

RÈGLEMENTS INTERNES ET



Gay
Ottawa
Volleyball

GUIDE DES ARBITRES

TABLE DES MATIÈRES

Sujet	Page
Informations sur la ligue du mercredi	Page 2
Règlements internes	Page 4
Directives pour les arbitres	Page 7
Équipe chargée de l'arbitrage - Rôles et responsabilités	Page 9
Signaux de mains	Page 11
Clarifications sur les décisions les plus complexes	Page 16

INFORMATION SUR LA LIGUE DU MERCREDI

Format

La ligue GOV joue le mercredi soir. Les équipes s'inscrivent en août et jouent pendant un total de 29 semaines. La saison dure entre le 27 septembre et 13 décembre, puis recommence le 10 janvier et dure jusqu'au 8 mai.

Les équipes affrontent d'autres équipes de même niveau dans un système d'échelons, où les équipes montent ou descendent dans l'échelle en fonction de leurs résultats de la semaine précédente.

L'emplacement des gymnases varie en fonction des disponibilités et change selon les niveaux afin de distribuer équitablement l'accès aux différents terrains.

Les équipes se voient attribuer des tâches chaque semaine pour le montage (équipe A / 1er rang) et le démontage (équipe B / 2e rang).

Tous les capitaines d'équipe sont responsables de transmettre les résultats des matchs à la personne responsable de la coordination de la ligue au plus tard le vendredi à 19 h (48 heures après les matchs de la ligue). Cela permet au responsable de publier l'horaire le dimanche pour la semaine suivante.

Si le résultat d'un match n'est pas communiqué dans les délais, l'équipe risque descendre d'un niveau, peu importe son résultat réel.

Systeme de niveaux

Chaque niveau est composé de trois équipes qui se partagent un terrain pour la soirée. Les équipes s'affrontent dans des matchs en deux sets.

Les sets se jouent en 25 points. Une équipe doit gagner par deux points, jusqu'à un maximum de 27 points.

Si les équipes sont à égalité après les deux sets (les scores sont identiques dans les deux sets), elles joueront un « point en or ». L'équipe qui remporte ce point gagne

le partage.

L'équipe la plus haut placée après la soirée monte d'un niveau la semaine suivante, l'équipe qui se situe au milieu reste dans le même niveau et l'équipe la plus basse descend d'un niveau.

Lorsqu'une équipe ne joue pas, elle va être désignée pour aider à l'arbitrage avec un premier et un second arbitre, deux juges de ligne et un marqueur.

Les équipes sont classées à la fin de la nuit par :

1. Le nombre de sets remportées.
2. Les points-pour moins points-contre des tête-à-tête (uniquement pour trancher les égalités entre deux équipes).
3. Le total des points-pour moins le total des points-contre (pour trancher une égalité à trois, ou si un tête-à-tête est partagé par la même différence de points).
4. Si l'égalité persiste, le classement initial du début de la soirée prime.

RÈGLES INTERNES DE GOV

Introduction

Tous les participantes et participants doivent respecter le **code de conduite de GOV**, qui se trouve sur www.govleague.ca/gouvernance.

Gay Ottawa Volleyball suit les règles officielles de volgleyball 2021-2024 établies par la Fédération internationale de volleyball (FIVB).

Les règlements complets peuvent être consultés à la page suivante https://www.fivb.com/en/refereeingandrules/rulesofthegame_vb.

Gay Ottawa Volleyball a également adopté les règles internes suivantes, afin de faciliter un jeu sécuritaire, rapide et inclusif :

Règlements internes de GOV

- **Un·e joueuse·eur ne peut pas poursuivre et jouer une balle dans le court adjacent.** Si la balle franchit la ligne centrale qui sépare deux courts voisins, elle est considérée comme hors limites. Un·e joueuse·eur peut franchir le centre après être entré en contact avec la balle, à condition que la balle n'ait pas traversé en premier. L'arbitre peut avoir besoin d'utiliser son jugement pour prendre ces décisions et doit privilégier la sécurité.
- Selon l'installation, les équipes peuvent autoriser **un pas sur ou au-dessus de la ligne de service pendant le service.** Cela peut être le cas lorsqu'il n'y a pas suffisamment d'espace derrière la ligne de service pour permettre une approche raisonnable.
- **Joueuses·eurs supplémentaires.** Les personnes supplémentaires sont autorisées, mais doivent s'inscrire en ligne afin d'accepter la décharge de responsabilité et le code de conduite. Une personne supplémentaire peut jouer pour plus d'une équipe le même soir. Si elles sont vraiment coincées, les équipes sont autorisées à emprunter un·e joueuse·eur de l'équipe qui est sur le banc.
- **Équipes en nombre réduit.** Une équipe peut jouer en nombre réduit avec cinq joueuses·eurs sur le terrain, mais ne peut jamais jouer avec moins de cinq personnes. Les équipes en nombre réduit sont soumises à la **Règle du fantôme**.
- **Règle du fantôme.** Lorsque la règle du fantôme est en vigueur, une place est désignée comme la place « fantôme ». Il s'agit de l'espace où se placerait la personne manquante si elle était présente. La règle du fantôme est appliquée afin de maintenir la cohérence des rotations des deux côtés du terrain.
 - Lorsque la personne fantôme passe à la position de service, l'équipe perd automatiquement son service (comme si le fantôme avait manqué son service), et l'autre équipe obtient un point et sert.

- Il n'est pas nécessaire de faire tourner le « fantôme » à toutes les positions de jeu. Les équipes peuvent jouer avec 3 personnes à l'avant et 2 personnes à l'arrière à tout moment.
 - Les personnes qui arrivent en retard peuvent automatiquement prendre la position du fantôme (mais pas pendant un échange).
- **Défaut du set.** Une équipe fait défaut au premier set si, à l'heure de début prévue, elle a moins de cinq joueuses ou joueurs sur le terrain. Le deuxième set est mis en défaut 15 minutes après l'heure de début prévue. En particulier durant les nuits de mauvais temps, les arbitres peuvent être flexibles dans l'application de cette règle. Un set par défaut est considéré comme un résultat de 25-0.
- **Limites de temps.** Des limites de temps peuvent être appliquées afin de garantir que les matchs commencent et se terminent à l'heure. L'arbitre (avec l'aide de son équipe) est chargé de surveiller l'horloge et d'annoncer les limites de temps. L'arbitre doit annoncer la possibilité de limiter le temps de jeu au moins 5 minutes avant la fin du temps de jeu.
 - Une limite de temps souple peut être appliquée au premier ou au deuxième match de la soirée, et vise à terminer un match plus tôt afin que le match suivant puisse commencer à l'heure.
 - Une limite de temps dur s'applique au dernier match de la soirée, lorsque nous approchons de la limite d'utilisation du gym.
- Lorsqu'une **limite de temps** souple est atteinte, prenez le score de l'équipe actuellement en tête et fixez une limite à 5 points supérieure à ce score, plutôt que de laisser la manche jouer jusqu'à 25. La première équipe à atteindre ce point remporte le set (pas de victoire par deux points). Cette règle ne peut pas être utilisée pour prolonger un set au-delà de la victoire standard de 25 points, ou du maximum de 27 points.
 - Exemple 1 : La limite de temps souple est atteinte avec le score de 18-17. Le set est alors joué jusqu'à 23 points.

- Exemple 2 : La limite de temps souple est atteinte avec le score de 21-16. Le set est joué comme d'habitude jusqu'à 25 points, mais le plafond de victoire par deux points est de 26 points au lieu de 27 points.
- Lorsqu'une **limite de temps** dur est atteinte, le jeu se poursuit jusqu'à la fin du point en jeu. L'équipe en tête à la fin de ce point est déclarée gagnante.
- **Temps d'arrêt.** Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de 30 secondes par set. Seul le capitaine peut demander un temps d'arrêt au 1er ou 2e arbitre. L'arbitre doit donner un coup de sifflet à 20 secondes pour mettre fin au temps d'arrêt, et faire signe de servir à 30 secondes.
- **Les temps d'arrêt liés à une blessure.** Un temps d'arrêt dû à une blessure est de 3 minutes et ne compte pas comme un temps d'arrêt régulier. Cependant, les arbitres doivent utiliser leur jugement et accorder autant de temps que possible pour permettre à la personne de quitter le terrain en toute sécurité.
 - Si une blessure entraîne la présence de sang sur le terrain, la surface du terrain doit être nettoyée avant que le jeu puisse continuer.
 - Si la personne blessée ne peut pas continuer et qu'il n'y a pas de remplaçant, une équipe peut terminer la soirée avec les joueuses·eurs restants sans pénalité. Cela ne s'applique que si les personnes se sont blessées pendant le match de la même nuit.

GUIDE DES ARBITRES DE GOV

Principes généraux pour les arbitres

- Appeler uniquement ce que l'on voit. Éviter de faire des appels hâtifs ou « automatiques » en anticipant une violation avant qu'elle ne se produise.
- Demander le soutien de votre 2e arbitre et des juges de ligne pour vérifier les appels.

- Si vous n'êtes pas sûr d'un appel, ou si vous pensez avoir fait une erreur, demander simplement une remise en jeu.
- Faites l'arbitrage en fonction du niveau de jeu, mais soyez cohérent.
- Arbitrez le match, mais ne dominez pas le match. Maintenez un rythme raisonnable pour le match, et essayez d'éviter d'interrompre le déroulement du match avec des appels de manipulation de balle et des détails techniques.
- Communiquer avec les capitaines avant le match pour éviter tout problème. Passer en revue les limitations du terrain ou les contraintes de temps, le cas échéant.
- Seul le capitaine sur le terrain peut vous parler pour clarifier un appel.
- Rester neutre pendant le match, ne vous impliquer pas émotionnellement et ne pas discuter avec les joueuses·eurs ou les féliciter

Principes généraux pour les capitaines

- Les capitaines doivent s'identifier auprès de l'arbitre avant le début du match.
- Seul le capitaine sur le terrain peut parler à l'arbitre pour clarifier une décision.
- Si l'arbitre prend une décision avec laquelle vous n'êtes pas d'accord, demander une clarification de manière respectueuse et courtoise.
- Si l'arbitre s'en tient à ses décisions, accepter l'appel de bonne grâce et encourager votre équipe à poursuivre le jeu.
- Si vous pensez vraiment que vous devez clarifier une règle avec l'arbitre, offre-lui un verre après et discuter à ce moment-là, plutôt que de retarder un match.

Principes généraux pour les joueuses·eurs

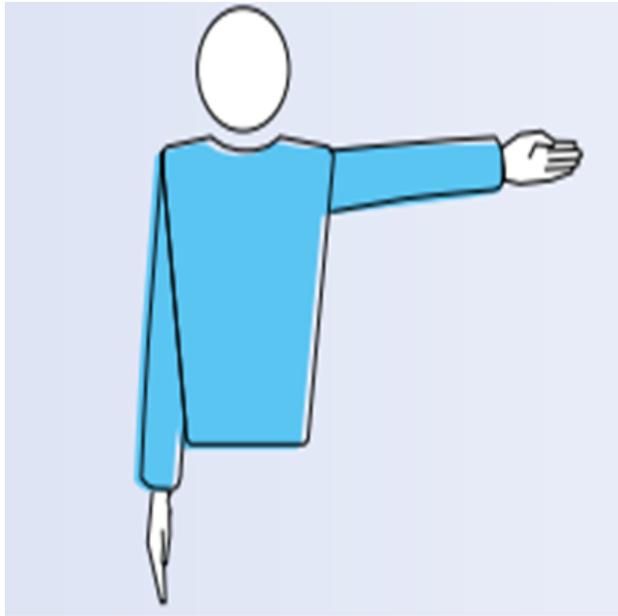
- Respecter les arbitres avec courtoisie, ce sont des camarades de jeu et non des professionnels.
- Aider les arbitres ! Si vous savez que vous avez commis une violation que l'arbitre n'a pas vue, faites-le savoir. Ce n'est pas les Jeux olympiques !
- Seul le capitaine peut parler à l'arbitre pour clarifier une décision.

Équipe chargée de l'arbitrage – Rôles et responsabilités

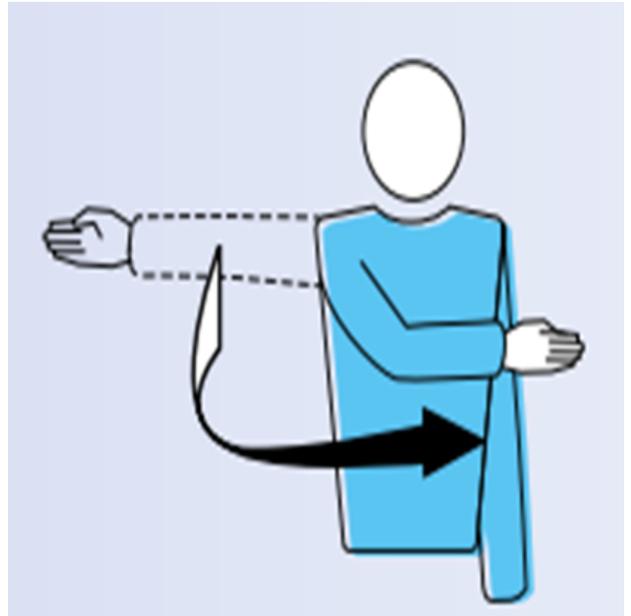
- **1er arbitre.** Le 1er arbitre est le responsable principal et chargé de :

- Avant le début du match, vérifier la sécurité et l'équipement du terrain, contrôler les temps de départ et de réchauffement, et rencontrer les capitaines ;
 - Commencer et terminer chaque échange à l'aide de son sifflet (pour terminer un échange, le 1er arbitre doit siffler, signaler quel côté obtient le point, puis faire un signal pour indiquer la faute qui a entraîné un point) ;
 - Annoncer les erreurs de manipulation de la balle, les actions liées au service, les rejeues ou les doubles fautes, les dépassements de filet, ou attribuer des sanctions ; et,
 - Pendant un jeu au filet, surveiller le côté de l'attaquant.
- **2e arbitre.** Le 2e arbitre soutient le 1er arbitre et doit également disposer d'un sifflet. Il se tient sur le terrain en face du 1er arbitre, de l'autre côté du filet. Il se concentre sur :
 - Les violations du filet ;
 - Les violations de la ligne ;
 - Les entrées/sorties de balle/les touches ;
 - Les fautes de rotation/position ; et,
 - Le côté du défenseur (bloqueur), pendant les jeux au filet.
- **Juges de ligne.** Les juges de ligne se tiennent à quelques pas des coins du terrain, à droite des 1er et 2e arbitres. Les juges de ligne :
 - Aident à faire des appels d'entrée/sortie ;
 - Aident à signaler les fautes de pied (pendant le service) ; et,
 - Aident à annoncer les touches sur le bloc ou manchette de défense.
- **Le marqueur.** Le marqueur observe le jeu et se tient au courant des appels pour s'assurer que le score est enregistré correctement. Le marqueur doit également :
 - Prends note du score final de chaque set ;
 - Garde un œil sur le temps et informe le 1er arbitre si le match approche d'une limite de temps ; et,
 - Aide à appliquer la règle du fantôme, au besoin.

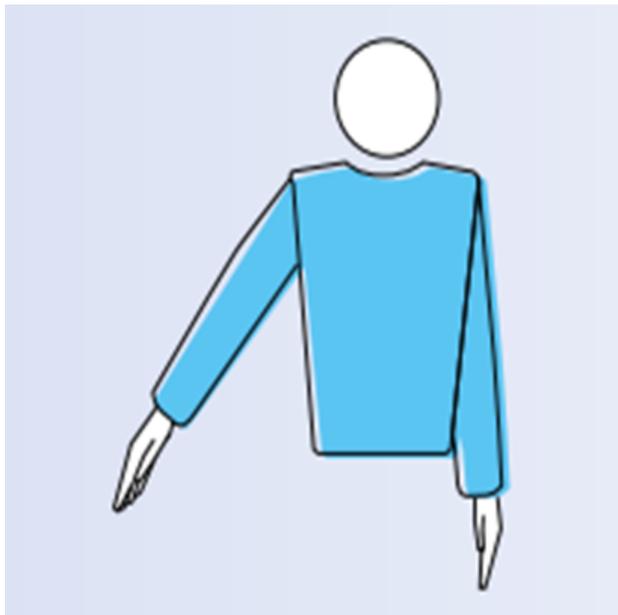
Signaux de mains



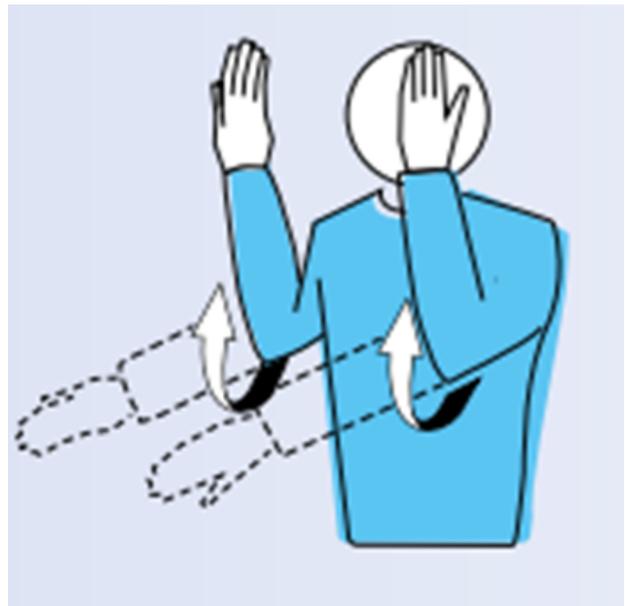
Équipe au service



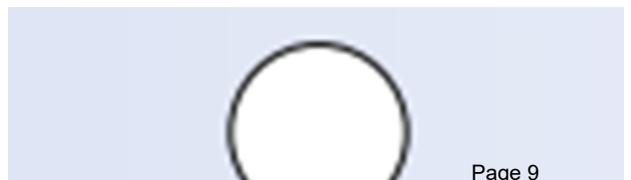
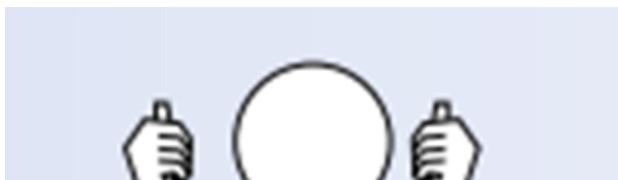
Invitation au service



Balle in



Balle out

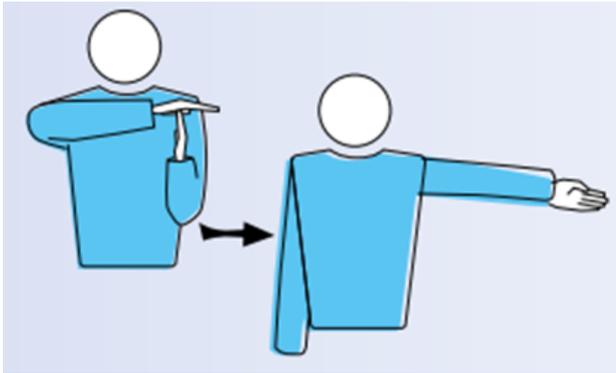




Reprise ou double faute



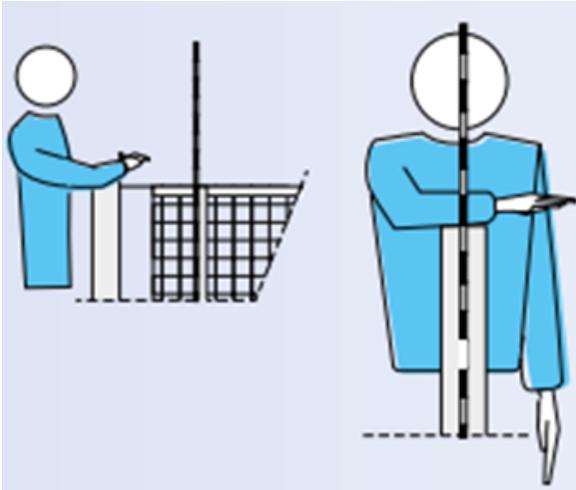
Substitution



Temps d'arrêt



Appel aux capitaines (mdr)



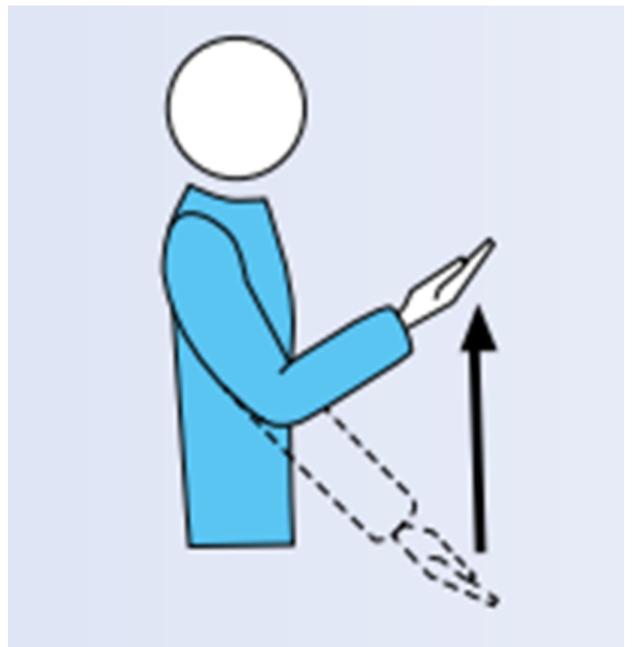
Aller au-delà du filet



Quatre touches



Double touche



Soulevée/portée/atrapée





Violation de la ligne



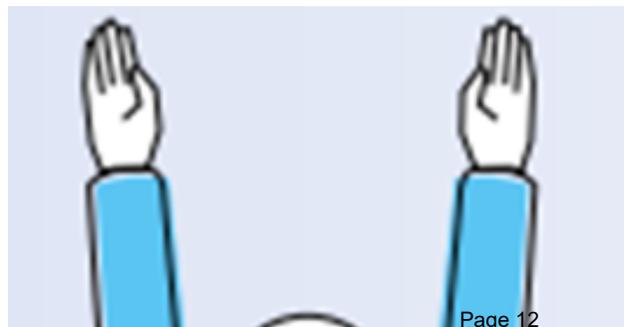
Faute de position/rotation



Retard de service (8 secondes)

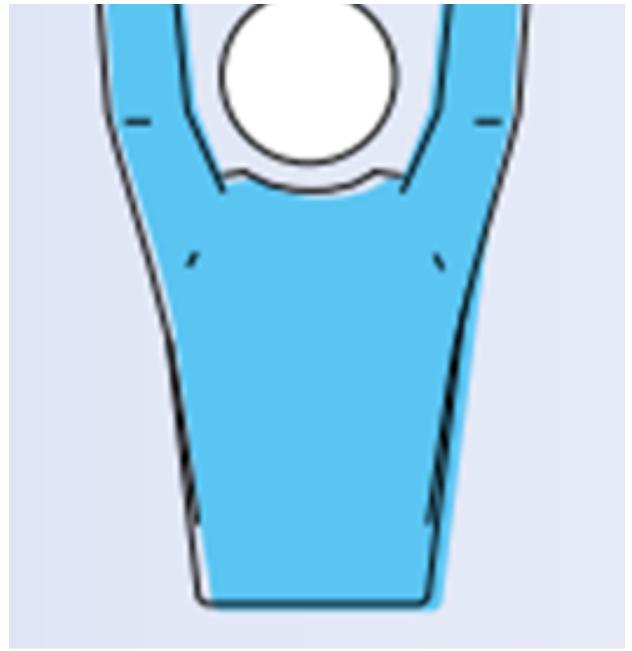


Fin du set/match





Faute d'attaque (ligne arrière ou libero)



Filtrage ou blocage illégal

Clarifications sur les décisions les plus complexes

Fautes de manipulation du ballon - double touche et portée

Il y a une **double touche** lorsque la personne touche le ballon deux fois de suite, ou lorsque le ballon entre en contact avec différentes parties de son corps. Il y a une **portée** lorsque le ballon est attrapé et/ou lancé.

Il est important que l'arbitrage soit cohérent avec le niveau de compétence de chaque équipe. Si les équipes doublent 80 % du temps, les arbitres peuvent faire preuve d'indulgence afin de favoriser le jeu. Cependant, il est primordial de faire preuve de cohérence dans les décisions prises tout au long du match.

Astuce : une portée peut être caractérisée comme un « sur-contrôle » du ballon. C'est le cas lorsque le ballon reste trop longtemps dans la ou les mains. Une double touche peut être caractérisée comme un « sous-contrôle » du ballon.

Remarque : Le fait que le ballon tourne après une volée **ne** signifie **pas** nécessairement qu'il y a eu une double touche.

Les directives et instructions d'arbitrage de la FIVB précisent également l'étendue du pouvoir discrétionnaire de l'arbitre lorsqu'il déclare des fautes de double touche : lorsqu'une personne n'est pas en bonne position pour jouer le ballon, le 1er arbitre sera **moins sévère** dans son jugement des fautes de manipulation du ballon. Par exemple :

- Le passeur court pour jouer la balle, ou est contraint de faire une action très rapide pour atteindre la balle afin de passer le set ; ou
- Les personnes sont obligées de courir ou de faire des actions très rapides pour jouer un ballon après qu'il a rebondi sur un bloc ou sur une autre personne.

Exception au double touche – Premier contact de l'équipe

Lors du premier contact de la balle avec l'équipe (c'est-à-dire à la réception du service et pendant l'échange), la balle peut entrer en contact avec diverses parties du corps de manière consécutive, à condition que les contacts aient lieu au cours d'une seule action. Une portée (également connu sous le nom de soulevée, attrapée ou lancée) **n'est jamais** autorisée.

Violations au filet

Une personne ne peut toucher aucune partie du filet à l'intérieur des antennes lorsqu'elle est en train de jouer le ballon (décollage, frappe ou tentative de frappe, réception).

Il est acceptable pour une personne de toucher le filet, si elle n'est pas en train de jouer le ballon et si elle n'interfère pas avec le jeu. Interférer avec le jeu inclut :

- Utiliser le filet comme un support ou une aide à la stabilisation ;
- Créer un avantage injuste sur l'adversaire en touchant le filet ;
- Actions qui empêchent la manœuvre légitime d'un adversaire de jouer le ballon ;
- Accrocher ou retenir le filet.

Lorsque vous observez pour les violations au filet :

- Le 1er arbitre (vers le haut) doit surveiller le côté de l'attaquant.
- Le 2e arbitre (vers le bas) doit regarder du côté du défenseur.

Au-delà du filet

Un bloqueur peut toucher le ballon au-delà du filet à condition qu'il n'empêche pas l'adversaire de jouer le ballon.

Lorsque le ballon a franchi totalement ou partiellement le plan vertical du filet, l'équipe qui reçoit le ballon peut le jouer.

Après un coup d'attaque, un défenseur est autorisé à passer ses mains au-delà du filet, si le contact est effectué dans son propre espace de jeu.

Si le ballon sort après une joute (lorsque deux adversaires touchent le ballon simultanément au-dessus du filet), c'est la faute de l'équipe du côté opposé à l'endroit où le ballon est sorti.

Violations de la ligne centrale

Contrairement aux lignes de service et d'attaque, le pied d'une personne (ou toute autre partie du corps) peut toucher ou traverser partiellement la ligne médiane, **à condition que cette action ne gêne pas le jeu de l'adversaire**.

Toutefois, la sécurité avant tout ! Si une personne franchit régulièrement et partiellement la ligne centrale, l'arbitre peut décider d'émettre un avertissement. Cette mesure vise à réduire les risques de collisions susceptibles de provoquer des blessures.

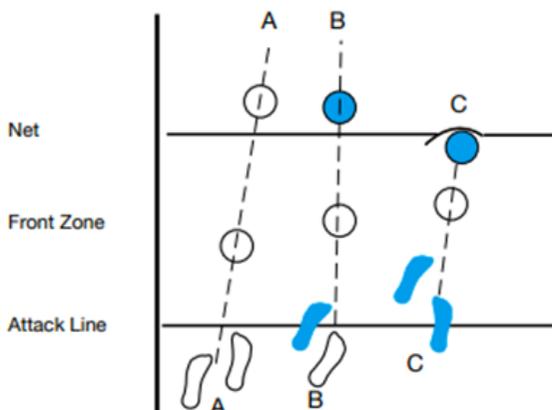




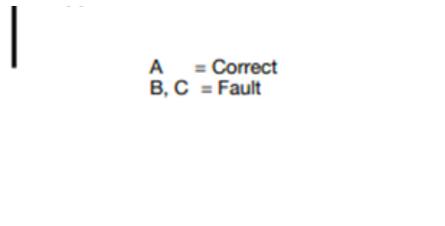
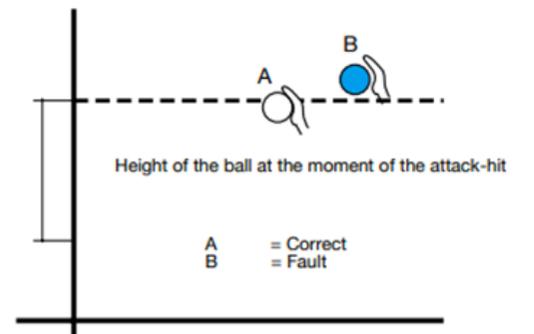
Violations des lignes d'attaque et de service

Pour la ligne de service et la ligne d'attaque (lors d'une attaque en ligne arrière), avec la ligne centrale, le pied ou une autre partie du corps ne peut pas du tout toucher la ligne, et encore moins la traverser.

Attaques de la rangée arrière



Une personne de la ligne arrière peut effectuer un coup d'attaque à n'importe quelle hauteur depuis l'arrière de la ligne d'attaque, à condition qu'au moment de son décollage, son (ses) pied(s) n'ait(aient) ni touché ni franchi la ligne d'attaque. Après son coup, le

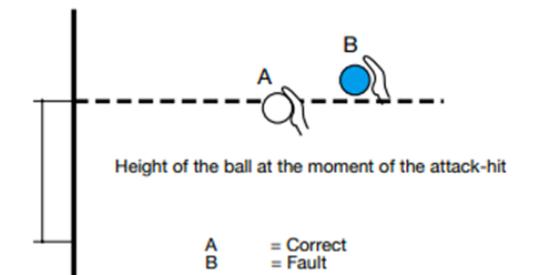
 <p>A = Correct B, C = Fault</p>	<p>joueur peut atterrir devant la ligne d'attaque.</p>
 <p>Net</p> <p>Height of the ball at the moment of the attack-hit</p> <p>A = Correct B = Fault</p>	<p>Une personne de la ligne arrière peut également compléter un coup d'attaque de la zone avant, si au moment du contact une partie de la balle est plus basse que le haut du filet.</p>

Blocs de rangs arrière - Violation

Seules les personnes de la première ligne peuvent bloquer ou tenter de bloquer.

Un blocage n'est considéré que s'il y a, au moment du contact avec la balle, une partie du corps plus haute que le haut du filet. Si le joueur touche la balle en dessous du haut du filet, ce n'est pas considéré comme un blocage, mais comme un contact avec la première équipe.

Attaques par le libero

 <p>Net</p> <p>Height of the ball at the moment of the attack-hit</p> <p>A = Correct B = Fault</p>	<p>Un libero est une personne spécialement désignée, qui peut remplacer n'importe quel autre membre de la ligne arrière. Il ne peut jouer que comme un joueur de la ligne arrière et n'est pas autorisé à</p>
---	---



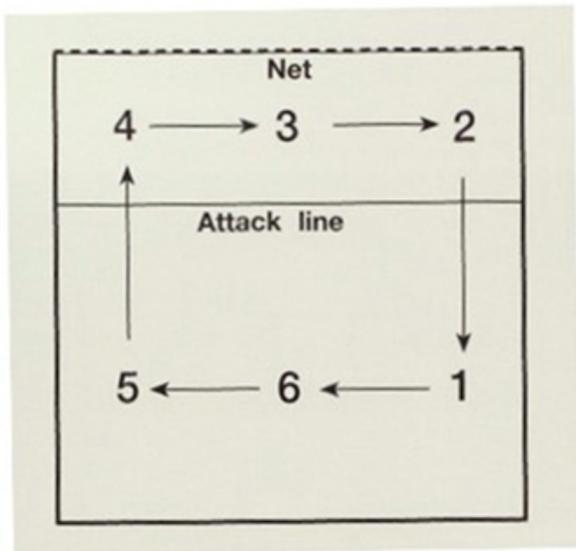
effectuer un coup d'attaque de n'importe où (y compris de l'aire de jeu et de la zone libre) **si, au moment du contact, la balle est entièrement plus haute que le haut du filet.**

Sets du libero

Lorsque le libero effectue une touche de main (c'est-à-dire un volley set), alors qu'il se tient dans la zone avant (sur ou devant la ligne d'attaque), la prochaine personne qui touche la balle ne peut pas effectuer un coup d'attaque lorsque la balle est entièrement plus haute que le haut du filet.

Lorsque le libero effectue une touche de main alors qu'il se tient complètement derrière la ligne d'attaque, la balle peut être attaquée librement.

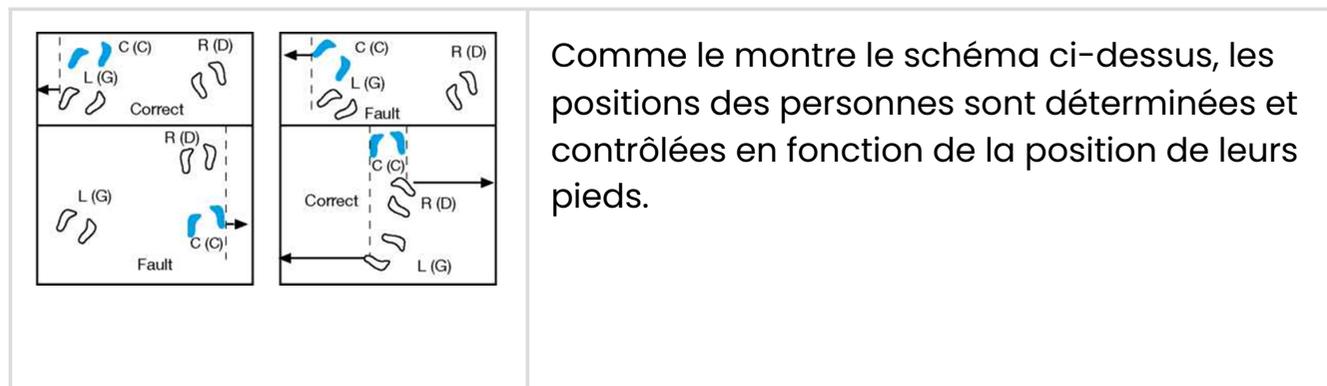
Fautes de position



L'équipe effectue une faute de position si une personne n'est pas dans sa position correcte au moment où la balle est frappée par le serveur.

Pour être en position correcte, chaque personne de la ligne arrière doit être placée plus loin de la ligne centrale que le membre de la ligne avant correspondant ; et les personnes de la ligne avant et de la ligne arrière, respectivement, doivent être placées latéralement dans le bon ordre :

- Rangée avant: positions 4 (avant-gauche), 3 (avant-centre), 2 (avant-droit).
- Rangée arrière: positions 5 (arrière-gauche), 6 (arrière-centre), 1 (arrière-droit).



Lorsque vous signalez des fautes de position, donnez d'abord un avertissement si les personnes se chevauchent. Veuillez ne pas appeler les chevauchements mineurs, et ne soyez pas mesquin en appelant les fautes de position.

Ressources supplémentaires

En plus des *Règles officielles de Volleyball 2021-2024*, la FIVB a publié des *Directives et instructions pour l'arbitrage*, et elle tient également à jour un recueil de *Règles du Jeu - Volleyball*.

Toutes ces ressources peuvent être consultées sur le site web suivant :

www.fivb.org.