

## **Règlement Intérieur de l'association « Volley-Ball Club Haguenau »**

### **TITRE I**

#### **ADMINISTRATION DE L'ASSOCIATION**

##### **Article 1 : Critère d'admission des différents membres:**

Peut devenir membre de l'association toute personne physique âgée de 18 ans au minimum ou morale intéressée par l'objet de l'association.

##### **- Article 1-1 : Critère d'admission des adhérents :**

Tout nouveau membre doit remplir et signer une fiche de renseignements comprenant les données personnelles aux fins d'utilisations des objectifs du club, payer sa cotisation annuelle, signer et respecter le règlement intérieur, remplir et signer la demande d'adhésion au club et l'accompagner du certificat médical requis et d'une photo d'identité.

Son admission définitive sera prononcée par le Bureau au vu du respect des différents critères énoncés ci-dessus

##### **- Article 1-2 : Critère d'admission des administrateurs :**

La candidature au Conseil d'Administration de l'association ne peut se faire que par écrit. L'intéressé doit présenter les raisons de sa volonté de rejoindre le club.

Le candidat au Conseil d'Administration pourra alors être présenté au Conseil d'Administration par un administrateur actuel de l'association

##### **- Article 1-3 : Critère d'admission des membres de droit**

Les membres de droit autres que les anciens Présidents du club peuvent devenir administrateurs

##### **Article 2 : Cotisations**

La cotisation annuelle se paie une fois par an au moment de l'inscription au club. Elle comprend une quote-part de participation à la Fédération française de Volley-Ball, une quote-part de participation à la Ligue d'Alsace de Volley-Ball, une quote-part de participation au Comité Départemental de Volley-Ball du Bas-Rhin, une quote-part à l'association ARwCD et enfin une quote-part au Volley-Ball Club d'Haguenau.

Cette cotisation peut être réglée en liquide, par virement bancaire ou par chèque à l'ordre du Volley-Ball Club d'Haguenau.

Une fois que la cotisation est réglée, elle autorise son auteur à participer aux divers entraînements proposés par le club et à participer aux compétitions officielles comprises durant l'exercice en cours. Certaines manifestations sportives peuvent entraîner un appel à cotisation supplémentaire.

En cas de départ durant l'année sportive en cours, la cotisation reste due entièrement et n'est pas reversée à l'adhérent.

##### **Article 3 : Perte de la qualité de membre**

Les différents membres peuvent être exclus de l'association s'ils ne respectent pas les statuts ou les règles du présent règlement intérieur.

Ils peuvent notamment être exclus s'ils ne participent pas régulièrement aux entraînements ou aux matchs, s'ils critiquent constamment les actions ou les membres de l'association et s'ils ne paient pas leur cotisation annuelle à l'issue d'une relance écrite.

## **TITRE II**

### **FONCTIONNEMENT DE L'ASSOCIATION**

#### **Article 4 : proposition d'un sujet à l'ordre du jour du conseil d'Administration**

L'ordre du jour est arrêté par le Président de l'association.

Tout membre qui souhaite proposer un sujet à intégrer à l'ordre du jour doit le mentionner par écrit à l'attention du Bureau qui se positionnera à la majorité renforcée sur son intégration à l'ordre du jour. Le Bureau le transmet alors au Président qui devra l'intégrer à l'ordre du jour si le Bureau l'a retenu.

#### **Article 5 : Discipline lors de la réunion du Conseil d'Administration**

Le Président est le maître de la séance, il évoque personnellement les différents points proposés à l'ordre du jour, distribue la parole aux différents membres et définit le temps accordé pour chaque point de l'ordre du jour. Il peut autoriser la présence ou non d'un intervenant extérieur pour tout ou partie de la tenue du conseil d'Administration.

#### **Article 6 : Convocation des administrateurs, des membres du Bureau et des adhérents lors des Assemblées Générales :**

L'ensemble des membres de l'association peuvent être convoqués à la tenue des diverses assemblées par voie électronique.

#### **Article 7 : Réunion du Bureau**

Le Bureau est réuni chaque fois que cela est nécessaire, notamment pour procéder à l'admission définitive des adhérents ou pour statuer sur une exclusion, sur convocation du Président ou sur sollicitation écrite adressée au Président par deux membres du Bureau auquel cas le Président ne peut pas s'opposer à sa tenue.

Le Bureau peut être consulté par chaque administrateur

#### **Article 8 : durée du mandat des membres lors du renouvellement des mandats :**

Les membres du Conseil d'Administration renouvelés lors d'une assemblée générale commenceront leur mandat durant l'exercice civil suivant pour la durée de mandat prévue dans les statuts de l'association »

#### **Article 9 : Quorum lors de l'Assemblée Générale :**

Pour délibérer valablement lors de l'Assemblée Générale, la présence au moins de la moitié des membres (administrateurs et adhérents) plus une personne doit être constatée. Si une telle présence n'était pas constatée, le Président devra re-convoquer l'Assemblée Générale à une nouvelle date ultérieure au moins espacées de quinze jours de la précédente et lors de laquelle seule la présence des personnes présentes sera suffisante.

#### **Article 10 : Décisions des Assemblées Générales :**

Seules seront valables les résolutions prises à la majorité des personnes présentes.

## **TITRE III**

### **COMPTABILITE DE L'ASSOCIATION**

#### **Article 11 : Comptabilité de l'association**

Le Trésorier peut consulter au siège de l'association l'ensemble des pièces comptables et des états financiers qui l'intéressent. Il prend contact avec le Président de l'association qui conserve l'ensemble des pièces au siège de l'association.

## Article 12 : **Vérifications aux comptes**

Le Réviseur aux Comptes approuvé par l'Assemblée Générale Ordinaire réalise pendant la période de son mandat sa mission au siège de l'association ou à un lieu défini en accord avec le Président et le Trésorier.

L'ensemble des documents nécessaires à son exercice doivent être présentés par le Trésorier de l'association.

## **TITRE IV**

### **MOYENS DE COMMUNICATION DE L'ASSOCIATION**

#### Article 13 : **les outils médias du club :**

Le Volley-Ball Club d'Haguenau s'est doté d'un site internet auquel est associé un site d'inscription aux activités sportives d'entraînements et de matchs.

Afin de développer et promouvoir les activités sportives du club, l'association utilisera les moyens de communications informatiques (Facebook, Twitter) et supports médiatiques proposés par les médias institutionnels (panneaux lumineux, bulletins départementaux, communaux et professionnels locaux (journaux, radios, ect...))

#### Article 14 : **organisation du sponsoring :**

Le club sollicitera les partenaires professionnels locaux, nationaux et internationaux afin d'organiser les manifestations sportives annuelles tels que les tournois et les rencontres sportives amicales soit pour servir les causes du club soit participer à des événements locaux nationaux ou internationaux.

#### Article 15 : **Photo droit à l'image :**

Dans le cadre du respect du droit à l'image, nous demandons expressément à chaque membre de ne pas s'opposer la possibilité de réaliser des photos ou vidéos associés à la vie du club et à sa promotion. Ces événements ne donneront pas lieu à des rémunérations.

## **TITRE V**

### **DISCIPLINE – SANCTIONS - MOYEN D'ACTION- DROIT A L'IMAGE**

#### Article 16 : **discipline**

Les différents membres de l'association sont invités à respecter l'objet de l'association ainsi que les autres membres lors des activités proposées. Il est souhaitable qu'ils adoptent une attitude favorisant une ambiance positive et la bonne humeur durant leur présence. Ils ne doivent pas présenter une attitude contraire à la morale, à l'éthique et aux bonnes mœurs tout en s'abstenant de comportements contraire aux lois et règlements en vigueur.

L'ensemble de ces prescriptions sont recommandées sous peine d'exclusion de l'association.

#### Article 17 : **Sanctions :**

Le Bureau est habilité à sanctionner un adhérent qui ne respecte pas le présent règlement intérieur. Le Bureau peut déléguer cette compétence à chacun de ses membres.

L'adhérent incriminé dispose d'un droit de réponse pour expliquer son comportement et défendre sa cause.

L'échelle des sanctions dépend de la gravité des actes réalisés et ne lie par le Bureau dans la hiérarchie des sanctions !

Les sanctions sont : la suspension d'un match, le blâme, puis l'avertissement, et l'exclusion. Toute critique ou manœuvre d'intimidation non constructive pourra être

sanctionnée par une réprimande : à partir de cinq réprimandes, le joueur en cause pourra être suspendu du prochain match.

#### Article 18 : **Moyens d'action**

##### - *Article 18-1 : contributions financières :*

Afin d'organiser les différentes activités, l'association peut solliciter des contributions financières et des acomptes aux participants.

Lorsqu'il s'agit d'acomptes, les montants versés engendrent l'engagement des participants et ne sont pas remboursés si les membres ne participent pas aux activités prévues. La somme est dans ce cas maintenue par l'association et est considérée comme un don à l'association.

##### - *Article 18-2 : frais de déplacement :*

Les frais de déplacements pour disputer les matchs ou les événements sportifs organisés par le club ne sont pas pris en charge par l'association, sauf exception décidées par le Bureau dans les conditions édictées par cet organe.

##### - *Article 18-3 : participation à la vie du club lors de manifestations :*

Les moyens d'actions du club peuvent également se réaliser via l'organisation de tournoi locaux ou d'événements sportifs amicaux ou officiels. Dans ce cas, chaque adhérent s'engage à participer à l'organisation de ces diverses manifestations en portant les couleurs du club.

##### - *Article 18-4 : développement sportif du club :*

Les moyens d'actions du club peuvent également se réaliser via l'organisation de tournois sportifs ou de rencontres amicales locales nationales ou à dimension internationales.

## TITRE VI

### GESTION DES EQUIPES

#### Article 19 : **Organisation des équipes :**

Le Volley-Ball Club d'Haguenau inscrira en compétition officielle auprès de la ligue d'Alsace, le nombre et les catégories d'équipes en fonction du nombre d'adhérents permettant de composer sereinement une équipe stable et performante ! L'objectif étant d'améliorer chaque année la position de chaque équipe pour viser la montée dans les divisions supérieures.

Dans la mesure du possible, le Club souhaite assurer la présence d'au moins deux équipes (équipe 1 équipe 2) en compétition départementale dans chacune des catégories classiques : hommes, femmes, enfants, loisirs !

#### Article 20 : **Organe gestionnaire des équipes :**

##### *Article 20-1: Organisation des matchs et des entraînements des équipes :*

Les jours, horaires, salles et terrains d'entraînements et de matchs sont définis par le Bureau qui peut se faire conseiller par tout référent technique utile à la prise de décision s'il l'estime nécessaire.

##### *Article 20-2: intégration, permutation et changements dans les équipes :*

Le Bureau est le seul organe habilité à décider de l'organisation des équipes et des matchs. L'entraîneur et le Capitaine de l'équipe sont les deux référents techniques qui peuvent proposer leur avis au Bureau.

##### - *Article 20-2-1. esprit général de compétition :*

Les critères d'intégration et de modifications étant principalement liés à des but de performance et de sérénité au sein du groupe que la compose.

Tout comportement inadéquat par rapport à l'entraîneur, au capitaine, à un ou plusieurs autres joueurs de l'équipe ou encore aux membres du Conseil d'Administration peuvent entraîner des conséquences sur l'intégration ou le maintien dans l'équipe.

- *Article 20-2-2. intégration et changements dans l'équipe:*

L'intégration et les changements au sein d'une équipe sont validés par le Bureau sur proposition de l'entraîneur qui ne lie cependant pas le Bureau.

Chaque adhérent s'engage à compléter régulièrement le tableau de présence du site internet d'inscription aux entraînements et aux matchs

- *Article 20-2-3. participation aux matchs :*

La participation aux matchs est lié au mérite, à la rigueur de participation aux entraînements, aux efforts personnels constatés et aux objectifs du résultat espéré.

Lorsqu'il y a plus de joueurs disponibles que de joueurs espérés, le Bureau arrête sur proposition de l'entraîneur et du Capitaine de l'équipe une composition d'équipe comprise entre sept et dix joueurs.

Le Bureau tentera de faire tourner les effectifs pour constituer les différentes équipes inscrites en compétition afin que chacun puisse jouer en compétition.

- *Article 20-2-4. le Capitaine de l'équipe :*

Un Capitaine et un capitaine adjoint de l'équipe qui remplacera le premier en son absence sont nommés pour chaque match. Ces derniers représenteront l'équipe auprès de l'arbitre, pourront décider de servir ou du terrain selon le mode opératoire choisi par l'arbitre et proposeront tout conseils utiles à la préparation du match ainsi qu'à la feuille de match.

## TITRE VII

### Divers

#### Article 21 : **Le public :**

Le public et notamment les enfants accompagnés ou non ne sont pas autorisés à rester sur les terrains. Ils peuvent se regrouper dans les gradins pour supporter leurs équipes.

\*\*\*\*\*

Le Conseil d'Administration présent le 25 janvier 2015 :

Jean-Luc ERDMANN      Selim FERRADJ      Cindy PREUL      Luciana MARTUCCI-ERDMANN

Olivier SCHOTT      Sylvie KIEFFER      Daniel VOLLMER      Lionel STEINER      Caroline STEINER

\*\*\*\*\*

## **Annexe 1 Les règles à respecter lors d'un match**

### **EQUIPES**

#### **Art. 1) Composition des équipes :**

Une équipe peut être composée de 12 joueurs au maximum, un entraîneur, un entraîneur adjoint, un soigneur et un médecin.

L'un des joueurs, autre que le Libéro, est le capitaine de l'équipe, et doit être identifié comme tel sur la feuille de match.

Seuls les joueurs enregistrés sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain et participer à la rencontre. Après la signature de la feuille de match par le capitaine et l'entraîneur, la composition de l'équipe ne peut plus être modifiée.

#### **Art. 2) Place des participants**

Les joueurs qui ne sont pas en jeu doivent être assis sur le banc de touche ou rester dans leur aire d'échauffement. L'entraîneur et les autres membres de l'équipe doivent être assis sur le banc, mais peuvent le quitter momentanément.

Les bancs de touche sont situés de part et d'autre de la table de marque, à l'extérieur de la zone libre.

Seuls les membres de l'équipe sont autorisés à s'asseoir sur le banc pendant le match et à participer à la séance d'échauffement.

Les joueurs qui ne sont pas en jeu peuvent s'échauffer sans ballon comme suit :

- - Pendant le jeu : dans leur aire d'échauffement;
- - Pendant les temps morts et les temps morts techniques : dans la zone libre située derrière leur camp;
- - Pendant les arrêts entre les sets, les joueurs peuvent utiliser les ballons pour s'échauffer dans la zone libre.

#### **Art. 3) Equipement :**

L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, de chaussettes (uniforme) et de chaussures de sport.

Les maillots, les shorts et les chaussettes doivent être de couleurs et de modèles uniformes pour toute l'équipe à l'exception du Libéro. Les uniformes doivent être propres.

Les chaussures doivent être légères et souples, avec des semelles en caoutchouc ou en cuir, sans talons.

Pour les compétitions Seniors mondiales et officielles de la FIVB, il est interdit de porter des chaussures dont la semelle est noire. Les maillots et les shorts doivent répondre aux normes de la FIVB.

Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 18.

Les numéros doivent être placés sur le maillot au centre de la poitrine et du dos. La couleur des numéros et sa vivacité doivent contraster nettement avec celle des maillots.

Les numéros doivent avoir une hauteur minimale de 15 cm sur la poitrine et de 20 cm sur le dos. La largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 2 cm.

Pour les compétitions mondiales et officielles de la FIVB, le numéro du joueur doit être répété sur la jambe droite du short. Les numéros doivent mesurer entre 4 et 6 cm de hauteur et la largeur de la bande formant le chiffre doit être d'au moins 1 cm.

Le capitaine d'équipe est identifié grâce à une barrette de 8 x 2 cm placée sous le numéro de la poitrine.

Il est interdit de porter une tenue sans numérotation réglementaire ou d'une couleur différente de celle des autres joueurs à l'exception du Libéro.

#### **Art. 4) Objets interdits:**

Il est interdit de porter des objets pouvant occasionner des blessures ou procurer un avantage artificiel à un joueur.

Les joueurs peuvent porter des lunettes ou des lentilles à leurs propres risques.

## **RESPONSABLES DES EQUIPES**

Le capitaine d'équipe et l'entraîneur sont tous deux responsables de la conduite et de la discipline des membres de leur équipe.

Le libéro ne peut pas être le capitaine d'équipe.

#### **Art. 5) Capitaine :**

AVANT LE MATCH, le capitaine d'équipe signe la feuille de match et représente son équipe lors du tirage au sort.

Lorsqu'il est sur le terrain PENDANT LE MATCH, le capitaine d'équipe agit comme capitaine de jeu. Quand le capitaine d'équipe n'est pas sur le terrain, l'entraîneur ou le capitaine lui-même, doit nommer l'un des joueurs sur le terrain (à l'exception du Libéro) pour remplir les fonctions de capitaine de jeu. Ce capitaine de jeu conserve ses responsabilités jusqu'à ce qu'il soit remplacé, que le capitaine d'équipe revienne sur le terrain ou que le set se termine.

Le capitaine de jeu est le seul membre de l'équipe autorisé à parler aux arbitres et uniquement quand le ballon est hors jeu pour :

- demander une explication sur l'application ou l'interprétation des Règles et soumettre les demandes ou questions de ses coéquipiers. Au cas où l'explication du premier arbitre ne le satisfait pas, il peut décider de la contester et doit immédiatement indiquer au premier arbitre qu'il se réserve le droit d'enregistrer à la fin du match une réclamation officielle sur la feuille de match;
- demander l'autorisation :
  - » de changer tout ou partie de l'équipement,
  - » de vérifier les positions des équipes,
  - » de contrôler la surface de jeu, le filet, les ballons, etc...;
- demander des temps-morts et des remplacements.
- 

A LA FIN DU MATCH, le capitaine d'équipe :

- remercie les arbitres et signe la feuille de match afin de ratifier le résultat;
- -
- - si elle a été notifiée en temps utile au premier arbitre, il peut confirmer et enregistrer sur la feuille de match une réclamation officielle concernant l'application ou l'interprétation des Règles par l'arbitre.

#### **Art 6) Entraîneur :**

Pendant tout le match, l'entraîneur dirige le jeu de son équipe depuis l'extérieur du terrain de jeu. Il décide des formations de départ, des remplacements et des temps-morts. Dans ses fonctions, son interlocuteur officiel est le second arbitre.

AVANT LE MATCH, l'entraîneur inscrit ou vérifie les noms et les numéros de ses joueurs sur la feuille de match et la signe.

PENDANT LE MATCH, l'entraîneur :

- - avant chaque set, remet au marqueur ou au second arbitre la fiche de position dûment remplie et signée;
- - est assis sur le banc de touche, près du marqueur, mais peut quitter sa position;
- - demande les temps-morts et les remplacements;
- - peut, ainsi que les autres membres de l'équipe, donner des instructions aux joueurs sur le terrain. Il peut donner ces instructions, tout en étant debout ou en

marchant dans la zone libre devant le banc de touche de son équipe et depuis le prolongement de la ligne d'attaque jusqu'à la zone d'échauffement sans causer de trouble ni retarder le match.

#### **Art. 7) Entraîneur adjoint:**

L'entraîneur adjoint est assis sur le banc de touche sans droit d'intervention.

Au cas où l'entraîneur doit quitter son équipe, l'entraîneur adjoint, à la demande du capitaine en jeu et avec l'autorisation du premier arbitre, peut assumer les fonctions de l'entraîneur.

#### **Art. 8) Conduite sportive:**

Les participants doivent connaître les "Règles Officielles du Volleyball" et les appliquer strictement.

Les participants doivent accepter avec un esprit sportif les décisions des arbitres, sans les discuter.

En cas de doute, seul le capitaine de jeu peut demander des éclaircissements.

Les participants doivent s'abstenir de toute action ou attitude visant à influencer les décisions des arbitres ou couvrir les fautes commises par leur équipe.

#### **Art. 9) Fair Play :**

Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de FAIR-PLAY, non seulement à l'égard des arbitres, mais aussi à l'égard des autres officiels, des adversaires, des partenaires et des spectateurs.

Tous les membres de l'équipe peuvent librement communiquer entre eux pendant le match.

## **COMPORTEMENT INCORRECT ET SANCTIONS**

#### **Art.10) Comportement incorrect mineur**

D'une manière générale, les comportements incorrects mineurs ne sont pas sanctionnés. Il appartient au premier arbitre d'éviter que les équipes s'approchent d'une attitude sanctionnable en donnant un signal d'avertissement verbal ou manuel à un membre de l'équipe ou à l'équipe par l'intermédiaire du capitaine en jeu.

Cet avertissement ne constitue pas une sanction et n'entraîne aucune conséquence immédiate. Il ne doit pas être enregistré sur la feuille de match.

Le comportement incorrect d'un membre d'une équipe envers les officiels, les adversaires, les co-équipiers ou le public est classé selon trois catégories, suivant la gravité des actes.

- **Conduite grossière** : acte contraire aux bonnes manières, à la moralité ou expression de mépris.
- **Conduite injurieuse** : gestes ou propos insultants ou diffamatoires.
- **Agression** : attaque physique ou tentative d'agression.

#### **Art. 11) Echelle des sanctions :**

Suivant la gravité de la faute et selon le jugement du premier arbitre, les sanctions à appliquer et enregistrer sur la feuille de match sont les suivantes :

- **Pénalisation** : la première conduite grossière dans le match par n'importe quel membre de l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu.
- **Expulsion** : Le membre de l'équipe qui est l'objet d'une expulsion ne peut plus jouer pour le reste du set et doit demeurer assis dans l'aire de pénalité derrière le banc de son équipe, sans autre conséquence.
- Un entraîneur expulsé perd le droit d'intervenir dans le set et doit demeurer assis dans l'aire de pénalité derrière le banc de son équipe.
- La première conduite injurieuse d'un membre d'une équipe est sanctionnée par une expulsion, sans autre conséquence.



- Le second cas de conduite grossière par un même joueur dans le même match est sanctionné par une expulsion, sans autre conséquence.
- **Disqualification :**
- Un membre de l'équipe qui est disqualifié doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le restant du match, sans autre conséquence.
- La première agression est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence.
- La répétition d'une conduite injurieuse dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionnée par une disqualification, sans autre conséquence
- Le troisième cas de conduite grossière dans le même match par le même membre d'une équipe est sanctionné par une disqualification, sans autre conséquence.

#### **Art. 12) Application des sanctions pour comportement incorrect :**

Toutes les sanctions pour comportement incorrect sont des sanctions individuelles; elles demeurent en vigueur pour toute la durée d'un match et sont enregistrées sur la feuille de match.

La répétition d'un comportement incorrect par le même membre d'une équipe au cours du même match est sanctionnée progressivement (le membre de l'équipe se voit infliger une sanction plus sévère pour chaque infraction successive).

L'expulsion ou la disqualification due à une conduite injurieuse ou une agression ne demande pas de sanction préalable.

#### **Art. 13) Comportement incorrect avant et pendant le set :**

Tout comportement incorrect avant ou entre les sets est sanctionné selon l'échelle des sanctions et les sanctions sont appliquées au set suivant.

- **Avertissement :** donné oralement ou par geste, pas de carton
- **Pénalité :** carton jaune
- **Expulsion :** carton rouge
- **Disqualification :** cartons jaune + rouge (simultanément)

<b>Echelle des sanctions pour mauvaise conduite</b>					
<b>Catégorie</b>	<b>Occurance</b>	<b>Auteur</b>	<b>Sanction</b>	<b>Cartons</b>	<b>Conséquence</b>
Conduite grossière	Première	Un joueur quelconque	Pénalité	Jaune	Perte de l'échange de jeu
	Seconde	Le même joueur	Expulsion	Rouge	Doit quitter l'aire de jeu et demeurer dans l'aire de pénalité pour le reste du set
	Troisième	Le même joueur	Disqualification	Rouge Jaune +	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match
Conduite injurieuse	Première	Un joueur quelconque	Expulsion	Rouge	Doit quitter l'aire de jeu et demeurer dans l'aire de pénalité pour le reste du set
	Seconde	Le même joueur	Disqualification	Rouge Jaune +	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match
Agression	Première	Un joueur quelconque	Disqualification	Rouge Jaune +	Doit quitter l'aire de contrôle de la compétition pour le reste du match
<b>Echelle des sanctions pour retard</b>					
<b>Catégorie</b>	<b>Occurance</b>	<b>Auteur</b>	<b>Sanction</b>	<b>Cartons</b>	<b>Conséquence</b>
Retard	Première	Un joueur de l'équipe	Avertissement de retard	Signal No. 25 sans carton	Avertissement - pas de pénalité
	Seconde et suivantes	Un joueur de l'équipe	Pénalité pour retard	Signal No. 25 avec carton jaune	Perte de l'échange de jeu

- Toute action de jeu d'une équipe qui ne respecte pas ces règles est une faute de jeu. Les arbitres jugent et pénalisent conformément aux présentes règles.
- Si plusieurs fautes sont commises successivement, seule la première est prise en compte.
- Si plusieurs fautes sont commises simultanément par des adversaires, une DOUBLE FAUTE est comptée et l'échange est rejoué.

**Art 14) Conséquence d'une faute :**

- La conséquence d'une faute est la perte de l'échange de jeu : l'adversaire de l'équipe ayant commis la faute gagne l'échange de jeu :
- Si l'équipe adverse servait, elle marque un point et continue à servir;
- Si l'équipe adverse recevait le service, elle marque un point et gagne le service.

**Art. 15) Pour gagner un set :**

L'équipe qui arrivera la première à 25 points remportera le set. Pendant les quatre premiers sets, en cas d'égalité 24-24, le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux points les sépare.

Dans le set décisif, le jeu est joué en 15 points. En cas d'égalité, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un écart de deux points les sépare: il n'existe pas de limite.

**Art. 16) Pour gagner le match :**

L'équipe qui remportera les trois premiers sets gagnent le match. En cas d'égalité de deux sets partout, le set décisif (15 points) sera joué, avec au moins un écart d'au moins deux points.

**Art. 17) Forfait, équipe incomplète :**

Lorsqu'une équipe refuse de jouer (lors de championnats) ou qu'elle est absente pour un motif quelconque, elle perd les trois sets avec un score de 25-0 pour chacun. Elle est déclarée forfait

Si une équipe est incomplète, elle perd soit le set, soit le match, tout en conservant les points déjà gagnés.

## STRUCTURE DE JEU

**Art. 18) Séance d'échauffement :**

Si les deux équipes possèdent un terrain au préalable : les équipes ont le droit de s'échauffer au filet pendant 6 minutes ensemble.

Si les deux équipes ne disposent pas d'un terrain au préalable : les équipes ont le droit de s'échauffer au filet pendant 10 minutes ensemble.

Si les deux capitaines demandent de s'échauffer séparément, les équipes peuvent disposer du filet pendant 3 ou 5 minutes (selon terrain disponible ou pas).

**Art. 19) Tirage au sort :**

Avant le début de chaque match, l'arbitre fait un tirage au sort afin de décider quelle équipe prendra la main. Cette dernière aura les choix suivants :

- Elle peut décider soit de servir, soit de recevoir le service.
- Elle peut choisir le terrain.
- Pour le set décisif, un autre tirage au sort sera effectué.

Dans le cas d'échauffements consécutifs, l'équipe qui a gagné le service dispose la première du filet.

**Art. 20) Formation de départ des équipes :**

Il doit toujours y avoir six joueurs en jeu pour chaque équipe.

La fiche de position indique l'ordre de rotation des joueurs sur le terrain. Cet ordre doit être respecté pendant la totalité du set.

Avant le début de chaque set, l'entraîneur doit inscrire la formation de départ de son équipe sur une fiche de position. Cette fiche, dûment remplie et signée, est remise au second arbitre ou au marqueur.

Les joueurs qui n'appartiennent pas à la formation de départ sont les remplaçants pour ce set (sauf le Libéro).

Après la remise de la fiche de position au second arbitre ou au marqueur, aucun changement de formation n'est autorisé sans un remplacement normal.

Si les formations sur le terrain ne correspondent pas à la fiche de position, cela entraîne les conséquences suivantes :

- lorsqu'une telle différence est constatée avant le début du set, les joueurs doivent revenir aux positions indiquées sur la fiche de position - aucune sanction n'est infligée;
- lorsque, avant le début d'un set, on constate qu'un joueur sur le terrain n'est pas inscrit sur la fiche de position, ce joueur doit être changé pour se conformer à la fiche de position - aucune sanction n'est infligée.

toutefois, si l'entraîneur désire conserver sur le terrain ce(s) joueur(s) non inscrit(s), il devra demander le(s) remplacement(s) réglementaire(s) qui sera (seront) enregistré(s) sur la feuille de match.

### **Art. 21) Positions :**

Au moment où le ballon est frappé par le joueur au service, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté le joueur au service) selon l'ordre de rotation.

Les positions des joueurs sont numérotées comme suit :

- les trois joueurs placés le long du filet sont les avants et occupent respectivement les positions 4 (avant gauche), 3 (avant centre), 2 (avant droit).
- les trois autres joueurs sont les arrières et occupent les positions 5 (arrière gauche), 6 (arrière centre), 1 (arrière droit).

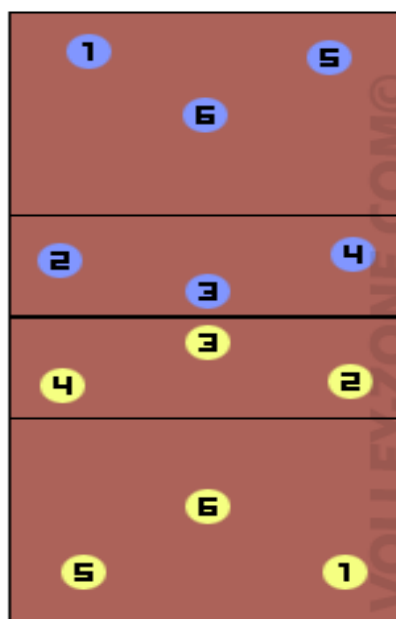
Positions relatives des joueurs entre eux :

- chaque joueur de la ligne arrière doit être placé plus loin du filet que son avant correspondant
- les joueurs avant et arrière doivent être respectivement positionnés latéralement.

Les positions des joueurs sont déterminées et contrôlées par l'emplacement de leurs pieds en contact au sol comme suit :

- chaque joueur de la ligne avant doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne centrale que ne le sont les pieds du joueur arrière correspondant;
- chaque joueur du côté droit (gauche) doit avoir au moins une partie du pied plus proche de la ligne droite (gauche) que ne le sont les pieds du joueur centre de sa ligne.

Après la frappe du service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp ou la zone libre.



## Art. 22) Faute de position :

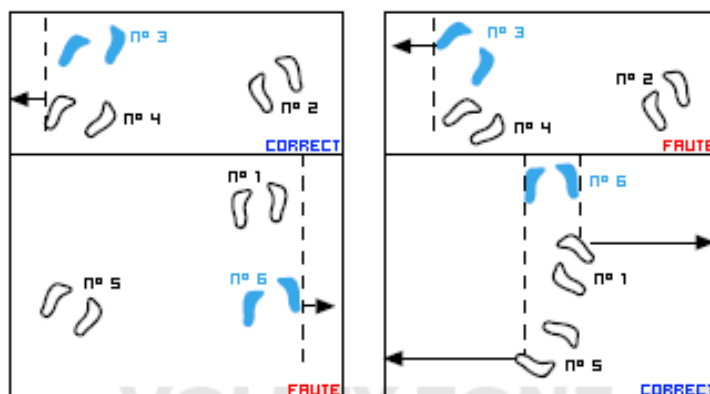
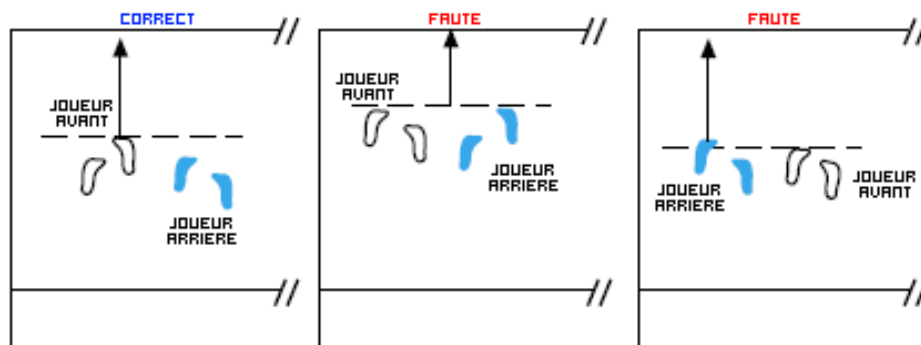
Une équipe commet une faute de position si un joueur n'occupe pas sa position au moment où le joueur au service frappe le ballon.

Si le joueur au service commet une faute de service au moment de frapper le ballon, sa faute prévaudra sur une faute de position.

Si, après la frappe du ballon, le service devient fautif, c'est la faute de position qui sera prise en compte.

Une faute de position entraîne les conséquences suivantes :

- l'équipe est sanctionnée par la perte de l'échange de jeu;
- les positions des joueurs sont rectifiées.



## Art.23) Rotation :

L'ordre de rotation est déterminé par la formation de départ de l'équipe; il est contrôlé au travers de l'ordre au service et la position des joueurs tout au long du set.

Lorsque l'équipe recevant gagne le droit au service, ses joueurs effectuent une rotation en se déplaçant d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre : le joueur en position 2 va à la position 1 pour servir, le joueur 1 en 6, etc.

## Art. 24) Faute de rotation :

Une faute de rotation est commise quand le SERVICE n'est pas effectué selon l'ordre de rotation. Elle entraîne les conséquences suivantes :

- l'équipe fautive est pénalisée par la perte de l'échange de jeu;
- l'ordre de rotation des joueurs est rectifié.

En outre, le marqueur doit déterminer le moment exact où la faute a été commise. Tous les points marqués à partir de l'erreur sont annulés pour l'équipe fautive. Les points marqués par l'adversaire sont maintenus.

Si le moment de la faute ne peut pas être déterminé, aucun point n'est supprimé et la perte de l'échange de jeu sera la seule sanction.