligne n'ont pas ce droit. Si des officiels autres que le premier arbitre constatent une irrégularité, ils doivent la signaler et se rendre au premier arbitre pour l'informer des faits. C'est le premier arbitre et seulement le premier arbitre qui applique les sanctions.
7. Le premier arbitre doit observer la trajectoire du ballon, ainsi que son contact avec les joueurs, l'équipement et les objets. Donc, il vérifie d'abord la régularité du contact avec le ballon. Au moment de la frappe d'attaque, il regarde directement l'attaquant et le ballon, et voit du coin de l'œil la direction potentielle du ballon.

RÈGLE 24 : SECOND ARBITRE

1. Le second arbitre doit avoir la même compétence que le premier arbitre; si le premier arbitre ne pouvait plus assumer ses fonctions, il doit remplacer le premier arbitre pour diriger la partie.
2. Durant l'échange près du filet, le second arbitre doit se concentrer à contrôler le contact illégal du filet entier en se tenant debout du côté des contreurs, toute pénétration au-delà de la ligne centrale et sur les actions de jeu illégales sur l'antenne de son côté.

Le second arbitre devrait aussi contrôler les frappes d'attaque effectives et contres effectifs fautifs par des joueurs arrières, en plus des tentatives de contre par des joueurs Libéros. Siffler ces fautes n'est cependant pas sa priorité. Les deux arbitres peuvent établir ces fautes.



De plus, de la même façon où un second arbitre doit soutenir le premier arbitre en sifflant un contact du ballon avec le sol qu'il n'avait pas vu, le second arbitre peut également siffler une frappe d'attaque fautive sur un ballon provenant d'une touche haute faites par le Libéro dans sa zone avant, mais uniquement si la faute est évidente et que le premier arbitre n'est clairement pas en position de voir la faute.

3. 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. Lorsqu'il vérifie les positions, le second arbitre devrait se tenir debout à l'extérieur du terrain, près de la position 2 (sur sa gauche) ou de la position 4 (sur sa droite).

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.

4. Lorsque le second arbitre siffle une faute de position de l'équipe en réception, il doit l'indiquer immédiatement après à l'aide du geste officiel d'une faute de position, et signaler les joueurs exacts en faute. Si les joueurs en erreur ne corrigent pas leur position d'eux-mêmes, le second arbitre doit le faire pour eux. L'échange de jeu suivant peut par la suite débiter.
5. Le second arbitre doit s'assurer qu'il n'y a pas d'objets dans la zone libre qui pourraient causer des blessures aux joueurs tels que les bouteilles d'eau, la trousse de premiers soins, les palettes de remplacement, etc.
6. Pendant les temps morts, le second arbitre ne devrait pas demeurer en position statique. Il doit se tourner vers:
 - les équipes, pour s'assurer qu'elles se dirigent près des bancs d'équipe.
 - le marqueur, pour vérifier son travail.
 - le marqueur adjoint, pour obtenir les renseignements sur la position des Libéros.
 - le premier arbitre, pour recevoir ou donner des renseignements si c'est nécessaire.
 - les équipes pour déterminer si le Libéro tentera de faire un « changement caché »
 - les équipes en comptant attentivement le nombre de joueurs, pour s'assurer les six.
7. Durant la partie, si le second arbitre observe des paroles ou des gestes antisportifs entre les adversaires, à la première occasion où le ballon est hors jeu, il peut ordonner aux joueurs de changer leur attitude en leur demandant de se calmer. Si la situation ne change pas, il doit en informer le premier arbitre, qui doit immédiatement avertir ou sanctionner le(s) joueur(s), selon la gravité du comportement.

Note importante : C'est la première faute qui doit être pénalisée. Le premier et le second arbitres ayant des responsabilités différentes, cela accorde encore plus d'importance au fait que chaque arbitre doit siffler la faute immédiatement. L'échange se termine au moment du sifflet d'un des arbitres, et l'autre arbitre doit retenir un sifflet éventuel pour éviter la confusion des joueurs et des spectateurs.



RÈGLE 26 : ARBITRE DE RÉSERVE

L'arbitre de réserve a les responsabilités suivantes:

1. Remplacer le second arbitre s'il est absent ou s'il n'est pas en mesure d'assumer ses fonctions ou s'il doit remplacer le premier arbitre.
2. Vérifier les palettes de remplacement (si elles sont utilisées) avant la partie et pendant les intervalles entre les manches.
3. Vérifier le fonctionnement adéquate des tablettes d'équipe si elles sont utilisées
4. Vérifier le bon fonctionnement des dispositifs sonores électriques avant la partie et pendant les intervalles entre les manches, s'il y a un problème.
5. Aider le second arbitre en s'assurant que la zone libre est libre d'objets qui pourraient causer des blessures.
6. Contrôler les joueurs remplaçants dans l'aire d'échauffement et sur le banc d'équipe.
7. Donner au second arbitre les-ballons de jeu immédiatement après la présentation des joueurs qui commencent la partie.
8. Donner au second arbitre un ballon de jeu immédiatement après la vérification de la position des joueurs, au début de la première manche.
9. Aider le second arbitre en donnant des instructions aux essuyeurs de sol et aux marqueurs.

Dans le cas où le terrain de jeu est orienté avec les bancs des équipes situés derrière le premier arbitre, les indications spécifiques du troisième arbitre seront détaillées dans le manuel de jeu de l'événement (remplaçant le règlement ou le manuel de compétition spécifique).

RÈGLE 27 : MARQUEUR

1. Le travail du marqueur est très important, notamment dans le cadre de parties internationales, où les membres de l'équipe d'arbitrage et des équipes sont de pays différents. Tous les arbitres doivent savoir comment remplir une feuille de pointage (papier et électronique) et, si nécessaire, ils doivent être capables d'effectuer le travail de marqueur.
2. Le marqueur :
 - 2.1 doit vérifier avant chaque manche, après avoir reçu les fiches de positions, que les numéros sur les fiches de positions se trouvent aussi dans la liste de joueurs de l'équipe sur la feuille de pointage (sinon, il doit le signaler au second arbitre).



- 2.2 signale au second arbitre le second temps mort ainsi que le cinquième (11^e) et le sixième (12^e) remplacement de chaque équipe (qui les signale au premier arbitre et à l'entraîneur). Cela s'applique même quand le banc et les tablettes sont utilisées.
- 2.3 À moins que le marqueur indique que le remplacement est illégal, le second arbitre autorise le remplacement des joueurs avec un geste de croisement des bras.
- 2.4 Lorsque la procédure d'enregistrement est terminée, le marqueur fait le geste des mains « OK » ou la commande vocal « marqueur prêt ». Le marqueur doit ensuite se concentrer pour valider si le joueur effectuant la frappe du service suit l'ordre de rotation ou non.
- 2.5 Le marqueur doit regarder le joueur remplaçant dans la zone de remplacement et comparer le numéro sur son maillot et le numéro sur la palette dans sa main (si utilisée) à la liste de joueurs inscrits sur la feuille de pointage. S'il découvre que le remplacement est illégal, il doit immédiatement appuyer sur le dispositif sonore et LEVER UNE MAIN EN LA SECOUANT et dire : « la demande de remplacement est illégal ». Dans ce cas, le second arbitre doit immédiatement aller à la table du marqueur et vérifier en se basant sur les données inscrites sur la feuille de pointage l'illégalité de la demande. Si la demande est confirmée comme illégale, elle doit être rejetée par le second arbitre. Le premier arbitre doit sanctionner l'équipe en donnant un retard de jeu. Le marqueur doit l'inscrire sur la feuille de pointage, dans la case des sanctions. Le second arbitre doit vérifier le travail du marqueur sur la feuille de pointage suivant la sanction.
- 2.6 Si l'équipe demande plus d'un remplacement, la procédure de remplacement doit être faite un à la fois, pour que le marqueur ait le temps d'enregistrer chaque remplacement consécutivement. Le marqueur doit utiliser la même procédure pour chaque remplacement.
- 2.7 Si le remplacement est légal, le marqueur enregistre le remplacement sur la feuille de pointage et signale celui-ci comme étant complété en levant ses deux mains. Ce protocole s'applique à tous les remplacements.
- 2.8 Le marqueur doit inscrire les sanctions sur la feuille de pointage seulement selon les instructions du second arbitre ou en cas de protêt indiqué conformément aux règles, avec l'autorisation du premier arbitre, écrire ou permettre au capitaine d'équipe d'écrire la remarque sur la feuille de pointage.
- 2.9 Le marqueur doit écrire une remarque si un joueur est blessé et retiré du jeu par un remplacement régulier ou exceptionnel. La remarque doit indiquer le numéro du joueur blessé, la manche pendant laquelle la blessure est survenue et le pointage au moment de la blessure.

RÈGLE 28 : MARQUEUR ADJOINT

- I. Le marqueur adjoint s'assoit près du marqueur. Advenant que le marqueur soit dans l'incapacité de poursuivre ses tâches, il agit comme remplaçant du marqueur.



2. Ses responsabilités sont les suivantes:

- 2.1. Remplir la feuille de contrôle du Libéro (R6) et vérifier pendant la partie que les changements du Libéro sont légaux ou non.
- 2.2. Gérer le tableau de pointage manuel à la table du marqueur.
- 2.3. S'assurer que le tableau de pointage affiche les bons résultats et sinon, les corriger.
- 2.4. Pendant les TM, informer le second arbitre de la position des Libéros, en utilisant le geste « ballon dedans » et « ballon dehors », mais seulement avec une main pour chaque équipe.
- 2.5. De remettre au responsable de la partie, immédiatement à la fin de chaque manche, les renseignements sur la durée de chaque manche et l'heure de début et de fin de la partie, sous forme écrite.
- 2.6. Au besoin, aider le marqueur en appuyant sur le dispositif sonore pour reconnaître et annoncer des demandes de remplacement.
- 2.7. Durant les remplacements, assister verbalement le marqueur avec l'information nécessaire.
- 2.8. Manœuvre le minuteur du service, lorsqu'applicable.

RÈGLE 29 : JUGES DE LIGNE

1. Le travail des juges de ligne est primordial, particulièrement durant les parties de haut niveau.
2. Les organisateurs doivent fournir à chaque juge de ligne des drapeaux uniformes. La couleur des drapeaux doit contraster avec celle de la surface de jeu (les drapeaux doivent être jaunes ou rouges).
3. Le juge de ligne doit se détendre entre les échanges.
4. Les juges de ligne doivent quitter leur position pendant les temps morts et demeurer dans leur coin respectif de la surface de jeu, derrière les panneaux publicitaires. Si ce n'est pas possible durant les intervalles, ils devraient se tenir debout deux par deux près des limites de l'aire de jeu, du côté des bancs d'équipe.
5. Le juge de ligne :
 - doit être présent dans l'aire de jeu et en uniforme 30 – 45 minutes avant le début de la partie (45 minutes pour les parties internationales).
 - Sont tenus de signaler
 - les ballons « dedans » ou « dehors » à proximité de la ligne dont ils sont responsables;
 - les fautes de service conformément à la règle 12.4.3.



- Si le ballon touche l'antenne, la traverse, ou passe à l'extérieur dans le terrain de l'adversaire, **le juge de ligne le plus près de la direction du ballon** doit signaler la faute.
- Les fautes doivent être clairement signalées, pour s'assurer sans l'ombre d'un doute que le premier arbitre les voit.
- La présentation de Volleyball Canada sur le travail des juges de ligne : <https://volleyball.ca/en/development/referee/rules-amp-guidelines#line-judge-training>

RÈGLE 30 : GESTES DES MAINS OFFICIELS

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

Voici quelques détails additionnels à considérer lors d'une partie, vis-à-vis ce qui devrait ou non être utilisé.

2. **Décision du premier arbitre** : le premier arbitre signale la fin d'un échange (ou une faute) par un coup de sifflet, indique le côté (l'équipe) qui effectuera le prochain service, indique la nature de la faute commise, puis le joueur fautif au besoin. Le second arbitre se déplacera du côté de l'équipe qui recevra le prochain service, et suivra les signaux du premier arbitre.

FIVB / U Sports / ACSC: le second arbitre ne prendra pas part à aucun geste de signalisation, mais il se déplacera du côté où l'équipe sera en réception pour le prochain échange. Un contact visuel avec le premier arbitre demeurera requis.

De l'assistance au cours ou à la fin d'un échange de jeu pour des contacts subtils ou des « quatre touches » est toujours attendue. Ces actions peuvent être effectuées avant que le second arbitre se déplace, de sorte que le premier arbitre est en pleine possession des faits.

3. **Décision du second arbitre** (c.-à-d. faute de filet, contre illégal d'un joueur arrière, etc.) : la séquence du second arbitre est : coup de sifflet, indique la nature de la faute, indique (au besoin) le joueur fautif, pause, puis suit le geste du premier arbitre pour indiquer quelle sera la prochaine équipe à servir.
4. **Demandes de temps morts** : ceci est normalement fait par le second arbitre (toutefois, cela est toujours de la compétence du premier arbitre si le second arbitre n'entend pas/ne voit pas la demande de l'entraîneur). Le premier arbitre n'a pas besoin de répéter ceci.
5. **Échange rejoué / double faute**. Bien que les deux arbitres peuvent siffler cet incident et indiquer par le geste de « double faute » (p. ex. ballon sur le terrain de jeu, joueur blessé pendant le jeu, deux adversaires touchent la bande supérieure du filet en même temps), il reste normalement la tâche du premier arbitre à indiquer le côté pour servir. Le second arbitre copie le signal du premier arbitre pour l'équipe qui devra servir ensuite s'il/elle a sifflé pour signaler l'arrêt du jeu.



6. **Les deux arbitres sifflent au même moment pour arrêter le jeu, mais pour des raisons différentes.** Ici, chaque arbitre indiquera la nature de la faute, le premier arbitre doit décider quelle procédure à suivre. SEULEMENT LE PREMIER ARBITRE indiquera le geste « double faute » et indiquera l'équipe à servir prochaine.
7. **Joueur sert trop tôt** (avant le coup de sifflet). C'est la responsabilité du premier arbitre d'indiquer « échange à rejouer » et l'équipe pour servir la prochaine.
8. **Fin de la manche.** Cela se fait par le premier arbitre. Le second arbitre peut, si le premier arbitre n'a pas remarqué le point, poliment le rappeler au premier arbitre avec ce geste, mais cela doit rester la responsabilité exclusive du premier arbitre.
9. Quand le second arbitre siffle une faute, il doit faire attention à exécuter le geste du côté du terrain où la faute a été commise. Par exemple, si un joueur de l'équipe qui est sur sa droite a touché le filet, il doit siffler la faute, se déplacer du côté droit où la faute a été commise et faire le geste de la faute. Le geste ne devrait pas être effectué à travers le filet du côté de l'autre équipe. Le signal ne devrait pas être montré en des déplaçant – le deuxième arbitre devrait s'arrêter et effectuer son signal face au terrain.
10. Les arbitres doivent siffler rapidement et avec certitude les fautes et en prenant en considération les deux points suivants:
 - 10.1 L'arbitre ne devrait pas signaler une faute lorsqu'exigée par le public ou les joueurs, ou
 - 10.2 Quand il est pleinement conscient d'avoir fait une erreur de jugement, l'arbitre peut ou doit rectifier son erreur (ou celle des autres membres du corps arbitral), à la condition que cela soit fait immédiatement.
11. Les arbitres et les juges de ligne doivent porter attention à l'application correcte et à l'utilisation du geste dehors ("OUT"):
 - 11.1 Pour tous les ballons qui tombent « directement à l'extérieur » après une attaque ou un contre, le geste indiquant le ballon dehors doit être effectué par les officiels.
 - 11.2 Si une frappe d'attaque traverse le filet et touche au sol à l'extérieur du terrain de jeu, mais qu'un contreur ou un autre joueur de l'équipe en réception le touche, les officiels doivent faire uniquement le geste « ballon touché ».
 - 11.3 Si un ballon, après qu'une équipe l'ait joué avec la première, la seconde ou la troisième touche, est à l'extérieur (p.ex. il touche le sol à l'extérieur du terrain de jeu, touche un objet à l'extérieur du terrain de jeu ou une personne qui est à l'extérieur du jeu, un panneau publicitaire, etc.) de son propre côté, les officiels doivent utiliser le geste « ballon touché ».
 - 11.4 Si, après une frappe d'attaque, le ballon frappe le haut du filet et tombe ensuite dehors sans avoir touché le contre adverse, le geste doit être « ballon dehors ». Mais immédiatement après, le joueur attaquant doit être pointé (de sorte que tout le monde comprenne que le ballon n'a pas été touché par les contreurs). Si, dans le même cas, le ballon touche le contre et tombe ensuite à l'extérieur du côté de l'attaquant, le premier arbitre doit faire le geste « ballon dehors » (n° 15 ou JL 2) et pointer le(s) contreur(s).



- 11.5 Si le ballon est frappé et atterri à l'extérieur du côté de l'adversaire (car il frappe ou est touché par l'entraîneur à l'intérieur de la zone libre, ou une autre personne extérieure au jeu), le signal est « dehors ».
12. Lorsqu'une frappe d'attaque est complétée à partir d'une passe effectuée avec le bout des doigts (touche) par le Libéro dans sa zone avant, l'arbitre doit utiliser le geste n° 21 (faute d'attaque) et pointer le Libéro.
13. Les gestes du juge de ligne (au moyen du drapeau) sont également très importants du point de vue des participants et du public. Le premier arbitre doit vérifier les gestes du juge de ligne. S'ils ne sont pas en règle, il peut les corriger.
14. Si le ballon ne traverse pas le plan vertical du filet après le troisième contact de l'équipe, alors :
- 14.1 Peu importe si c'est le joueur ayant touché le ballon en dernier qui le touche à nouveau ou si c'est un joueur différent, la faute est « quatre touches » et le geste des mains sera « quatre touches ».

GÉRER LA PARTIE

PROTOCOLES DES ARBITRES

Les renseignements suivants peuvent être sujets à des modifications, selon la compétition, et toutes atténuations nécessaires pour la sécurité des participants.

1. AVANT LA PARTIE

- 1.1. Les officiels doivent être présents dans leur uniforme d'arbitre au moins 45 - 60 minutes avant l'heure prévue du début de chaque partie.
- 1.2. Si le premier arbitre n'est pas arrivé en temps voulu, le second arbitre doit commencer la procédure de la partie.
- 1.3. Si le premier arbitre n'arrive pas ou s'il ne peut pas diriger la partie pour une raison médicale, le second arbitre doit diriger la partie en tant que premier arbitre et l'arbitre de réserve (si présent) prend la place du second arbitre. En l'absence d'arbitre de réserve, l'organisateur avec le premier arbitre intérimaire doit décider qui doit agir en tant que second arbitre.

2. PENDANT LA PARTIE

- 2.1. Au moment de la frappe du service, le deuxième arbitre doit être du côté de l'équipe en réception. Après le service, il peut se déplacer sur la ligne de côté, de la ligne centrale à la ligne d'attaque (maximum) de chaque côté du terrain. À l'attaque, sa position doit être du côté de l'équipe au contre (position défensive). Ainsi, au cours de la partie, il doit continuellement changer de position.



- 2.2. Le premier arbitre garde à l'oeil le vol du ballon et son contact avec le(s) joueur(s) ou l'équipement et les objets. Par conséquent, il vérifie tout d'abord la régularité de la touche du ballon. Au moment de la frappe d'attaque, il regarde directement l'attaquant et le ballon, tout en apercevant du coin de l'œil la trajectoire probable du ballon. Si le ballon est frappé au filet, l'arbitre doit regarder dans la direction du plan vertical du filet.
- 2.3. Quand le second arbitre signale (siffle) une faute de position de la part de l'équipe en réception, il doit indiquer la faute de position au moyen du geste officiel et pointer exactement le ou les joueurs fautifs. Le deuxième arbitre peut contribuer au rythme du match en indiquant la position prévue des joueurs sur la feuille de match ou la tablette au capitaine, au besoin.
- 2.4. Conformément aux règles du jeu, la première faute qui survient doit être pénalisée. Comme le premier et le second arbitre ont des responsabilités différentes, il est très important que chaque arbitre siffle immédiatement la faute. Lorsque l'un des arbitres siffle, l'échange prend fin. Après un coup de sifflet de la part du premier arbitre, le second arbitre n'a pas le droit de siffler parce que l'échange prend fin au premier coup de sifflet des arbitres. Si les arbitres sifflent l'un après l'autre pour différentes fautes, ils provoquent une confusion chez les joueurs, chez le public, etc.

2.5. INTERVALLES

Pour les intervalles normaux (3 minutes) entre les manches 1 à 4 :

ÉQUIPES : Au signal du premier arbitre, ils changent de terrain, ils dépassent le poteau du filet et vont directement au banc d'équipe.

MARQUEUR : Au moment où l'arbitre siffle pour mettre fin au dernier échange de la manche, le marqueur actionne le chronomètre qui comptera les 3 minutes de l'intervalle.

2'30 – Le second arbitre siffle ou le marqueur actionne le dispositif sonore.

ÉQUIPES : Au signal du second arbitre, les six joueurs inscrits sur la fiche de positions entrent dans leur camp respectif.

ARBITRES : Le second arbitre vérifie la position des joueurs à l'aide de la fiche de positions, ensuite autorise le changement du joueur par le Libéro actif.

Le ramasseur de ballon donnera alors le ballon au serveur.

3'00 – Le premier arbitre autorise le service.

Intervalle avant la manche décisive :

ÉQUIPES : À la fin de la manche avant la manche décisive. Au signal du premier arbitre, ils vont directement à leur banc d'équipe.

CAPITAINES : Se présentent à la table du marqueur pour le tirage au sort.

ARBITRES : Se présentent à la table du marqueur pour conduire le tirage au sort.



2'30 – Le second arbitre siffle ou le marqueur actionne le dispositif sonore.

ÉQUIPES: Au signal du second arbitre, les six joueurs inscrits sur la fiche de positions entrent dans leur camp respectif.

ARBITRES: Le second arbitre vérifie la position des joueurs à l'aide de la fiche de positions, ensuite autorise le changement du joueur par le Libéro actif. Avec le système à trois ballons, le second arbitre remet le ballon au serveur pour le début de la manche décisive.

3'00 - Le premier arbitre siffle pour le service.

Dès que la première équipe accumule huit points

ÉQUIPES: À la fin de l'échange, au signal du premier arbitre, les six joueurs de chaque équipe changent de camp sans retard. Une fois que les joueurs ont dépassé les poteaux, ils se rendent directement sur le terrain de jeu.

ARBITRES: Le second arbitre et le marqueur vérifient que l'ordre de rotation des joueurs est correct à l'aide de la fiche de positions et puis, il signale au premier arbitre que tout est prêt pour la continuation de la partie.

Pendant les temps morts et les intervalles, le second arbitre demande aux joueurs de s'approcher de leur banc.

APRÈS LA PARTIE

Les deux arbitres se tiennent devant le podium de l'arbitre. Les deux équipes se rendent sur les lignes de côté jusqu'aux arbitres, donnent la main aux arbitres, et, en longeant le filet, serrent la main des adversaires et retournent à leur banc. Le premier et le second arbitre longent le filet jusqu'à la table du marqueur, vérifient la feuille de pointage, la signent, et remercient le marqueur et les juges de ligne de leur travail.

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



PROCÉDURES

PROTOCOLE DE LA PARTIE

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

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

a) **20 minutes avant le début:**

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

b) **17 minutes avant le début:**

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

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

c) **12 minutes avant le début:**

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

Les arbitres vérifient les ballons de jeu et tout autre équipement nécessaire. Les arbitres donnent les instructions nécessaires aux juges de ligne, aux ramasseurs de ballons, aux essuyeurs rapides, etc.

Le second arbitre recueille les fiches de positions des entraîneurs pour la première manche.

d) **Fin de l'échauffement:**

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

e) **Début de la partie:**

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

Le premier arbitre autorise le premier service de la partie.



NETTOYAGE DE LA SURFACE DE JEU

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

1. ESSUYEURS DE SOL

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

2. MATÉRIEL DE NETTOYAGE

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

3. EMPLACEMENT DES ESSUYEURS

- a) Deux essuyeurs rapides par terrain de jeu (4 au total) derrière le second arbitre, assis sur de petites chaises (prêt à venir essuyer rapidement un espace mouillé).
- b) Les essuyeurs doivent veiller à ne pas obstruer les panneaux publicitaires entourant le terrain de jeu, indépendamment de leur emplacement, particulièrement derrière le podium du premier arbitre.

4. COMMENT ESSUYER LE TERRAIN DE JEU

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

A. LORSQUE LE BALLON EST HORS JEU (ENTRE LES ÉCHANGES) DURANT LA PARTIE, AU BESOIN

- a) Lorsqu'un essuyeur rapide aperçoit une partie mouillée sur le terrain, il attend la fin de l'échange. Immédiatement après que l'arbitre ait sifflé la fin de l'échange, l'essuyeur doit se précipiter vers la section mouillée.
- b) Immédiatement après l'essuyage rapide, le(s) essuyeur(s) doit (doivent) retourner à sa (leur) position respective en prenant le chemin le plus court pour quitter le terrain de jeu.
- c) Pour se coordonner avec le chronomètre du service, le temps requis pour essuyer un espace mouillé doit être de 7 secondes (p. ex. entre la fin de l'échange sifflé par l'arbitre et le sifflet du premier arbitre pour le service suivant). Les essuyeurs ne doivent causer aucun retard à la partie.
- d) Les arbitres n'interviennent pas dans les travaux d'essuyage; cependant, ils ont l'autorité de régler l'opération des essuyeurs uniquement en cas où la partie est perturbée par l(es) essuyeur(s), ou si ces derniers n'ont pas effectué leur travail adéquatement.



- e) Si une partie mouillée, spécialement sur le terrain, est dangereuse, les joueurs et les entraîneurs ont le droit de demander aux essuyeurs de l'essuyer. Par contre, la même action faite sans raison pour le terrain ou la zone libre devrait être considérée comme un retard intentionnel et doit être sanctionné.

Tout joueur qui retarde le jeu, sous le prétexte de sécher le sol, est sujet à une sanction pour retard de jeu. Advenant qu'une équipe retarde la reprise du jeu à la fin d'un temps mort sous le prétexte de sécher le sol devant le banc d'équipe, le premier arbitre peut les sanctionner pour retard de jeu.

Les serviettes des essuyeurs rapides ne devraient pas être utilisées pour des liquides contenant des sels ou des sucres isotoniques, qui pourraient par la suite être transférés sur la surface de jeu.

B. Responsabilités des joueurs

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

PROCÉDURE POUR PRÉSENTER UN PROTÊT

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

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

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

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



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

À titre de premier arbitre, veuillez vous rappeler que:

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

Le premier arbitre doit seulement considérer ces quatre critères lorsqu'il évalue s'il accepte un protêt comme valide ou non, et par conséquent, qui détient un potentiel de considération. Il est non fondé que l'arbitre accepte un protêt qui implique des actions de jeu ou une inconduite à moins qu'il y ait eu une mauvaise interprétation des règles. Le premier arbitre doit clairement identifier sur la feuille de pointage lequel des quatre critères s'applique au protêt. Il est possible qu'un protêt corresponde à plus d'un critère.
- Une procédure de protêt est entreprise par un capitaine d'équipe indiquant formellement son souhait de protester à la suite de l'explication qu'il a reçue sur l'application ou l'interprétation des règles du premier arbitre. Une fois qu'un capitaine d'équipe a officiellement protesté, le premier arbitre ne doit pas:
 1. Choisir de ne pas enclencher la procédure de présentation du protêt
 2. Indiquer l'issue probable du protêt au joueur
 3. Commenter la validité ou la légitimité du protêt du capitaine d'équipe.
- Au moment du protêt, le marqueur, sous la direction du premier arbitre, doit inscrire sur la feuille de pointage suffisamment de détails concernant la partie afin qu'il soit possible de reprendre la partie à partir de ce point.



- À la fin de la partie, le premier arbitre doit s'assurer que la case des remarques de la feuille de pointage a été remplie avec tous les renseignements exigés. Le protêt écrit par le capitaine d'équipe (il peut être aidé par un membre de son équipe) doit être rempli au dos de la feuille de pointage ou sur une feuille séparée, attachée à la feuille de pointage. Le protêt doit être signé par le capitaine d'équipe approprié. Les officiels de la partie ne doivent pas empêcher ou dicter le contenu du protêt.
- S'il y a un jury ou un comité de protêt affecté à la partie, celle-ci est interrompue jusqu'à ce que le protêt soit résolu. Les joueurs iront à leur banc pendant que le jury délibère.

JURY D'OFFICIELS

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

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

Un protêt peut être déposé pour les motifs suivants seulement :

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

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

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