



Association provinciale des
arbitres de volleyball du Québec

Directives aux arbitres du Québec 2022-2023

Mise à jour : **18 novembre 2022**

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2022-2023

Directives aux arbitres

(scolaire, civil, juvénile division 1, collégial divisions 1, 2 et 3 et universitaire division 1 et 2)

L'art d'arbitrer, c'est le courage de poser un geste d'arbitre **ou de prendre des décisions**. Deux concepts qui seront toujours observés par vos coachs, mentors, évaluateurs, superviseurs, répartiteurs et arbitres en chef en 2022-2023.

Voici quelques règles et clarifications qui serviront de base pour toutes les parties scolaires, juvéniles D1, collégiales D1, 2-3, universitaire D1 et 2 et civil/VBQ.

Le but derrière ces consignes est l'uniformité et la sécurité dans l'application des règles et des protocoles.

« Pour réaliser avec succès le mandat de *sa fédération sportive*, toutes les personnes qui s'intéressent à ce sport (notamment *les athlètes* et les parents, les entraîneurs, les officiels et *les administrateurs*) doivent avoir une vision commune et la même compréhension de leurs rôles respectifs afin d'établir et de maintenir un milieu d'apprentissage positif et sans abus.

Cependant, ce sont les actions de chaque personne qui, en définitive, contribuent à créer un milieu propice à l'apprentissage ou, au contraire, à le détruire. »¹

L'APAVQ s'engage à offrir à tous les arbitres un environnement sportif sécuritaire et sans abus. C'est ainsi que nous appliquons les mêmes principes que ceux de Volleyball Canada, soit une politique de tolérance zéro pour tout type de maltraitance. <https://volleyball.ca/fr/a-propos/sport-securitaire>

Un arbitre doit se comporter de façon adéquate comme représentant du volleyball québécois et canadien et cela, à tous les événements de volleyball, que ce soit dans un gymnase ou dans l'environnement de ces événements.

Rappel : tous les caractères gras indiquent une nouveauté ou une grande importance. [Si le texte est dans une autre couleur et surligné c'est une mise à jour...](#)

¹ Extrait adapté du « Code de déontologie des officiels de Patinage Canada ». Extrait de la « Philosophie des règles et de l'arbitrage », disponible dans le livre des règlements de Volleyball Canada.

Protocole des parties et règles en cette année « post-covidienne »

- Arriver 1 heure avant le début de la première partie à l'horaire.
- Vérification des terrains : filet, poteau, chaise d'arbitre, disposition des bancs des équipes, équipement des marqueurs et autres
- Nous revenons aux anciennes règles pour tout le protocole de partie. (Tirage au sort, changements de côtés entre les manches, etc.)
- Une exception pour le protocole de fin de partie : [les équipes ne se donnent pas la main à la fin de la partie. \(Pour toutes les catégories...\)](#) Ils se dirigent sur leur ligne de 3 mètres et soit ils saluent leur adversaire ou ils applaudissent. Il est permis de porter un masque ou un couvre visage.
- Tout le processus de la feuille de pointage se fait selon le protocole de Volleyball Canada. Donc les capitaines et entraîneurs devront compléter la feuille de pointage comme nous le faisons autrefois, soit durant l'échauffement.
- La dimension des aires d'échauffement redevient celle du livre de règlements de VC.
- Il n'y a plus d'aire de pénalité.
- La définition des erreurs de positions a très légèrement changé. (Voir règle 7.4.3.1 et 7.4.3.2)
- L'espace où jouer le ballon inclut maintenant la table du marqueur.
- La position des joueurs lors des temps morts est moins restreinte. (Règle : 15.4)
- À la suite d'une expulsion ou d'une disqualification, un joueur peut maintenant être remplacé exceptionnellement. (Règle :15.8)
- Il est maintenant permis dans toutes les catégories (où le Libero est permis donc sauf les 14-15 ans) d'utiliser deux Liberos. (Sauf pour les compétitions de VC de fin d'année.) Dans le cas qu'une équipe utilise deux Liberos, l'uniforme de ceux-ci peuvent être différent l'un de l'autre, en plus d'être différent de celui de l'équipe. (Règle : 19.2) L'arbitre en second doit demander aux deux Liberos de se placer près du terrain pour vérification afin qu'ils soient conformes à la feuille de position.
- Pour les catégories « scolaires » et civiles, où les athlètes ont moins de 18 ans :
 - Le capitaine signe la feuille de pointage au début de la partie, sous la liste des joueurs
 - L'entraîneur signe la feuille au début et à la fin de la partie
- Pour les catégories senior, collégiale et universitaire :
 - Le capitaine signe la feuille de pointage au début et à la fin de la partie
 - L'entraîneur signe au début de la partie, pour approuver la liste des joueurs
- Le réchauffement usuel du 5-5 (universitaire division 1 et 2 et collégial division 1, 2 et 3 [et juvénile D1](#)) [et 5-5 \(civil VBO\)](#) 4-4-2 (scolaire) est toujours de mise.

- Voir le protocole de VC en ce qui concerne l'échauffement sécuritaire, règle 7.2.4 entre autres : l'équipe qui n'est pas dans son 5 minutes d'attaque (ou 4 minutes selon le niveau) n'ira pas à l'arrière de l'équipe qui attaque au filet. Pour toutes les catégories : y compris les ligues collégiales et universitaires D1, D2 et D3.
 - [Attention 7.2.4 d. Si l'équipe utilise les deux côtés du terrain, c.-à-d. pour une activité de jeu impliquant tout le terrain, un seul ballon peut être en jeu à tout moment.](#)
 - [Volleyball Canada demande que tous les joueurs portent leur uniforme de jeu pour le protocole complet et l'échauffement.](#)
 - [Il est cependant permis aux entraîneurs de lancer des ballons aux joueurs à l'attaque du terrain de l'équipe en défensive. \(Panier inclus\)](#)
- Les équipes doivent s'aligner sur la ligne de fond uniquement lors du début de la 1^{re} manche.
- Lors des temps morts et entre les manches, respectez le temps alloué. Un temps mort de 1 minute ne devrait pas durer 1 minute 15 secondes, et lors d'un changement de manche, les deux équipes devraient être prêtes à rejouer à 3 minutes. Le 2^e arbitre doit être proactif afin d'éviter les fautes de délais.
- Nous respectons toujours l'horaire des parties sauf pour les dernières de la journée ou de la vague. Ainsi si les deux équipes sont d'accord et que les arbitres assignés à cette partie sont disponibles, la partie pourrait débuter plus tôt.
- Protocole d'échauffement : (Civil ou tournois)
 - Partie à l'heure : nous suivons le protocole habituel
 - Partie en retard : 8 minutes (4-4) à partir du moment où les équipes qui viennent de jouer ont quitté le terrain (pas échauffement de style « Pepper »). Vous devez donc faire le tirage au sort dès que les deux équipes sont sur le terrain.
- Gardez en mémoire qu'un arbitre doit être neutre, donc si vous êtes assigné sur une partie qui concerne un membre de votre famille ou école, prière d'en aviser le répartiteur afin que ce dernier puisse vous réaffecter sur une autre partie ou **échanger avec les équipes participantes**.
- Si vous n'êtes pas en fonction et que vous quittez le site pour aller manger, veuillez en informer le répartiteur, au cas où ce dernier aurait à vous rejoindre.
- **Aucun avantage ne sera accordé aux arbitres qui veulent partir plus tôt ou qui font des demandes « spéciales » (changements), à moins de l'avoir spécifié lors de la déclaration de disponibilité. [Aucun remplacement d'arbitre ne peut se faire sans l'accord du répartiteur de la partie ou du tournoi.](#)**
- S'assurer qu'il y ait un arbitre qui commence la période d'échauffement de la prochaine partie (tirage au sort et échauffement d'attaque) même si ce dernier n'est pas assigné sur cette partie. Nous ne voulons pas créer des retards entre les parties.

- **Un Libero peut être le capitaine de l'équipe et capitaine en jeu. (Règle 5 de VC) Pour toutes les catégories où le Libero est permis.**
- Encouragez les entraîneurs à remettre leur feuille d'alignement le plus vite possible, **surtout qu'il y aura des changements de côté.** Évitez le double sifflet ; quand le 2^e arbitre siffle pour le retour au jeu, il ne devrait pas siffler à nouveau, c'est au 1^{er} à gérer la situation et à juger s'il y a délai. On peut écourter, si les deux équipes sont prêtes à rejouer, mais si l'une ne l'est pas, retenir les joueurs en dehors du terrain.
- Tous les joueurs et autres membres sur le banc ou dans la zone d'échauffement peuvent applaudir, encourager et communiquer avec les joueurs de leur propre équipe sur le jeu.
- Toute **communication*** qui s'adresserait à l'équipe adverse ou aux joueurs adverses devrait être sanctionnée comme « geste antisportif » (voir le libellé de la règle 20.2 dans le livre de règlements ainsi que la règle 21 telle qu'écrite dans les « Directives aux arbitres » de Volleyball Canada) *ici, le mot « communication » prendra le sens d'échange verbal. Donc les sons que pourraient faire des joueurs dans la zone d'échauffement lors du service de l'équipe adverse ne peuvent pas être sanctionnés. Mais, c'est toujours au jugement de l'arbitre...
- Le 1^{er} arbitre doit contrôler la « fluidité » de la partie. **Il doit éviter les délais inutiles.**
- N'oubliez pas qu'un carton utilisé à bon escient sera toujours le meilleur ami d'un arbitre.
- N'oubliez pas que le jugement d'un arbitre ne peut pas être « contestable ». Surtout à propos des lignes ou des contacts au-dessus du filet. **Qu'une forte réaction d'une équipe, d'un joueur ou d'un entraîneur sur un jugement de l'arbitre amène une sanction proportionnelle à ladite réaction.** Clairement écrit dans le livre de règlements de Volleyball Canada.
- Lorsque le 1^{er} arbitre signale toute faute, le 2^e arbitre doit faire le signal légèrement après le premier **sauf pour les parties en collégial et universitaire D1.** (Le R2 ne fait pas les signaux du R1)
- Lorsque le 2^e arbitre signale une faute, le 1^{er} doit laisser le 2^e arbitre finaliser ses gestes en finalisant avec lui ou elle la conséquence.
- Lorsque le 2^e arbitre signale une substitution ou un temps mort, le 1^{er} arbitre fait aussi les signaux appropriés sauf s'il y a l'utilisation d'un « buzzer » signal sonore ! (Universitaire D1)
 - Au moment d'une demande de remplacement si le joueur n'est pas prêt, le remplacement n'est pas accordé et l'équipe est sanctionnée pour retard de jeu.
- Que doit faire le 2^e arbitre lors d'un temps mort ?
 - En premier, il regarde son 1^{er}, au cas où ce dernier aurait à lui communiquer des informations et il doit contrôler la surface de jeu

- Ensuite, il se dirige vers les marqueurs pour vérifier leur travail
- Finalement, il doit se tenir près du poteau en regardant la table des marqueurs et il s'assure que les joueurs restent en dehors du terrain jusqu'à ce que les deux équipes soient prêtes à revenir au jeu
- L'arbitre peut demander à un entraîneur de s'éloigner de la ligne de côté s'il juge que ce dernier pourrait interférer dans la partie.
- L'entraîneur peut circuler le long de la ligne de côté, entre la ligne de 3 mètres et la zone d'échauffement
- Le 2^e arbitre doit conserver son sifflet dans la bouche lorsqu'il y a substitution sauf si c'est pour aider un marqueur peu expérimenté.
- L'écran est toujours considéré comme une faute, **mais sa formulation a changé** :
« **12.5.1 les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir la frappe du service et la trajectoire du ballon.** (Voir les règles de Volleyball Canada)
- Lorsque le 1^{er} arbitre signale une faute au filet, le 2^e arbitre doit aussi signaler la faute. **(Sauf collégial et universitaire D1)**
- Lorsque le 2^e arbitre signale une faute au filet, le 1^{er} arbitre ne doit pas signaler la faute, **mais doit signaler la conséquence avec le 2^e arbitre.**
- Lorsque le 1^{er} arbitre signale une faute de ballon tenu ou lancé, le 2^e arbitre doit aussi signaler la faute. **(Sauf collégial et universitaire D1)**
- On peut écourter un temps mort ou après une manche si les deux équipes sont prêtes à rejouer. Si l'une ne l'est pas, retenir les joueurs en dehors du terrain.
- À la fin d'une manche, le 1^{er} arbitre doit siffler la fin du jeu (avec le signal), siffler la fin de la manche (avec le signal) et **effectuer le signal de changement de côté** avec le signal simultanément.
- **Lors d'une manche décisive (3^e ou 5^e), il y aura un tirage au sort.**
- À la fin d'une partie, après le signal de la fin de la partie, le 2^e arbitre rejoindra le 1^{er} arbitre. Si nous nous plaçons à la table du marqueur et que nous regardons les arbitres, ces derniers s'enligneront de gauche à droite : le 1^{er} et le 2^e (ce dernier sera près du poteau).
- Toujours se servir de la section « Remarques » pour toutes les situations « hors de l'ordinaire ». Si vous l'utilisez, le 1^{er} arbitre y appose ses initiales à la fin du match. Si vous n'avez aucune remarque, vous laissez la case vide. **(Sans vos initiales)**
- Vous devriez toujours vérifier, avant le début de la partie, la couleur du chandail du ou des Liberos afin de confirmer que celle-ci contraste par rapport aux chandails des autres joueurs. S'il ne l'est pas, tenter de trouver un compromis avec l'entraîneur pour qu'il le soit. Sinon, veuillez le noter dans la section « Remarques ».

-
- 4.3.1 dit « Les maillots et les culottes courtes doivent être de la même couleur pour toute l'équipe à l'exception du Libero. La longueur, le style, le modèle et la coupe de la culotte courte sont sans importance et n'entraînent aucune conséquence. (Le « leggings » est donc permis, pourvu que sa couleur soit identique aux autres membres de l'équipe.)
 - Vous devez noter sur la feuille de pointage les demandes non fondées (voir livre de règlements de Volleyball Canada).
 - La gestion des bancs est toujours la responsabilité du 2^e arbitre, mais le 1^{er} devrait intervenir si son 2^e ne remarque pas l'irrégularité.
 - Veuillez porter une attention particulière aux feuilles de pointage. Pour toutes les compétitions ou parties : les feuilles de pointage sont disponibles après la partie/tournoi et elles sont scrutées par les organisateurs, les ligues, Volleyball Québec, le Réseau du sport étudiant et votre arbitre en chef du Québec.
 - Le tableau des sanctions et la section « Remarques » ont été améliorés. Attention de bien utiliser les bonnes lettres et les bonnes colonnes.

L'art d'arbitrer et les sanctions

- Nous demandons plus de fluidité dans les parties : c'est à l'arbitre de gérer le tempo de la partie et le temps entre l'appel de la faute et l'autorisation du service.
 - Les petits cocus sont tolérés, pourvu qu'il y ait quelqu'un qui s'occupe de renvoyer le ballon.
 - Si les deux équipes sont prêtes à jouer et que le serveur a le ballon dans les mains et qu'il est dans la zone de service, sifflez le service sans attendre que le joueur soit placé. Attention de ne pas précipiter le tout, soyez constants et clairs lors du tirage au sort ou lors de la rencontre avec les entraîneurs. Un bon rythme, mais pas de course.
 - La règle dit qu'on doit autoriser le service dès que le joueur est en possession du ballon (et qu'il traverse la ligne de fond... en sous-entendu) pourvu que les deux équipes soient prêtes à jouer. Rappel qu'ils ont 8 secondes pour exécuter le service. Dans notre jargon, c'est tolérer jusqu'à 10 secondes en comptant des bateaux.
- Apprenez à fixer votre ligne de contact de balle assez tôt dans la partie et vous y tenir tout au long de cette dernière. On dit qu'un bon arbitre siffle une mauvaise balle dans moins de six pieds après le contact du ballon. Il faut aussi se rappeler que la philosophie de l'arbitrage dit « keep the ball flying » (garder le ballon dans les airs) en sous-entendant que l'appel d'une double faute doit-être « évident » pour tous pour qu'elle soit appelée. De plus un ballon tenu et/ou lancé peut avantager une équipe au détriment de l'autre et ainsi devrait être appelé.
- Les cartons sont des outils pour les arbitres afin de garder le contrôle de la partie. Savoir les utiliser à bon escient servira les arbitres et le bon déroulement de la partie...
- L'avertissement verbal final avec les mains existe toujours. SVP, soyez démonstratifs et visibles avec votre sifflet lorsque vous l'utilisez !
- Un entraîneur qui envoie continuellement son capitaine discuter avec l'arbitre les décisions de ce dernier devrait, après un dernier avertissement, recevoir un délai de jeu.
- Un entraîneur qui remet son alignement à moins de 1 minute du début du set (ou trop juste) devrait recevoir un délai de jeu. Toutefois, le 2^e arbitre doit être proactif en sollicitant rapidement l'entraîneur afin d'éviter les fautes de délais.
- Quand le 2^e arbitre siffle pour le retour au jeu, il pourrait siffler à nouveau. Cependant, nous devons éviter l'escalade de sifflet. C'est au 1^{er} à gérer la situation et à juger s'il y a un délai de jeu.
- Un entraîneur ou un aide-entraîneur qui fait un « spectacle » en discutant d'un jugement de l'arbitre devrait recevoir, au minimum, un carton jaune sinon un rouge et, dans des cas exceptionnels, plus encore.

- **Pour nous « Spectacle » pourrait être :**
 - Les bras qui sont en l'air avec un côté « théâtral »
 - L'entraîneur qui joue à l'arbitre ; il mime ou appelle les signaux ou pointe l'impact du ballon
 - L'entraîneur cris ou sacre envers les arbitres et/ou les joueurs
 - L'entraîneur lance son cartable au sol
 - L'entraîneur applaudit avec sarcasme
 - L'entraîneur frappe ou lance une chaise
 - Le joueur/entraîneur lance/frappe/botte le ballon, en touchant ou non l'adversaire, le plafond ou d'autres obstacles ou personnes
 - Avance dans le terrain, se dirige vers l'arbitre, etc.
- Vous pouvez et devriez toujours faire un rapport au répartiteur/superviseur, à votre arbitre en chef ou à l'arbitre en chef du Québec **lors d'une situation exceptionnelle. Surtout si vous donnez une pénalité (rouge en montant) [la partie « remarque » sur la feuille de pointage est justement là pour inscrire toutes les sanctions, les débordements ou particularités de la partie.](#)**
- L'aide-entraîneur doit demeurer assis et ne peut pas intervenir durant la partie (exception pour l'universitaire division 1 et 2)
- Un bon arbitre : s'acclimate, s'ajuste et performe
- **Distinguez émotion et agressivité de la part des participants avant de sévir. Laissez-les exprimer leurs émotions sur le coup [en évitant les débordements.](#)**

Collégial division 1

Règles spécifiques

- Minimum de 8 joueurs en uniforme et un maximum de **17 joueurs inscrits sur la feuille de pointage lors de la saison régulière** ; (14 joueurs pour le championnat)
- Maximum de 20 personnes sur le banc d'équipe.
- L'entraîneur peut s'asseoir n'importe où sur le banc
- Utilisation de deux (2) liberos dans la ligue féminine durant la saison régulière et championnats. L'utilisation des deux Liberos dans la ligue masculine se fera uniquement durant les éliminatoires et championnats.
- Utilisation de 12 substitutions limitées chez les femmes uniquement. (Saison régulière uniquement.) (Par exemple : les 6 joueuses sur le terrain peuvent toutes être changées et revenir au jeu. 1 est remplacé par 2 et 2 est remplacé par 1, etc.)
- Utilisation de 6 substitutions limitées chez les hommes. (Saison régulière et championnat)
- Une équipe pourrait utiliser un accessoire pour calculer la vitesse d'un service à l'extérieur de la zone de service.
 - L'appareil devra être tenu par une personne de l'équipe vouée à cette tâche pour toute la partie. (Aucun joueur inscrit sur la feuille de match ne peut jouer ce rôle.)
 - Cette personne devra rencontrer le 1^{er} arbitre avant la rencontre afin d'établir les balises quant à la position et les déplacements permis de ce dernier, en lien avec la zone de service.
 - Cette personne devra porter des vêtements qui se distinguent de l'uniforme de son équipe.
- Ballons officiels :
 - Hommes : Mikasa MVA-200 (saison régulière et Molten durant le championnat)
 - Femmes : Molten 5000
- Période d'échauffement :
 - Lors d'un tournoi (provincial) : un échauffement minimum de 35 minutes suivant la dernière partie.

- Partie simple (3 de 5) : 5-5 (services inclus)
- Temps morts : 2 fois 1 minute/équipe/manche
- 1 contre 1 est permis entre les manches et aussi durant les temps morts (en dehors de la surface de jeu)
- Un carton donné au banc = un carton au dossier de l'entraîneur
- 1^{er} arbitre = régional et plus
- 2^e arbitre = candidat régional et plus (exception pour un arbitre provincial avec l'autorisation de l'ACQ)

Collégial division 1

Procédures d'avant match

- Pour les femmes et les hommes, les 60 minutes d'avant partie sont ainsi divisées :
 - 10 minutes à l'équipe qui reçoit
 - 10 minutes à l'équipe visiteuse
 - 40 minutes aux deux équipes
- **Le tirage au sort se fait à 15 minutes avant le début de la partie. (Protocole de VC)**
- 13 minutes : ajustement du chrono pour indiquer 5 minutes (temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera au service. [Voir libellé p.4](#))
- 8 minutes (±) : ajustement du chrono pour indiquer 5 minutes (temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera en réception.)
- Moins de 3 minutes : Fin de l'échauffement et remise des feuilles de position des deux équipes.

Universitaire division 1

Règles spécifiques

- Aucun minimum de joueur inscrit dans le document USports.
- Nous utilisons les règles de la FIVB, mais avec des nuances canadiennes...
- Un maximum de 14 joueurs inscrits sur la feuille de pointage, les autres personnes sur le banc, si ce sont des joueurs, ils doivent porter le haut d'un survêtement. Il y a un maximum de 22 personnes, au total.
- L'entraîneur peut s'asseoir n'importe où sur le banc.
- Les aides-entraîneurs seront autorisés à se déplacer librement le long du banc, y compris dans la zone d'échauffement. Seul un aide-entraîneur peut être debout à la fois, sous réserve que ledit aide-entraîneur retourne s'asseoir sur le banc dans un délai convenable et ne demeure pas dans la zone libre.
- Échauffement 5-5 (services inclus)
- Le port des bijoux n'est plus proscrit. Ils ne sont plus interdits pour les hommes et les femmes. Plus besoin de les recouvrir... En cas « d'incident » en lien avec un bijou, veuillez appliquer la règle du délai ou la politique du sang si la situation l'exige, ou le GBS. (Gros bon sens)
- Le passeur pourrait traverser la ligne centrale (sans nuire à l'adversaire) lorsqu'il joue le ballon pour le second contact en s'éloignant du filet. Cependant, suite à une passe sautée (Jump set) le passeur est en faute si son pied traverse la ligne centrale lorsqu'il retombe au sol.
- **Il n'y a plus de temps morts techniques à 16 points.** Dorénavant il y a 2 temps morts/équipe /manche de 1 minute.
- L'échauffement avec ballon est permis entre les manches et durant les temps morts, en dehors de la surface de jeu.
- Toute **communication*** qui s'adresserait à l'équipe adverse ou aux joueurs adverses devrait être sanctionnée comme « geste antisportif ». (Voir le libellé de la règle 20.2 dans le livre de règlements ainsi que la règle 21 telle qu'écrite dans les « Directives aux arbitres » de VC) ***Ici, le mot « communication » prendra le sens d'échange verbal. Donc les sons que pourraient faire des joueurs dans la zone**

d'échauffement lors du service de l'équipe adverse ne peuvent pas être sanctionnés. Mais c'est toujours au jugement de l'arbitre...

- **Le Libero peut être capitaine en jeu ou d'équipe.** L'entraîneur aura à désigner un autre capitaine lorsque le Libero sortira du jeu.
- Les équipes masculines et féminines peuvent jouer avec deux Liberos. (Voir la règle du Libero)
- **Pour les femmes seulement, une limite de 8 substitutions est permise.**
- **Une équipe pourrait utiliser un accessoire pour calculer la vélocité d'un service à l'extérieur de la zone de service.**
 - **L'appareil devra être tenu par une personne de l'équipe vouée à cette tâche pour toute la partie. (Aucun joueur inscrit sur la feuille de match ne peut jouer ce rôle.)**
 - **Cette personne devra rencontrer le 1^{er} arbitre avant la rencontre afin d'établir les balises quant à la position et les déplacements permis de ce dernier, en lien avec la zone de service.**
 - **Cette personne devra porter des vêtements qui se distinguent de l'uniforme de son équipe.**

Universitaire division 1

Procédures d'avant match

Lors de la première partie d'un programme double ou pour une partie simple :

- Le chronomètre officiel débute avec **60 minutes** à faire avant la partie et sert de décompte officiel avant le début de celle-ci ;
 - **35 minutes avant le début de la partie, les deux équipes commencent leur réchauffement ensemble sur le terrain. Les deux arbitres procèdent à la vérification du filet, les antennes et tous les accessoires nécessaires pour la partie.**
 - **À 32 ½ minutes, l'arbitre appelle les deux capitaines pour le tirage au sort.**
 - **À 13 minutes** (modifier le chronomètre afin qu'il soit indiqué 5 minutes) le cinq (5) minutes d'échauffement spécifique à la première équipe commence avec la 1^{re} attaque. Durant cette période, l'annonceur nomme tous les athlètes et entraîneurs ; [voir libellé p.4](#)
 - Une fois le premier 5 minutes écoulé, remettre le chrono à 5 minutes pour la période d'échauffement de la 2^e équipe.
 - À deux minutes et demie ($\pm 2 \frac{1}{2}$) l'annonceur présente les officiels et les sept (7) partants de chaque équipe qui vont se placer sur le terrain.

Lors d'un programme double, faire les présentations selon l'horaire suivant :

- **Le tirage au sort se fait au poteau avec les deux capitaines qui est au moins de 20 minutes avant le début de la partie.**
- Pendant le montage du filet, les équipes doivent s'échauffer à l'extérieur de la ligne de trois mètres ; c'est le bon moment pour vérifier la hauteur du filet et les ballons.
- La période d'échauffement pour la deuxième partie est de **15 minutes** à partir du moment où le filet est monté. [\(Voir libellé p.4\)](#)
- cinq (5) minutes d'échauffement spécifique à chaque équipe. (Voir ci-haut)
- À deux minutes (2), l'annonceur présente les officiels et nomme les sept (7) partants qui vont se placer sur le terrain ;

Collégial division 2

Règles spécifiques

- Un maximum de 14 joueurs inscrits sur la feuille de pointage
- Maximum de 18 personnes sur le banc d'équipe
- L'entraîneur peut s'asseoir n'importe où sur le banc
- Utilisation de deux Liberos possible (voir règle du Libero)
- Ballon officiel : Mikasa MVA-200 **ou le modèle Mikasa V200W**
- Période d'échauffement :
 - Lors d'un tournoi : un échauffement minimum de **10 minutes** (5-5) est prévu avant une rencontre, débutant immédiatement après la fin de la partie précédente [voir libellé p.4](#)
 - Lors de la première partie d'une équipe, accordez 5 minutes supplémentaires en échauffement simultané
 - Partie simple (2 de 3) : 5-5 (services inclus)
- Temps mort : 2 fois 1 minute/équipe/manche
- 1 contre 1 est permis entre les manches et aussi durant les temps morts (en dehors de la surface de jeu)
- Un carton donné au banc = un carton au dossier de l'entraîneur
- Les cartons pour délais de jeu ne sont pas cumulés pour le volet « sanction = suspension ».

Universitaire division 2

Règles spécifiques

- Aucun minimum de joueur inscrit
- Nous utilisons les règles de la FIVB, mais avec des nuances canadiennes ; exemple le 2^e arbitre continu de faire les gestes liés à son rôle
- Un maximum de 14 joueurs peut être inscrit sur la feuille de pointage, les autres personnes sur le banc, si ce sont des joueurs, doivent porter le haut d'un survêtement. Il y a un maximum de 22 personnes, au total
- Limite de 8 substitutions
- Ballon officiel : Mikasa V200W
- Utilisation de deux Liberos possible (voir la règle du Libero)
- L'entraîneur peut s'asseoir n'importe où sur le banc
- Les aides-entraîneurs seront autorisés à se déplacer librement le long du banc, y compris dans la zone d'échauffement. Seul un aide-entraîneur peut-être debout à la fois, sous réserve que ledit aide-entraîneur retourne s'asseoir sur le banc dans un délai convenable et ne demeure pas dans la zone libre
- Le port des bijoux n'est plus proscrit. Ils ne sont plus interdits pour les hommes et les femmes. Plus besoin de les recouvrir. En cas « d'incident » en lien avec un bijou, veuillez appliquer la règle du délai de jeu ou la politique du sang, si la situation l'exige, ou le GBS (gros bon sens)
- La passeuse pourrait traverser la ligne centrale (sans nuire à l'adversaire) lorsqu'elle joue le ballon pour le second contact en s'éloignant du filet. **Cependant, suite à une passe sautée (jump set) la passeuse est en faute si son pied traverse la ligne centrale lorsqu'elle retombe au sol.**
- **Il n'y a plus de temps mort technique à 16 points.** Dorénavant il n'y a que 2 temps morts/équipe/manche de 1 minute pour toutes les manches.
- L'échauffement avec ballon est permis entre les manches et durant les temps morts, en dehors de la surface de jeu.
- **Un Libero peut être le capitaine en jeu. L'entraîneur devra redésigner un capitaine de jeu lorsque le Libero sort du jeu.**

Procédures d'avant match

Lors de la première partie d'un tournoi :

- **Voir protocole de VC selon le livre de règlements.**
- Le chronomètre officiel débute avec **50 minutes** à faire avant la partie et sert de décompte officiel avant le début de celle-ci :
 - 32,5 minutes avant le début de la partie, les deux équipes commencent leur échauffement ensemble sur le terrain. Les deux arbitres procèdent à la vérification du filet, des antennes et tous des accessoires nécessaires pour la partie.
 - 13 minutes : ajustement du chrono pour indiquer 5 minutes : temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera au service, l'annonceur nomme tous les athlètes et entraîneurs de cette équipe [voir libellé p.4](#)
 - 8 minutes : ajustement du chrono pour indiquer 5 minutes : temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera en réception.
 - 3 minutes (±) : fin de l'échauffement, l'annonceur présente les officiels et les joueurs partants de chaque équipe qui vont se placer sur le terrain.

Lors des parties suivantes :

- **Le tirage au sort se fait comme avant la pandémie. (Voir règle de VC)**
- La période d'échauffement pour la deuxième partie est de **25 minutes** à partir de la fin de la partie précédente, selon le décompte suivant :
 - 13 minutes : mettre 5 minutes au chrono : temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera au service, l'annonceur nomme tous les athlètes et entraîneurs de cette équipe [voir libellé p.4](#)
 - 8 minutes : remettre le chrono à 5 minutes : temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera en réception.
 - 3 minutes (±) : fin de l'échauffement, l'annonceur présente les officiels et les joueurs partants de chaque équipe qui vont se placer sur le terrain.

La règle du Libero (1 ou 2 Liberos) - FIVB

19.3.2 Changements du Libero

- 19.3.2 1 Les changements impliquant le Libero ne sont pas comptabilisés comme remplacements. Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du Libero (sauf si une pénalité engendre une rotation amenant le Libero en position 4, ou si le Libero actif devient incapable de jouer rendant l'échange de jeu non terminé **ou si le Libero sur le jeu est remplacé par le second Libero**).
- 19.3.2 2 Le joueur régulier peut reprendre sa place ou être changé pour n'importe lequel des deux Liberos. Le Libero actif peut être seulement changé par le joueur régulier dont il avait pris la place ou par le second Libero.
- 19.3.2 3 Au début de chaque manche, le Libero ne peut pas entrer sur le terrain tant que le 2e arbitre n'a pas vérifié la position de départ.
- 19.3.2 4 Les autres changements doivent avoir seulement lieu quand le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet de l'arbitre.
- 19.3.2 5 Un changement effectué après le coup de sifflet autorisant le service, mais avant la frappe de service, ne doit pas être refusé ; néanmoins, à la fin de l'échange le capitaine en jeu devra être informé que cette procédure n'est pas autorisée et que les récidives seront sujettes à une sanction de retard de jeu.
- 19.3.2 6 Toute répétition d'un changement tardif entraînera une interruption immédiate du jeu et une sanction d'un retard de jeu sera appliquée. L'équipe qui devra servir sera déterminée par le résultat de la sanction pour retard.
- 19.3.2 7 Le Libero et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la « zone de changement du Libero » (entre la ligne de 3m et la ligne de fond).
- 19.3.2.9 Un changement illégal du Libero peut concerner (entre autres) :
- Pas d'échange de jeu terminé entre des changements du Libero
 - Le Libero est changé par un joueur autre que le second Libero ou que le joueur régulier l'ayant changé
 - Les conséquences d'un changement illégal du Libero sont les mêmes que celle d'un remplacement illégal.
 - Si le changement illégal du Libero est constaté avant le début de l'échange suivant, alors il est corrigé par les arbitres et l'équipe est sanctionnée d'un retard de jeu. Si le changement illégal du Libero est constaté après la frappe de service, les conséquences sont les mêmes qu'un remplacement illégal.