

2016-2017

Règlements spécifiques régionaux



IRSEQ[®]
CÔTE-NORD

TABLE DES MATIÈRES

Article 1	La ligue _____	3
Article 2	Comité des entraîneurs _____	3
Article 3	Comité technique _____	3
Article 4	Composition de l'équipe _____	4
Article 5	Procédure d'inscription _____	4
Article 6	Les équipes _____	5
Article 7	Le joueur (élève-athlète) _____	6
Article 8	Exclusion pour mauvaise conduite _____	8
Article 9	Boissons alcooliques et drogues _____	8
Article 10	Calendrier _____	8
Article 11	Type de tournoi _____	8
Article 12	Règlements _____	9
Article 13	Officiel majeur et mineur _____	11
Article 14	Le classement _____	11
Article 15	Service aux athlètes _____	12
Article 16	Éthique sportive _____	12
Article 17	Protêt _____	12

ANNEXES

Annexe 1	Bris d'égalité
Annexe 2	Les responsabilités
Annexe 3	Grille de sanctions
Annexe 4	Procédures à suivre lors d'un match

Article 1 La ligue

- 1.1 La ligue scolaire de volleyball poursuit ses activités sur le territoire de la Côte-Nord.
- 1.2 Elle a pour objectif de permettre aux étudiants - athlètes de se développer et de s'épanouir en pratiquant leur sport préféré dans un contexte éducatif et compétitif.
- 1.3 Elle sera sous la conduite du CA du RSEQCN qui verra à prendre toutes décisions pour le plus grand profit de l'étudiant - athlète.

La permanence du RSEQCN assurera la liaison entre les divers intervenants et elle verra à faire appliquer les décisions du CA.

Article 2 Comité des entraîneurs

- 2.1 Il est formé de tous les entraîneurs des équipes faisant partie du RSEQCN et de la ligue scolaire.
- 2.2 Il a le privilège de proposer des modifications au fonctionnement et à la réglementation de la ligue régionale scolaire par écrit au RSEQCN par le biais de leur responsable d'institution ou lors des rencontres obligatoires.
- 2.3 Le comité se rencontre obligatoirement :
 - Réunion de début d'année (fin septembre - début octobre)
 - Le vendredi précédent les rencontres de ligue
 - Le vendredi précédent le championnat régionalAdvenant un cas spécial, la permanente du RSEQCN convoquera une réunion.

Article 3 Comité technique

- 3.1 Lors de la réunion de début de saison, un comité technique est nommé par les entraîneurs présents parmi ceux intéressés afin d'être en support à la permanence du RSEQCN (3 à 5 personnes).
- 3.2 La permanence du RSEQCN pourra consulter ce comité lors de prises de décisions liées à la discipline du volleyball. Le comité pourra travailler sur des projets spéciaux, et faire des recommandations pour le fonctionnement de la ligue et de la réglementation.
- 3.3 Les membres du comité technique auront la responsabilité de communiquer les décisions prises à l'ensemble des entraîneurs.
- 3.4 Le comité technique pourra travailler en collaboration avec le "comité de discipline", nommé par la Commission sectorielle en début d'année (octobre). Ceci, bien entendu lors de sanction disciplinaire.

Article 4 Composition de l'équipe

4.1 Composition de l'équipe

Ligue régionale scolaire : Un minimum de six (6) joueurs aptes à jouer est requis pour tous les matchs de la ligue sans quoi l'équipe perd ses matchs par défaut. Une équipe peut être constituée de quatorze (14) joueurs.

Joueur :	14 par équipe
Entraîneur/accompagnateur :	3 personnes au banc des joueurs Seront identifiées avant chaque partie Ils ne doivent pas porter le chandail de l'équipe

Championnats régional et provincial scolaire : Un minimum de sept (7) joueurs (cadet et juvénile) et huit (8) joueurs (benjamin) aptes à jouer sont requis pour tous les matchs du championnat régional et provincial sans quoi l'équipe perd ses matchs par défaut. Une équipe peut être constituée de quatorze (14) joueurs.

4.2 Aucune demande particulière (partie hors concours, équipe qui ne respecte pas le minimum de joueurs, joueurs illégaux ou autre) ne sera acceptée lors du championnat régional scolaire.

Article 5 Procédure d'inscription

5.1 Les écoles doivent aviser la permanente du RSEQ Côte-Nord de leur intérêt à participer dans la ligue régionale scolaire de volleyball lors de la réunion de début de saison afin de produire un premier portrait.

5.2 Les écoles doivent ensuite inscrire leurs équipes dans la plate-forme S1 par le biais de leur délégué-école.
L'échéancier pour inscrire les équipes est le : **18 octobre**.

5.3 En début de saison, la permanente du RSEQ Côte-Nord fera parvenir à toutes les institutions concernées:

- Règlements régionaux
- Rappel concernant les procédures et règlements d'inscription
- Les cas d'exception (écoles de Fermont et le Littoral) auront jusqu'au **31 janvier** pour s'inscrire afin de pouvoir participer au championnat régional.

Une école ne respectant pas ces exigences verra ses équipes refusées par la ligue régionale scolaire.

5.4 Les frais d'adhésion à la ligue scolaire sont révisés chaque année et ils servent à défrayer les coûts inhérents aux tournois de la ligue scolaire et des championnats.

Ligue :	700\$
Championnat régional :	400\$
Championnat provincial :	benjamin 400\$
	Cadet-juvénile 500\$

5.5 Seulement les équipes inscrites dans la ligue scolaire pourront représenter le RSEQCN au **Championnat régional et provincial scolaire**, à l'exception des écoles de Fermont et du Littoral.

5.6 Lorsqu'une école a inscrit plus d'une équipe dans une même catégorie, celle-ci doit identifier clairement ses équipes afin de faciliter la tâche de tous. On identifiera donc ces équipes avec des initiales de leur entraîneur. Ex: catégorie benjamine Spartiate C.T.

Article 6 Les équipes

- 6.1 Les équipes désirant faire partie de la ligue scolaire et du championnat régional scolaire devront s'inscrire dans la plate-forme S1 par le biais du délégué de l'école.
- 6.2 Les équipes inscrites devront participer à toutes les rencontres prévues au calendrier régulier de la ligue pour avoir accès au championnat régional scolaire de volleyball, à l'exception de :
- Les écoles de Fermont
 - Commission scolaire du Littoral (B.C.N.)
- Cependant, ces institutions devront faire une demande écrite à la permanence du RSEQCN avant le 31 janvier.
- 6.3 Chaque équipe inscrite devra être suivie ou accompagnée par un personnel adulte (18 ans et plus).
- 6.4 L'équipe doit respecter le principe d'entité-école. Toutefois, une école pourra présenter plus d'une équipe à l'intérieur d'une même catégorie.
- 6.5 Regroupements d'écoles
Des cas d'exception dans la formation des équipes seront acceptés; il s'agit des cas de regroupements d'écoles. Ces cas devront être connus de tous.

N.B. La demande de regroupement devra être approuvée par les membres de la Commission sectorielle qui se tient en début d'octobre de chaque année.

Regroupements acceptés 2015-2016 :

Polyvalente des Baies/BCHS	Tous les sports
Toutes les écoles de la Commission scolaire du Littoral	Tous les sports
QEHS et IESI	Tous les sports
CELA et Riverview	Tous les sports
Uauitshitun et Roger-Martineau	Tous les sports

6.6 Catégories

Catégories:		Âge pour la saison 2016-2017
Sec. 1 – 2	Benjamin	Du 1 ^{er} octobre 2002 au 30 septembre 2004
Sec. 3 – 4	Cadet	Du 1 ^{er} octobre 2000 au 30 septembre 2002
Sec. 5	Juvenile	Du 1 ^{er} juillet 1998 au 30 septembre 2000

6.7 Surclassement

- 6.7.1 L'équipe qui est dominante dans sa catégorie pourra après la première rencontre, être surclassée.
- 6.7.2 L'équipe devra retourner dans sa catégorie respective lors du championnat régional scolaire.
- 6.7.3 L'équipe aura accès à la bannière de ligue dans la catégorie où elle évolue. Ceci à condition que les demandes ne mettent pas en péril la bonne marche de la catégorie (ex.: catégorie à trois équipes).
- 6.7.4 La demande de surclassement devra être faite auprès de la directrice du RSEQ Côte-Nord, immédiatement après la première rencontre. La décision devra être prise par la directrice du RSEQCN et le comité technique.

- 6.8 Les équipes doivent se présenter au site de compétition au moins 30 minutes avant l'heure prévue pour le début du match.
- 6.9 Les équipes doivent faire bon usage des équipements mis à leur disposition et laisser les locaux et équipements en bon état.
- 6.10 L'équipe est responsable de la conduite de ses joueurs et, en ce sens, elle doit rembourser les coûts de réparation ou de remplacement du matériel brisé ou volé. Un joueur ou un entraîneur pris à voler ou faire du vandalisme sur les lieux de compétition (incluant vestiaires et douches) sera automatiquement suspendu pour le prochain tournoi.
- 6.11 Une équipe qui ne se présente pas à une rencontre ou qui se désiste en cours de saison, sans raison majeure appuyée par la direction de l'institution concernée, se verra attribuer les sanctions suivantes :
- Suspension automatique à toutes les autres rencontres de la ligue;
 - Pas accès au championnat régional;
 - **Amende de 400 \$;**
 - Aucun remboursement des frais d'inscription;
- 6.12 Une équipe doit obligatoirement se présenter sur les plateaux accompagnés de leur entraîneur, sinon elle perd la ou les parties par défaut.

L'arbitre et le coordonnateur de la rencontre sont responsables du respect de ce règlement.

Article 7 Le joueur (élève-athlète)

- 7.1 Est admissible tout élève athlète qui n'a pas complété un DES et qui est inscrit dans le secteur jeunesse et/ou adulte et qui respecte les critères de fréquentation à temps plein de la commission scolaire concernée dans une seule institution scolaire de niveau primaire et/ou secondaire membre d'un RSEQ régional.

L'élève athlète raccrocheur, de 5^e secondaire complémentaire ou tout élève athlète fréquentant une école spécialisée, un centre de formation professionnelle et d'éducation aux adultes peut évoluer avec son école de provenance, sauf s'il y a un programme dans l'école d'appartenance.

Note : L'école de provenance est l'école où l'élève athlète était inscrit et/ou a évolué l'année précédente.

Est admissible tout élève athlète qui a complété son DES qui s'inscrit dans un centre de formation professionnelle à temps plein et qui répond aux catégories d'âges décrites à l'article 5.6. Cet élève pourra, avec l'accord de son école de provenance, s'inscrire dans une équipe de cette école.

- 7.2 Advenant l'arrivée d'un étudiant athlète dans l'école, après cette date, il ou elle devra avoir participé à au moins une rencontre de ligue pour avoir accès au Championnat régional.
- 7.3 Date limite pour changement ou ajout dans une équipe : Le vendredi précédent la 3^e rencontre de ligue.

7.4 Joueurs évoluant dans une ligue provinciale scolaire division 1 :

7.4.1 Un joueur ayant évolué dans la ligue provinciale scolaire division 1 qui est de retour dans la région pourra rejoindre une équipe dans la ligue scolaire s'il est inscrit avant le vendredi précédent la 3^e rencontre et ayant joué un minimum d'une rencontre dans la ligue.

7.4.2 Un joueur évoluant dans une ligue provinciale scolaire division 1, perd à sa participation dans un deuxième tournoi de division 1, peu importe le nombre de matchs joués, un élève-athlète perd son admissibilité au championnat régional et provincial scolaire division 2.

7.5 Surclassement de joueurs

7.5.1 Un athlète surclassé devra demeurer dans son équipe pour toute la saison.

7.5.2 Dans la catégorie benjamine uniquement, un reclassement d'athlètes sera permis pourvu que le nombre d'équipes dans la catégorie benjamine demeure le même.

7.5.3 Procédures lors d'une demande de surclassement pendant une rencontre dans le but de combler un manque de joueurs :

- Le coordonnateur de la rencontre, la directrice générale, les membres du comité technique et l'entraîneur concerné par le besoin se rencontre afin d'évaluer la situation.
- Si la demande est acceptée, le comité technique devra aviser les entraîneurs qui seront touchés par ce surclassement.
- L'athlète surclassé devra demeurer dans son équipe pour toute la rencontre.

7.5.4 Dans la catégorie benjamine uniquement, un reclassement d'athlètes sera permis pourvu que le nombre d'équipes dans la catégorie benjamine demeure le même.

7.5.5 Procédures lors d'une demande de surclassement pendant une rencontre dans le but de combler un manque de joueurs :

- Le coordonnateur de la rencontre, la directrice générale, les membres du comité technique et l'entraîneur concerné par le besoin se rencontre afin d'évaluer la situation.
- Si la demande est acceptée, le comité technique devra aviser les entraîneurs qui seront touchés par ce surclassement.
- L'athlète surclassé devra demeurer dans son équipe pour toute la rencontre.

7.6 Sous-classement de joueur

Un joueur peut être sous-classer s'il respecte les conditions suivantes :

7.6.1 Une demande de dérogation sera faite à la directrice générale du RSEQCN avant le 18 octobre.

7.6.2 L'athlète n'aura pas accès au championnat régional scolaire dans la sous-catégorie.

7.6.3 Les résultats de l'équipe ne sont pas cumulés au classement (pas accès aux bannières de ligue).

7.6.4 L'acceptation de la dérogation est révocable en tout temps selon l'indice du joueur sur les résultats.

Article 8 Exclusion pour mauvaise conduite

Un joueur ou un entraîneur qui est exclu d'un match pour mauvaise conduite est automatiquement suspendu pour le match suivant et advenant le cas que ce soit le dernier match, la suspension seront appliqués la saison prochaine.

En cas de récidive il est exclu du tournoi et son cas est soumis au comité de discipline.

Article 9 Boissons alcooliques et drogues

Un athlète, un entraîneur un accompagnateur pris en possession de boissons alcooliques ou en possession de drogues et/ou en état d'ébriété sur les lieux d'hébergement ou de compétition (incluant vestiaire et douche) est exclu de l'événement et est passible d'une suspension permanente. Le cas sera soumis au comité de discipline.

Article 10 Calendrier

- 10.1 La ligue scolaire aura un calendrier de trois rencontres qui déterminera les champions/championnes de la saison régulière.
- 10.2 Un Championnat régional sera présenté et les équipes victorieuses représenteront le RSEQ Côte-Nord lors du championnat provincial scolaire.
- 10.3 [Le calendrier des rencontres est présenté à la rencontre des entraîneurs et sera entériné lors de la commission sectorielle \(en octobre\).](#)
- 10.4 La sélection des institutions qui désirent présenter un des tournois de la saison de volleyball se fait lors de la réunion des entraîneurs [pour l'année suivante](#). La date de la tenue de chacune des rencontres doit y être précisée.

Article 11 Type de tournoi

- 11.1 Les entraîneurs, lors de la rencontre de début de saison, décideront de la formule adoptée en tenant compte du portrait des équipes.
- 11.2 Ainsi une école qui postule devra offrir un minimum de 4 parties et un maximum de 6 par équipe/par jour.
- 11.3 Le classement des équipes se fera en fonction de la performance obtenue lors du tournoi précédent pour la ligue ou du cumulatif des tournois.
- 11.4 Lorsqu'il y a deux sites de compétition pour une même catégorie, la compilation doit être faite de façon régulière et non seulement à la fin de la journée afin de permettre aux entraîneurs de mieux planifier la préparation de leurs équipes.
- 11.5 L'école qui organise une compétition doit obligatoirement fournir un coordonnateur. Cette personne verra à effectuer toutes les tâches relatives à la bonne marche de la compétition.
 - réserver les plateaux de compétition
 - préparer les terrains de jeu
 - faire la compilation des résultats et [les diffuser via la plate-forme S1](#) avant [9 h](#) le lundi suivant la compétition (afin qu'elle communique les résultats aux médias et aux entraîneurs).

Article 12 Règlements

12.1 Les règlements officiels employés lors des rencontres de ligues, du championnat régional scolaire et du championnat provincial scolaire de volleyball sont ceux reconnus par la Fédération de volleyball du Québec.

12.2 Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

12.3 Les règlements du secteur scolaire du RSEQ doivent être respectés.

12.4 LIBERO

Le règlement du LIBERO est appliqué au niveau scolaire dans la catégorie cadette féminine, juvénile féminine et masculine.

Dans la catégorie benjamine et cadette masculine, l'utilisation du libero est interdite.

Il est possible de changer de numéro entre les matchs, mais pas entre les sets.

Il est possible pour la ligue seulement, de faire jouer un libero sans numéro.

12.5 Catégorie benjamine

12.5.1 Pour la première rencontre, il est accepté que l'athlète puisse faire son service en partant les pieds sur la ligne et en avançant un pas dans le terrain.

12.5.2 Pour la catégorie benjamine, une équipe pourra faire un maximum de cinq (5) points consécutifs.

12.5.3 Règle de jeu équitable

Pour la catégorie benjamine, lors d'un match, si les deux équipes ont 10 athlètes et plus, la règle du jeu équitable s'appliquera intégralement aux deux équipes, peu importe le nombre d'athlètes. C'est-à-dire que les athlètes qui n'étaient pas partants lors de la première manche devront débiter la deuxième manche (exemple : une équipe de 10 joueurs devra avoir 4 nouveaux joueurs partants à la deuxième manche, tandis qu'une équipe à 12 devra en avoir 6).

Par contre, si une des 2 équipes a moins de 10 athlètes (8 ou 9), les deux équipes pourront faire débiter le même nombre d'athlètes lors de la 2^e manche.

Donc, si l'équipe « X » a 8 athlètes, les 2 athlètes qui n'ont pas débiter la première manche devront débiter la deuxième. Ce qui veut dire que l'équipe adverse pourrait faire débiter la deuxième manche avec 2 nouveaux athlètes seulement, même si elle a 10 ou 12 athlètes.

Dans les 2 situations, aucun changement ne sera toléré, et ce, pour aucun joueur avant 12 points mis à part pour les causes de blessure. Les joueurs sortis pour cause de blessure ne peuvent revenir au jeu durant la même manche.

Le non-respect de la règle de jeu équitable est considéré comme un remplacement illégal. Lorsqu'une équipe a effectué un remplacement illégal et que le jeu a repris, la procédure suivante est à suivre dans l'ordre :

- L'équipe est pénalisée ; l'adversaire gagne un point et le service
- Le remplacement est corrigé

- Les points marqués par l'équipe fautive depuis la faute sont annulés ; les points de l'équipe adverse sont maintenus

12.6 Filet

La hauteur des filets sera la suivante :

Catégorie	Féminin	Masculin
Benjamin	2M15	2M24
Cadet	2M24	2M35
Juvenile	2M24	2M43

12.7 Ballon

Le ballon officiel du RSEQ est le BADEN.

Le ballon utilisé lors du championnat provincial est le : PERFECTION/SCOR VX5EC/V5S

12.8 Équipement du joueur

12.8.1 L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short, des chaussettes et de chaussures de sport.

12.8.2 Les maillots des joueurs doivent être numérotés de 1 à 99.

12.8.3 Les numéros doivent être placés sur le maillot au centre de la poitrine et au dos. La couleur des numéros et leur luminosité doivent contraster nettement avec celles des maillots.

12.8.4 Il est interdit de porter un maillot de couleur différente de celles des autres joueurs (excepté pour les Liberos) et sans numéro officiel.

12.8.5 Tous joueurs et joueuses doivent faire l'échauffement avec leur chandail de match ou couper leur temps d'échauffement pour aller se changer dans le vestiaire. La sanction en cas de non-respect de cette règle sera l'équivalent d'un carton rouge à l'entraîneur.

12.9 Échauffement

Il y aura une période d'échauffement d'un minimum de dix (10) minutes avant chaque partie. La période d'échauffement débute lorsque le match précédent est terminé. Des consignes sur le début des échauffements des équipes seront données par le responsable du tournoi (5-5).

12.9.1 En cas de retard dans l'horaire, un maximum de 6 minutes sera alloué pour la période d'échauffement (sauf pour le premier match de la journée) (3-3). Consécutives dans toutes les catégories.

12.9.2 Au terme de la période d'échauffement, si une équipe n'a pas le nombre minimum de joueurs, elle se voit perdre le premier set.

Un délai de dix minutes est accordé avant de perdre le 2^e set. Après ce temps, le match est perdu par défaut.

Dans le cas où le ou les sets sont perdus, le pointage sur la feuille de match sera de 25-10.

12.10 Tempête ou accident

En cas de force majeure (accident, tempête) et que l'équipe avise de son retard, l'organisation du tournoi verra à prendre toutes les dispositions, si elle en a la "possibilité" et avec le consentement des entraîneurs afin que l'équipe retardataire puisse reprendre ses parties.

L'annulation d'une rencontre est sous la responsabilité du RSEQ Côte-Nord et du coordonnateur de l'événement qui communiquera la décision le plus vite possible aux responsables des activités étudiantes, aux directions des écoles et aux entraîneurs par le biais du courrier électronique et du site web.

Cette décision sera prise le vendredi précédent la rencontre avant 12H00.

Article 13 Officiel majeur et mineur

- 13.1 Toutes les rencontres de la ligue de volleyball scolaire doivent être arbitrées par les officiels fédérés. La décision de placer un ou deux officiels par match sera du ressort de l'assignataire du tournoi et du RSEQ Côte-Nord.
- 13.2 L'école qui présente une compétition doit de plus fournir les marqueurs nécessaires à la bonne marche du tournoi.

Article 14 Le classement

- 14.1 La formule établie lors de la rencontre des entraîneurs est la suivante : après chaque rencontre :
- | | | | | |
|------|---------------------------|---------|-------------------------|---------|
| Ex : | 1 ^{ère} position | = 6 pts | 4 ^e position | = 3 pts |
| | 2 ^e position | = 5 pts | 5 ^e position | = 2 pts |
| | 3 ^e position | = 4 pts | 6 ^e position | = 1 pt |
- 14.2 Le classement final de la saison régulière (3 tournois) est déterminé par le cumulatif des points obtenus au cours de la saison. Alors la première équipe au classement est déclarée championne de la saison régulière.
- 14.3 Une bannière sera remise à l'équipe championne de la saison régulière, dans chacune des catégories.
- 14.4 La bannière de l'équipe championne de la saison devra être remise lors de la 3^e rencontre de la ligue, et ce pour toutes les catégories.
- 14.5 Le championnat régional scolaire détermine l'équipe, telle qu'inscrite à ce dernier, qui représentera notre région au championnat provincial scolaire.
- 14.6 Une bannière sera remise aux gagnants(es) de chacune des catégories et des médailles or - argent - bronze.
- 14.7 Dans le cas d'égalité, nous suivrons les procédures de la fédération de volleyball du Québec (annexe II).
- 14.8 Si égalité entre 2 ou plusieurs équipes alors qu'une rencontre a été annulée, le classement de la dernière rencontre fera foi de bris d'égalité pour déterminer le classement.

Article 15 Service aux athlètes

- 15.1 L'école hôte d'une rencontre sportive verra à offrir sur les lieux de la compétition un service de cantine.
- 15.2 L'école hôte d'une rencontre sportive verra à offrir aux équipes visiteuses un service d'hébergement raisonnable. Cependant les équipes utilisatrices sont responsables de la conduite de leurs athlètes.
- 15.3 L'école hôte d'une rencontre sportive verra à offrir sur les lieux de la compétition un service de premiers soins acceptable (glace, bandage, etc.)

Article 16 Éthique sportive

- 16.1 Tous les membres, incluant leur personnel d'encadrement, entraîneurs, et élèves athlètes sont soumis au respect du code d'éthique du RSEQ.
- 16.2 Tout élève athlète, entraîneur, membre du personnel d'encadrement reconnu de manquement à l'éthique sportive est passibles de sanction.
- 16.3 Une conduite irréprochable est demandée aux athlètes avant/pendant et après les parties.
- 16.4 Cas de boisson ou drogue; les cas seront référés au comité de discipline.
- 16.5 Tout manquement de respect grave envers un entraîneur, un organisateur, un joueur ou un arbitre pourra, s'il est ramené et vérifié, conduire à une suspension et même à l'exclusion du ou des personnes fautives. (les cas seront transmis au comité de discipline)
- 16.6 Une attention spéciale sera apportée afin que les athlètes en situation de jeu cessent et/ou évitent toutes agressions verbales et/ou scènes disgracieuses envers l'équipe adverse. Les fautifs seront transmis au comité de discipline.

Article 17 Protêt

Avis

Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs équipes ou élèves athlètes croient avoir été victimes d'un préjudice au cours d'une compétition sportive. Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements de la ligue ou de la compétition, ou aux règles de jeu, par une mauvaise application des règlements, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.

Un entraîneur ou responsable doit aviser l'organisation ou l'officiel, durant le match ou l'épreuve, que celui-ci se terminera sous protêt. Il doit s'assurer qu'on indique sur la feuille de match son intention de déposer un protêt et le moment précis où l'irrégularité a eu lieu.

Le protêt doit être déposé au coordonnateur de l'événement dans l'heure suivant le match ou l'épreuve, accompagné d'un paiement de cent dollars (100 \$). Ce montant devra être payé sur place par la personne qui dépose le protêt. La somme de cent dollars (100 \$) est remboursée si le protêt est gagné. Dans le cas où le protêt serait perdu, cette somme sera affectée aux revenus de la ligue.

*Aucun protêt ne peut être déposé à la suite d'un jugement ou d'une décision d'un arbitre.

Procédures et contenu

Le protêt doit préciser les articles de règlements non respectés.

La demande de protêt doit être remise au coordonnateur de l'événement, ainsi qu'aux représentants des équipes en cause.

Les copies doivent être signées par l'arbitre en chef, le coordonnateur et la personne qui loge le protêt.

La décision sera rendue dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux intéressés et à toutes les équipes impliquées dans cette discipline par le coordonnateur.

Comité de protêt

Lors d'un championnat ou d'une rencontre de ligue, une décision relative à un protêt doit être rendue sur place par le comité de protêt.

Le comité de protêt est formé de l'arbitre en chef, le coordonnateur de l'événement et la directrice du RSEQ Côte-Nord. Le comité a pour tâche de juger tous les protêts concernant la tenue et le déroulement de l'événement. Le comité peut consulter toute personne susceptible de l'aider à rendre un jugement juste et équitable.

La décision devra être intégrée dans le rapport du coordonnateur de l'événement.

Le comité de protêt peut disqualifier un élève athlète ou une équipe en tout temps.

Décision

La décision doit être rendue dans l'heure qui suit le dépôt. Elle est finale et sans appel.

Sanction

Le comité de protêt impose les sanctions qu'il juge adéquates et justes pour les parties impliquées.

BRIS D'ÉGALITÉ

Si deux équipes ou plus sont à égalité après la ronde préliminaire, les critères suivants seront appliqués, dans l'ordre :

- A) L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées/perdus, tenant compte des matchs joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;
- B) L'équipe ayant le meilleur quotient de sets gagnés/perdus, tenant compte des matchs joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;
- C) L'équipe ayant le meilleur quotient de sets gagnés/perdus, tenant compte de tous les matchs de la ronde, se verra attribué le meilleur classement;
- D) L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte des parties jouées entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;
- E) L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte de toutes les parties de la ronde, se verra attribué le meilleur classement;
- F) Tirage au sort

Lorsque vous appliquez ce règlement en cas de bris d'égalité vous devez suivre les procédures suivantes :

- 1) Lorsque deux équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
- 2) Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

NOTE : Cela signifie que s'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère "B" réussit à déterminer X comme la première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.

Cependant, si le critère "B" détermine que X est première, mais qu'il y a toujours égalité entre Y et Z, alors le classement de ces équipes sera déterminé par l'application du critère "C" ainsi de suite si nécessaire. Ne revenez pas au critère "A" encore, mais passez aux critères suivants.

LES RESPONSABILITÉS

RSEQ Côte-Nord

- 1) Administre et coordonne la ligue scolaire de volleyball.
- 2) Est responsable de l'information à communiquer aux équipes participantes, de leur inscription, du respect des échéanciers.
- 3) Présente les prévisions budgétaires au comité des entraîneurs.
- 4) Fournis les listes des équipes participantes au comité organisateur.
- 5) Trouve un coordonnateur pour chacune des rencontres
- 6) Est responsable des statistiques, des résultats qu'elle publicise le plus vite possible.
- 7) Est responsable des officiels majeurs suite à une entente avec l'association des arbitres de la Côte-Nord.
- 8) Fournis au comité organisateur des feuilles de pointage, tableaux des résultats.

Le comité organisateur

Dans la mesure du possible, l'institution hôte doit fournir 2 plateaux avec une surface de jeu qui réponde aux exigences des règlements F.V.B.Q. et de la Régie de la sécurité dans les sports du Québec ou s'entendre avec des institutions voisines pour compléter le nombre de plateaux.

Les organisateurs de compétitions (équipe qui reçoit) ont les responsabilités suivantes :

- a) Matériaux :
 - bancs de joueurs pour les 2 équipes;
 - table(s) pour les officiels mineurs;
 - tableau de pointage;
 - chaises d'arbitres;
 - feuilles de match et feuilles de position.
(fournies par la ligue)
- b) Avant la compétition :
 - **ÉQUIPEMENT**
 1. Vérifier le matériel requis par la réglementation;
 2. Éclairage adéquat;
 3. Terrain propre;
 4. Vestiaire & salle à manger (si possible);
 5. Ouverture des portes d'entrée 45 minutes avant le début de la compétition;
 6. Porte d'entrée bien identifiée.
 - **TECHNIQUE**
 1. Avoir reçu de la permanence de l'Association le matériel requis et remplir à l'avance les feuilles de parties;
 2. Afficher l'horaire et le tableau de compilation;
 3. Avoir le personnel requis (officiels mineurs & estafettes).
 - **ACCUEIL**
 1. Avoir du personnel d'accueil;
 2. Remettre (s'il y a lieu) aux entraîneurs le matériel et les renseignements de dernière heure;
 3. Diriger les équipes dans leurs locaux d'hébergement et les sensibiliser au respect des consignes

GRILLE DE SANCTIONS

1. Les suspensions

1.1. Tout étudiant-athlète, entraîneur ou autre personne expulsée d'un match suite à une disqualification sera suspendu automatiquement pour le(s) match(s) suivant(s) qui sera (ont) joué(s) par son équipe et lorsque nécessaire, son cas sera référé au comité de discipline.

2. Sanctions durant la partie

2.1. Carton jaune (Avertissement)

L'attribution d'un carton jaune à un joueur, l'entraîneur-chef ou tout membre du personnel au banc représente un avertissement sans autre conséquence.

2.2. Carton rouge (Pénalisation)

Lorsqu'un joueur, l'entraîneur-chef ou tout membre du personnel au banc se mérite un carton rouge, l'adversaire gagne 1 point et le service.

2.3. Carton jaune et carton rouge présentés ensemble (Expulsion)

Lorsqu'un joueur, l'entraîneur-chef ou tout membre du personnel au banc se mérite un carton rouge et un jaune ensemble, celui-ci est exclu du set en cours. La personne sanctionnée doit rester dans l'aire de pénalité.

2.4. Carton jaune et carton rouge présentés séparés (Disqualification)

Lorsqu'un joueur, l'entraîneur-chef ou tout membre du personnel au banc se mérite un carton rouge et un jaune séparés, celui-ci est exclu du match et doit quitter l'enceinte de jeu. Il est automatiquement suspendu pour le prochain match.

3. Cumulatif des cartes pour geste antisportif

Tout joueur ou entraîneur est suspendu automatiquement pour le match régulier suivant à disputer par son équipe, pendant la saison lorsqu'il cumule l'équivalent de 5 cartons jaunes selon l'échelle suivante :

Infraction Équivalent

- Carton jaune (Avertissement) = 1 jaune
- Carton rouge (Pénalisation) = 2 jaunes
- Carton jaune et carton rouge présentés ensemble (Expulsion) = 4 jaunes

Une carte donnée au banc pour geste antisportif est portée au dossier de l'entraîneur-chef.

Au cumul de sa cinquième (5^e) carte jaune, le joueur ou l'entraîneur est suspendu pour le prochain match à disputer par son équipe. Le contrôle du cumul des pénalités est la responsabilité de l'entraîneur et de son institution.

Lorsqu'un cumulatif dépasse cinq (5) cartes jaunes, le prochain calcul ne commence pas à zéro, mais bien au chiffre arrêté dans le calcul.

Exemple : un joueur qui a déjà quatre (4) cartes jaunes et qui reçoit une carte rouge (valeur de 2 cartes jaunes) voit son cumulatif monter à six (6) cartes jaunes. Il est donc suspendu pour la prochaine partie et son cumul de cartes jaunes débute à un (1) et non à zéro (0).

Le joueur, l'entraîneur-chef ou tout membre du personnel au banc suspendu pour un cumul de pénalités ou pour une disqualification pendant la saison régulière se verra déclaré inadmissible à faire partie de du RSEQ Côte-Nord.

PROCÉDURES À SUIVRE LORS D'UN MATCH

AVANT LE DÉBUT D'UN MATCH

1. Les officiels vérifient le filet du terrain.
2. Le 1^{er} arbitre convoque les capitaines et effectue le tirage au sort.
3. Le 1^{er} arbitre contrôle l'échauffement des équipes.
4. Le 2^e arbitre s'assure que la liste des joueurs et les alignements soient remis aux marqueurs. Le numéro du Libero (si utilisé par un membre de l'équipe) doit être inscrit sur la feuille de position.
5. Le 1^{er} arbitre siffle la fin de l'échauffement des équipes. Tous les joueurs sortent du terrain.
6. Les officiels majeurs et mineurs prennent leurs positions.
7. Le 1^{er} arbitre demande aux équipes (six joueurs de départ) de s'aligner sur la ligne de fond. Le 1^{er} arbitre utilise son sifflet et le signe approprié pour signifier aux joueurs de prendre leur position sur le terrain. Cette procédure s'applique au premier set décisif seulement. Pour tous les autres sets, les équipes sont directement à leur position sur le terrain.
8. Le 2^e arbitre vérifie l'ordre de rotation des deux équipes.
9. Le 2^e arbitre donne le ballon au premier serveur.
10. Dès que les marqueurs et le 2^e arbitre sont prêts à débiter le match, le 2^e arbitre l'indiquera au 1^{er} arbitre.
11. Le 1^{er} arbitre autorisera le premier service (coup de sifflet et signe).

PENDANT LE MATCH

1. À la fin de chaque partie, les six joueurs de chaque équipe s'alignent sur la ligne de fond de leur terrain respectif.
2. Aussitôt que les deux équipes sont placées, le 1^{er} arbitre à l'aide de son sifflet et du signal approprié invite les équipes à changer de côté.
3. Une fois que les joueurs ont traversé la ligne centrale à l'extérieur des poteaux, ils peuvent aller directement au banc des joueurs sans être obligés de s'aligner sur la ligne de fond et d'attendre les instructions de l'arbitre.
4. L'intervalle entre chaque partie est de trois minutes. Après deux minutes et demie, le 2^e arbitre siffle pour inviter les équipes à prendre place sur le terrain. Au premier set, les équipes s'alignent sur la ligne de fond. Pour tous les autres sets, les joueurs vont directement sur le terrain. Le 2^e arbitre vérifie que les six joueurs sur le terrain sont bien ceux inscrits sur la feuille de match.
De plus, le 2^e arbitre vérifie que le numéro du Libero (si utilisé par l'équipe) est indiqué sur la fiche de position.
Suite à la vérification de l'alignement des joueurs, le 2^e arbitre autorise le Libero d'entrer sur le terrain. Le 2^e arbitre donne le ballon au serveur au début de chaque set. Après trois minutes, le 1^{er} arbitre autorise le service.
5. À la fin du 2^e set, les joueurs s'alignent sur la ligne de fond. Au signal du 1^{er} arbitre, les joueurs vont directement à leur banc respectif.
Les deux officiels majeurs se présentent à la table du marqueur pour le tirage au sort.
Lors des intervalles entre les sets, la même procédure s'applique tel qu'indiqué au numéro 4.
6. Lors de temps mort, et si nécessaire, le 2^e arbitre demandera aux joueurs de se rapprocher du banc.

À LA FIN DU MATCH

1. À la fin du match, le 1^{er} arbitre indique aux joueurs de se placer sur leur ligne de fond respective.
2. Au signal du 1^{er} arbitre, les deux équipes se serrent la main près du filet, sortent du terrain et retournent à leur banc respectif.
3. Les deux officiels majeurs se tiennent sur la ligne de côté près de la chaise du 1^{er} arbitre et après les remerciements d'usage, retournent à la table du marqueur pour finaliser leurs tâches administratives.