



Association provinciale des
arbitres de volleyball du Québec

Directives aux arbitres du Québec 2023-2024

Mise à jour : **12 novembre 2023**

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2023-2024

Directives aux arbitres (scolaire D2 et D3, 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 2023-2024.

Voici quelques règles et clarifications qui serviront de base pour toutes les parties scolaires, juvéniles D1, **benjamin et cadet D2**, 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 2023-24** ou une grande importance. Si le texte est dans une autre couleur et surligner c'est une nouvelle 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 (Bases)

- Arriver 1 heure avant le début de la première partie à l'horaire. (45 minutes au scolaire)
- Si vous deviez ne pas respecter l'heure d'arrivée, veuillez communiquer avec l'autre arbitre ou le répartiteur.
- Pourquoi arriver 1 heure avant la partie ou tournoi? Rassurer l'organisateur ou les autres arbitres qui officient la partie, donner du temps au répartiteur s'il y a un problème. Vérification des terrains : filet, poteau, chaise d'arbitre, disposition des bancs des équipes, équipement des marqueurs, **chandails des joueurs/Libero et leurs conformités**, etc.
- 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 durant l'échauffement. (S'il n'y a pas d'endroit pour signer sous les noms des joueurs que les entraîneurs/capitaines apposent leurs initiales afin de confirmer les noms des participants.)
- 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, civil VBQ) 4-4-2 (scolaire D2 et D3)
- 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.
 - Il est cependant permis aux entraîneurs de lancer des ballons aux joueurs à l'attaque du terrain de l'équipe en défensive. (Panier inclus)
- En ce qui concerne l'échauffement sécuritaire, la règle 7.2.4 n'existe pas pour la FIVB et comme l'universitaire D1 et D2 utilisent ce livre de règlements, elle est donc non-applicable pour ces deux catégories. (Le libero peut donc être sur le terrain lorsque son équipe pratique leur service dans leur 5 min.)
- Le RSEQ section collégiale (D1, D2 et D3) a statué qu'ils suivront la règle de Volleyball Canada pour la règle 7.2.4, idem pour les autres catégories. (Scolaire, VBQ) Il est important de souligner que le principal changement sera au niveau du Libero qui

voulait pratiquer lors de la séance de service de son équipe. Dorénavant c'est interdit sauf si c'est un ballon à la fois.

- Selon le livre de règlements (FIVB et VC) tous les joueurs ont l'obligation de porter leur uniforme de jeu pour le protocole complet et l'échauffement. (Règle plus stricte et veuillez annoter dans la remarque si une équipe ne se conforme pas.) (Aucun autre chandail ne peut être porté sur le chandail de jeu car l'arbitre principal doit vérifier la conformité des uniformes/joueurs.)
- Attention la règle de l'uniforme pour l'universitaire (USports) sera aussi appliquée. Cependant si les joueurs veulent porter un uniforme d'échauffement avant le tirage au sort (selon le protocole, c'est à 32 et demi ou lors d'un programme double lors du tirage au sort, 20 min.) ils pourront le faire mais devront quitter le gymnase afin d'aller se changer pour l'uniforme de partie dès que le tirage au sort a été effectué. Si les équipes ne se conforment pas, l'arbitre (R1) devra l'indiquer dans la section « remarques » sur la feuille de partie.
- 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 ».
- 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)
- 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.
- 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 « Nationaux » de Volleyball Canada) 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.
- Attention il faut éviter que les équipes utilisent des numéros différents pour un athlète qui joue deux rôles. Exemple un libero qui porterait #4 mais son numéro sur la feuille de partie et comme joueur est le #10. Surtout que cette règle est appliquée lors des Nationaux de VC. (Au besoin l'indiquer dans la remarque.)
- Un changement exceptionnel d'uniforme ne devrait pas se faire en gymnase. *À appliquer avec souplesse et GBS.

- La règle des bijoux a été retirée du livre de règlements pour toutes les catégories. Si un retard de jeu survient lors d'un incident impliquant un bijou; saignement ou bris, les interventions ou avertissements/sanctions s'appliqueront. (Voir politique du saignement ou délai de jeu.)
- 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)
- Encouragez les entraîneurs à remettre leur feuille d'alignement le plus vite possible. 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.
- Les équipes doivent s'aligner sur la ligne de fond uniquement lors du début de la 1^{re} manche. (Toutes les catégories)
- 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.
- À tous les niveaux le temps mort est d'une durée de 1 minute soit de 2 par équipe et par manche. (Veuillez noter qu'il n'y a plus de temps morts techniques au niveau universitaire)
- Les chapeaux et les bandanas sont des exemples explicitement interdits dans le livre de règlements de VC.
- 11.1.2 dit le joueur est autorisé à passer la main de l'autre côté du filet, à condition que le contact initial du ballon ait lieu, dans son propre espace de jeu, et le ballon n'est ni tenu ni lancé.
- 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.
- Il est permis aux joueurs de retourner sur le terrain quand ils sont prêts (soit avant le sifflet du 2^e arbitre) et le jeu pourra recommencer avant la fin du temps si les équipes sont prêtes. (Que ce soit lors d'un temps mort ou après l'appel du 2 min et demi)
- Gardez en mémoire qu'un arbitre se doit par son rôle rester neutre, donc si vous êtes assignés 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 au besoin échanger avec les équipes participantes.
- 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 sauf si ces derniers sont disgracieux. Exemples; bruit de chien, loup, singe ou autres animaux pourraient être perçus comme disgracieux... Mais, c'est toujours au jugement de l'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. N'oubliez pas qu'un carton utilisé à bon escient sera toujours le meilleur ami d'un arbitre.
- 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 en collégial D1 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. **(Les deux font la conséquence = où va le service ou point)**
- 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 !
- 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.
- L'entraîneur peut circuler le long de la ligne de côté, entre la ligne de 3 mètres et la zone d'échauffement, mais 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 **ou la vision des juges de ligne**.
- 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 de service et la trajectoire du ballon.
- **À la fin d'une manche seul le R1 fait le signal de changement de côté.**
- 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).

- La règle 4.3.1 dit « Les maillots et les culottes courtes/leggings doivent être de la même couleur pour toute l'équipe à l'exception du Libero. La longueur et la coupe de la culotte courte/leggings sont sans importance et n'entraînent aucune conséquence. »
- Vous devez noter sur la feuille de pointage les demandes non fondées.
- 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.
- L'avertissement verbal final avec les mains existe toujours. SVP, soyez démonstratifs et visibles avec votre sifflet ou geste 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.
 - 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.
-

Scolaire juvénile D1, benjamin et cadet D2

Règles spécifiques

- Règlements de jeu officiels sont ceux de VBQ (Lire règles de VC)
- Toutes les parties sont des 2 de 3 (pointage continu)
- Ballon recommandé: Baden Perfection VX5EC

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.
- Utilisation de deux (2) liberos dans la ligue féminine **et masculine** durant la saison régulière et championnats.
- Utilisation de **12 substitutions limitées** chez les femmes uniquement. (Saison régulière uniquement.)
- 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 ou Mikasa V200W**
 - **Femmes : Molten 5000**
- Période d'échauffement : (voir protocole de partie/tournoi p.11)
- Temps morts : 2 fois 1 minute/équipe/manche
- 1 contre 1 est permis entre les manches et aussi durant les temps morts
- 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

- **Voir page 4 à propos de l'uniforme de partie...**
- 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.3)
- 8 minutes (\pm) : 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 et division 2

Règles spécifiques

- Aucun minimum de joueur inscrit dans le document USports.
- **Nous utilisons les règles de la FIVB...**
- Ballon officiel: Mikasa V200W
- 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 n'y a plus de maximum 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.
- **À propos du port des bijoux, voir libellé page 5.**
- 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, par suite d'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. (Règle USports)
- L'échauffement avec ballon est permis entre les manches/temps morts.
- **À propos de la communication entre les joueurs, voir libellé page 6...**
- 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.
- **Pour les femmes seulement, une limite de 8 substitutions est permise.**
- **Une équipe pourrait utiliser un accessoire pour calculer la vitesse d'un service à l'extérieur de la zone de service. (Voir libellé p.10)**

Universitaire division 1 et division 2

Procédures d'avant match

- [Voir page 4](#) à propos de l'uniforme de partie...
- Le chronomètre officiel débute avec 50 minutes (*En masculin : 60 à 35 minutes avant la partie, partagée entre les 2 équipes.)
- À faire avant la partie et sert de décompte officiel avant le début de celle-ci ;
 - 60 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. [Voir libellé p.4 pour l'uniforme...](#)
 - À 13 minutes avant la partie : les arbitres coordonnent l'échauffement officiel des frappeurs. (5-5) Durant cet échauffement spécifique à chaque équipe, l'annonceur nomme tous les athlètes et entraîneurs.
 - 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. [\(S'il y a présentation de l'hymne national, l'équipe hôte en informera l'équipe visiteuse et les arbitres.\)](#)

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.
- Cinq (5) minutes d'échauffement spécifique à chaque équipe. (Voir ci-haut)
- À deux minutes et demie (2½), 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 ».