

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES RÉGIONAUX D3-D4

2025-2026



SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ
CÔTE-NORD

TABLE DES MATIÈRES

Article 1	Les rencontres _____	3
Article 2	Les délégués-école _____	3
Article 3	Composition de l'équipe _____	3
Article 4	Procédure d'inscription _____	3
Article 5	Les équipes _____	4
Article 6	Le joueur (étudiant-athlète) _____	6
Article 7	Exclusion pour mauvaise conduite _____	7
Article 8	Boissons alcoolisées et drogues _____	7
Article 9	Calendriers _____	7
Article 10	Type de rencontre _____	7
Article 11	Règlements _____	8
Article 12	Officiel majeur et mineur _____	9
Article 13	Le classement _____	10
Article 14	Service(s) aux étudiants-athlètes _____	10
Article 15	Éthique sportive _____	10
Article 16	Protêt _____	11

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 Les rencontres

- 1.1 Les rencontres scolaires de volleyball poursuivent ses activités sur le territoire de la Côte-Nord.
- 1.2 Elles ont pour objectif de permettre aux étudiants — athlètes de se développer et de s'épanouir en pratiquant leur sport préféré dans un contexte éducatif, compétitif et récréatif.
- 1.3 Elles seront sous la conduite du RSEQCN en collaboration les délégués-école 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.

Article 2 Les délégués-école

- 2.1 Tous les délégués-école faisant partie du RSEQCN.
- 2.2 Ils ont le privilège de proposer des modifications au fonctionnement et à la réglementation des rencontres régionales scolaires par écrit au RSEQCN avant les rencontres obligatoires.
- 2.3 Les délégués-école se rencontrent obligatoirement :
 - Réunion du début d'année (mi-septembre)
 - Planification des rencontres de saison et planification des championnats régionaux.
 - Réunion par Teams au 2/3 semaines (ou de la saison) ou selon les besoins.
 - La semaine avant les deux championnats régionaux au besoin par Teams.
 Advenant un cas spécial, la permanence du RSEQCN convoquera une réunion.

Article 3 Composition de l'équipe

- 3.1 Composition de l'équipe
Rencontre régionale scolaire : Un minimum de six (6) joueurs aptes à jouer est requis pour tous les matchs de la saison sans quoi l'équipe perd ses matchs par défaut. Une équipe peut être constituée de quinze (15) joueurs.

Joueur :	15 par équipe
Entraîneur/accompagnateur :	3 personnes au banc des joueurs Seront identifiées avant chaque partie

Championnats régionaux (D3-D4) et championnat 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 des championnats régionaux et pour le championnat provincial sans quoi l'équipe perd ses matchs par défaut. Une équipe peut être constituée de quinze (15) joueurs (voir règlement de volleyball Canada).

- 3.2 **Aucune demande particulière (partie hors concours, équipe qui ne respecte pas le minimum de joueurs, joueurs illégaux ou autres) ne sera acceptée lors des championnats régionaux scolaires (D3-D4).**

Article 4 Procédure d'inscription

- 4.1 L'école doit être membre du RSEQCN.
- 4.2 Les délégués-école doivent aviser la permanence du RSEQCN de leur intérêt à participer aux rencontres de la saison régionale scolaire de volleyball lors de la réunion de septembre.
- 4.3 L'échéancier pour **confirmer** les équipes dans la plate-forme S1 est le : **8 octobre de chaque saison**. Les délégués-école doivent inscrire leurs équipes dans la plate-forme S1 dans leur catégorie d'âge respective (benjamin — cadet — juvénile). Tous les joueurs, entraîneurs et accompagnateurs sans exception doivent être inscrit dans la plate-forme S1

(pas dans S1, pas d'accès sur le banc). La date limite pour ajouter un étudiant-athlète est **le mercredi midi précédent** chaque rencontre. La demande d'ajout doit être faite par courriel à la permanence du RSEQCN. En cas d'ajout de joueur après le mercredi précédent la rencontre, des frais de 25\$ seront facturés à l'équipe en faute.

4.4 Les écoles doivent acquitter les frais d'adhésion aux rencontres et aux championnats qui sont :

– **Les frais de 230\$ d'inscriptions plus 30 \$ pour chaque match pour les rencontres scolaires.**

– **Les coûts pour les championnats régionaux sont de 510 \$ par équipe.**

– **Les coûts pour le championnat provincial sont de 540 \$ (benjamin) et de 670 \$ (cadet et juvénile). Le coût est sujet à changement selon le RSEQ provincial.**

– Toutes les équipes inscrites dans la plate-forme S1 devront payer les frais d'inscriptions. Sauf en cas de mauvaises températures, toutes autres situations hors de contrôle ou d'avoir avisé la permanence du RSEQCN dans un délai de 3 semaines précédant la rencontre.

4.5 En début de saison, la permanence du RSEQCN fera parvenir à tous les établissements concernés :

Règlements spécifiques régionaux

Rappel concernant les procédures et règlements d'inscription

4.6 Seulement les équipes inscrites aux rencontres scolaires pourront représenter le RSEQCN aux championnats régionaux D3 - D4 et au provincial scolaire (D3), à l'exception des écoles de Fermont, du Littoral et des écoles non reliées par la route. Une école ne respectant pas ces exigences verra ses équipes refusées par la ligue régionale scolaire.

4.7 L'école doit identifier clairement ses équipes afin de faciliter la tâche de tous. On identifiera donc les équipes avec les initiales de leur entraîneur. Ex : catégorie benjamine Spartiate C.T.

Article 5 Les équipes

5.1 Les équipes désirant faire partie des rencontres scolaires et des championnats régionaux scolaires (D3-D4) devront s'inscrire dans la plate-forme S1 par le biais du délégué-école. Les équipes inscrites ne peuvent pas jouer dans les deux divisions.

5.2 Les équipes inscrites devront participer aux rencontres prévues au calendrier régulier de la saison pour avoir la possibilité de participer aux championnats régionaux scolaires de volleyball D3-D4 (classement de fin d'année est fait à partir des rencontres de saison), à l'exception de :

- Les écoles de Fermont
- Commission scolaire du Littoral
- Écoles non reliées par la route

Cependant, ces établissements devront faire une demande écrite à la permanence du RSEQCN **avant le 31 janvier de chaque saison.**

5.3 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 ou en voie de l'être 2025-2026:

Toutes les écoles de la Commission scolaire du Littoral Tous les sports

5.4 Catégories

Catégories :		Âge pour la saison 2025-2026
Sec. 1 — 2	Benjamin	Du 1 ^{er} octobre 2011 au 30 septembre 2013
Sec. 3 — 4	Cadet	Du 1 ^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011
Sec. 5	Juvenile	Du 1 ^{er} juillet 2007 au 30 septembre 2009

5.5 Sur classement (formule par catégorie)

- 5.5.1 L'équipe qui est dominante dans sa catégorie pourra après la première rencontre, être surclassée, si cela ne nuit pas au bon fonctionnement du classement.
- 5.5.2 L'équipe devra retourner dans sa catégorie respective lors des championnats régionaux scolaires D3-D4.
- 5.5.3 La demande de sur classement devra être faite par écrit auprès de la permanence du RSEQCN, immédiatement après la première rencontre. La décision sera prise par le RSEQCN et les délégués-école.

5.6 Les équipes doivent se présenter au site de compétition au moins 30 minutes avant l'heure prévue du début du match.

5.7 Les équipes doivent faire bon usage des équipements mis à leur disposition et laisser les locaux et équipements en bon état.

5.8 L'école 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 à faire du vandalisme sur les lieux de compétition (incluant vestiaires et douches) sera automatiquement suspendu pour le prochain tournoi.

5.9 Une équipe qui utilise le service d'hébergement doit fournir un accompagnateur de même sexe que les athlètes et être âgé de 18 ans et plus.

5.10 Rencontre

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'établissement concerné, se verra attribuer les sanctions suivantes.

Équipe absente (rencontre) : 400 \$ amende + pas accès aux championnats régionaux (D3-D4).

5.11 Championnats (D3-D4)

Une équipe qui se désiste après la sortie de l'horaire des championnats régionaux scolaire sans raison majeure appuyée par la direction de l'établissement concerné se verra attribuer les sanctions suivantes :

Aucun remboursement des frais d'inscription aux championnats régionaux scolaire
Amende de 400 \$

5.12 Une équipe doit obligatoirement se présenter sur les plateaux, accompagnée de leur entraîneur, sinon elle perd la ou les parties par défaut.

L'arbitre et la permanence du RSEQCN sont responsables du respect de ce règlement.

Article 6 Le joueur (étudiant-athlète)

6.1 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 du centre de service scolaire concernée dans un seul établissement scolaire de niveau primaire et/ou secondaire membre d'un RSEQ régional.

L'étudiant-athlète raccrocheur, de 5^e secondaires complémentaires ou tout étudiant-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 étudiant-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.

6.2 Advenant l'arrivée d'un étudiant-athlète dans l'école, après la date d'inscription, il ou elle devra avoir participé à au moins une rencontre de saison pour avoir accès aux championnats régionaux D3-D4.

6.3 Date limite pour ajout de joueur dans une équipe : Le mercredi précédent chaque rencontre de saison. Un joueur doit avoir participé à une rencontre pour être admissible aux championnats régionaux D3-D4.

6.4 Joueurs évoluant dans une ligue provinciale scolaire division 1 :

Extrait des règlements spécifiques du championnat provincial scolaire : 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 provincial scolaire Division 2.

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

6.5 Sur classement de joueurs

6.5.1 Le double sur classement est permis si l'entité-école est respectée.

6.5.2 Un étudiant-athlète surclassé devra demeurer dans son équipe pour toute la saison.

6.5.3 Un étudiant-athlète ne peut s'inscrire à plus d'une catégorie dans une même discipline.

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

6.5.5 Procédures lors d'une demande de sur classement pendant une rencontre dans le but de combler un manque de joueurs :

- Le commissaire de l'événement, la permanence du RSEQCN, et l'entraîneur concerné par le besoin se rencontrent afin d'évaluer la situation.
- Si la demande est acceptée, la permanence du RSEQCN devra aviser les entraîneurs qui seront touchés par ce sur classement.
- L'étudiant-athlète surclassé devra demeurer dans son équipe pour toute la rencontre.

6.6 Sous-classement de joueur

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

6.6.1 Une demande de dérogation est faite au coordonnateur du RSEQCN avant le 18 octobre de chaque saison.

6.6.2 L'étudiant-athlète n'aura pas accès aux championnats régionaux scolaires dans la sous-catégorie.

6.6.3 Les résultats de l'équipe ne sont pas cumulés au classement.

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

Article 7 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 c'est le dernier match, la suspension du match sera appliquée la saison prochaine.

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

Article 8 Boissons alcoolisées et drogues

– Un athlète pris en possession de boissons alcoolisées, en possession de drogues ou en état de faculté affaiblie sur un lieu de compétition (incluant vestiaires et douches) sera suspendu pour l'année en cours des événements du RSEQCN.

– Un entraîneur, un accompagnateur, un responsable de délégation, pris en possession de boissons alcoolisées, en possession de drogues ou en état de faculté affaiblie sur un lieu de compétition (incluant vestiaires et douches) sera expulsé et sera suspendu pour l'année en cours des événements du RSEQCN.

– Le commissaire devra soumettre le cas le plus rapidement possible à la direction générale du RSEQCN et devra lui transmettre par écrit dans les 48 heures ouvrables après l'incident.

Article 9 Calendriers

9.1 Les rencontres pour chaque division D3-D4 auront un calendrier de trois rencontres qui se dérouleront dans la mesure du possible les mêmes fins de semaine.

9.2 Les championnats régionaux seront présentés et les équipes victorieuses du championnat régional D3 représenteront le RSEQCN lors du championnat provincial scolaire.

9.3 Les calendriers des rencontres seront établis en collaboration des délégués-école et seront entérinés lors de la commission sectorielle (en octobre).

9.4 Commissaire d'événement

L'école qui organise une compétition doit obligatoirement fournir un commissaire. Cette personne verra à effectuer toutes les tâches relatives à la bonne marche de la rencontre.

– Réserver les plateaux de compétition

– Préparer les terrains de jeu et montage des filets

– S'assurer du respect des règlements.

Article 10 Niveaux de jeu et type de rencontre

Les délégués-école et le RSEQCN décideront de la formule adoptée en tenant compte du portrait des équipes.

10.1 **Niveaux de jeu**

Deux niveaux de jeu sont offerts au secondaire :

Division 3 : Le meilleur niveau de jeu régional pour le secteur scolaire avec finalité provinciale.

Division 4 : Ligue scolaire sans finalité provinciale, mais avec championnat régional.

Pour s'assurer que les équipes évoluent dans le niveau de jeu adéquat, la première rencontre de saison déterminera les équipes qui évolueront en division 3 et en division 4.

Le nombre d'équipe en D3 sera de 12 équipes BF, 8 équipes CF, 8 équipes JF et/ ou toutes les équipes de catégorie masculine toutes les équipes seront à déterminer après la deuxième rencontre de saison).

10.2 **Formule par catégorie**

10.2.1 Nombre de matchs

Ainsi une école qui postule devra offrir dans la mesure du possible un minimum de 5 parties et d'un maximum de 8 parties par rencontre.

10.2.2 Classement des équipes

Le classement des équipes se fera lors de la première rencontre de saison. Le nombre d'équipe en D3 sera de 12 équipes BF, 8 équipes CF, 8 équipes JF et/ou toutes les équipes de catégorie masculine (à déterminer selon le nombre d'inscriptions pour chaque catégorie).

10.3 **Formule par reclassement**

10.3.1 Procédure première rencontre et championnats régionaux.

Lors de la première rencontre et des championnats régionaux scolaires, chaque équipe devra s'inscrire dans sa catégorie respective (Benjamine-Cadette-Juvenile).

Pour la première rencontre le classement sera basé selon les résultats de l'année précédente excepter pour les nouvelles équipes en benjamin, l'entraîneur devra fournir à son délégué-école un positionnement de son équipe. Le classement sera fait par le RSEQCN en collaboration du comité technique.

Le nombre d'équipe en D3 sera déterminé selon le nombre d'équipe par pool par catégorie en féminin et en masculin.

Le classement final de la saison déterminera le positionnement lors de la création de l'horaire des championnats. Toutes les équipes reviendront dans leur catégorie respective.

10.3.2 Sections D3-D4

Le nombre de sections et le reclassement seront déterminés par la permanence du RSEQ en collaboration du comité technique.

10.3.3 Répartitions des équipes D3-D4

La répartition des équipes se fera en fonction des résultats de la saison précédente et selon les informations des entraîneurs, elle sera considérée comme une rencontre de classement, afin de déterminer les équipes qui évolueront en D3 et en D4. Le classement final sera basé sur les résultats des 3 rencontres.

Les divisions seront divisées comme suit : A-B-C-D-E-F (6 équipes) et G-H-I (5 équipes) par division (selon le nombre d'équipe), *pour les catégories féminines.*

10.3.4 Utilisation du libéro D3-D4

Les divisions A-B-C-D-E ont le droit d'utiliser un ou deux libéros. La division F sera une division tremplin entre les 9 divisions.

10.3.5 Règlement du jeu équitable (catégorie benjamine) D3-D4

Les équipes qui joueront dans les divisions G-H-I doivent jouer selon les règles du jeu équitable, et ce, même s'il y a des équipes de catégories cadettes. (Voir les règlements de volleyball Québec).

Maximum 5 points par serveur.

Les équipes qui évoluent dans les trois dernières divisions (selon le nombre d'équipe). (Voir les règlements de volleyball Québec)

Article 11 Règlements

11.1 Les règlements officiels employés lors des rencontres de saisons, des championnats régionaux scolaires D3-D4, et du championnat provincial scolaire de volleyball sont ceux reconnus par la Fédération de volleyball Québec.

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

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

11.4 Catégorie benjamine et/ou la dernière section pour les deux divisions (selon le nombre d'équipe).

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

11.4.2 La règle du jeu équitable de volleyball Québec s'applique dans cette catégorie.

11.5 Filet

La hauteur des filets sera la suivante :

Catégorie	Féminin	Masculin
Benjamin	2 m 15	2 m 24
Cadet	2 m 24	2 m 35
Juvenile	2 m 24	2 m 43
Formule par reclassement		
Féminin	2 m 24 ou 2 m 15 si seulement section de benjamin	
Masculin	2 m 43	

11.6 Ballon

Le ballon officiel du RSEQ est le BADEN.

11.7 Équipement du joueur

11.7.1 L'équipement du joueur se compose d'un maillot, d'un short ou un pantalon sécuritaire de sport, des chaussettes et de chaussures de sport.

11.7.2 **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.**

11.8 Activation et échauffement

Il y aura une période d'activation avec ou sans ballon d'une durée de 5 minutes avant l'échauffement officiel (contrôle de balle), durant cette période les 2 équipes devront faire leur activation dans leur terrain respectif, et ce, en tout temps.

Il y aura une période d'échauffement officiel d'un minimum de dix (10) minutes avant chaque partie. La période d'échauffement débute 5 minutes après la période d'activation. Les équipes auront des échauffements officiels consécutifs et disposeront du filet pendant 5 minutes chacune. L'équipe qui a le premier service commencera la première au filet. En cas de retard, l'échauffement sera de 6 minutes (Voir procédurier pour échauffement). Cependant, la période d'activation est obligatoire en tout temps.

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

Un délai de dix minutes est accordé avant de perdre la 2^e manche. Après ce temps, le match est perdu par défaut. Dans le cas où la ou les manches sont perdues, le pointage sur la feuille de match sera de 25-0.

11.9 Tempête ou accident

En cas de force majeure (accident, tempête) et que l'équipe avise de son retard, l'organisation de la rencontre 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 RSEQCN et du commissaire de l'événement qui communiquera la décision le plus rapidement possible aux responsables des activités étudiantes et aux directions des écoles par le biais du courrier électronique et du site web. [Cette décision sera prise le vendredi précédent la rencontre avant midi.](#)

Article 12 Officiel majeur et mineur

- 12.1 Toutes les rencontres de la saison de volleyball scolaire seront 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 RSEQCN.
- 12.3 L'école qui présente une rencontre doit, de plus, fournir les marqueurs nécessaires à la bonne marche du tournoi.

Article 13 Le classement D3-D4

- 13.1 La formule établie lors des rencontres est la suivante : après chaque rencontre :
- Ex. :
- | | | | |
|--------------------------|---------|-------------------------|---------|
| 1 ^{re} 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 |
- 13.2 Le classement final de la saison régulière (3 rencontres) est déterminé par le cumulatif des points obtenus au cours de la saison.
- 13.3 Le classement final de la saison régulière déterminera le positionnement des équipes lors de la création de l'horaire de matchs des championnats.
- 13.4 Le championnat régional scolaire D3 déterminera l'équipe, qui représentera notre région au championnat provincial scolaire. Une bannière sera remise aux gagnants(es) de chacune des catégories pour les deux divisions et des médailles : or, argent, bronze.
- 13.5 Dans le cas d'égalité, nous suivrons les procédures de la fédération de volleyball Québec (annexe II). S'il y a 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 14 Service(s) aux athlètes

- 14.1 Lors d'une rencontre sportive, un service de cantine et/ou de repas peut être offert par l'école hôte.
- 14.2 Lors d'une rencontre sportive, l'école hôte offrira aux équipes visiteuses un service d'hébergement, au besoin. Cependant, les équipes utilisatrices sont responsables de la conduite de leurs athlètes.
- 14.3 Sur les lieux de la compétition, un service de premiers soins acceptable (glace, bandage, etc.) sera offert par l'école hôte.

Article 15 Éthique sportive

- 15.1 Tous les membres, incluant leur personnel d'encadrement, entraîneurs, et élèves athlètes sont soumis au respect du code d'éthique du RSEQ.
- 15.2 Tout étudiant-athlète, entraîneur, membre du personnel d'encadrement reconnu de manquement à l'éthique sportive est passible de sanction.
- 15.3 Une conduite irréprochable est demandée aux athlètes avant, pendant et après les parties. Cas de boisson ou drogue ; les cas seront transmis au comité de discipline et/ou au conseil d'administration.
- 15.4 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 de la ou des personnes fautives. Les cas seront transmis au comité de discipline et/ou au conseil d'administration.

- 15.5 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 et/ou au conseil d'administration.
- 15.6 Code vestimentaire : La tenue vestimentaire doit respecter l'éthique généralement reconnue dans la pratique de cette discipline. Les casquettes, les chandails camisoles, les survêtements et les chandails affichant des visuels inappropriés ne sont pas autorisés. Les entraîneurs devront porter un chandail à l'effigie de leur école. Ils devront être identifiés en tout temps (durant un match) à leur école. Ils devront respecter le code vestimentaire des joueurs (pas de casquettes, pas de camisoles, souliers d'intérieur [pas de croc, ni de sandales, etc.] Ils doivent porter des souliers fermés. Lorsqu'il y aura un avertissement, le délégué-école recevra une lettre du RSEQ.

Article 16 Protêt

- 16.1 **Avis**
Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs équipes ou étudiant(s) — athlète(s) 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 saison 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 prévenir l'organisation ou l'arbitre de son intention de déposer un 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 préciser les articles de règlements non respectés et doit être déposé selon les procédures en vigueur au RSEQCN. La compétition se déroule alors sous protêt.
*Aucun protêt ne peut être déposé à la suite du jugement d'un arbitre.
- 16.2 **Comité de protêt [ou autre nom]**
Le comité de protêt est formé du responsable des arbitres, du commissaire de l'événement et de la permanence du RSEQCN.
Le comité a pour tâche de juger tous les protêts concernant la tenue et le déroulement de l'événement.
- 16.3 **Procédures et contenu**
La demande de protêt doit être remise au commissaire de l'événement, ainsi qu'aux représentants des équipes ou des étudiant-athlètes en cause.
Le protêt doit préciser les articles de règlements non respectés.
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 la permanence du RSEQCN

Saison régulière	Championnat régional scolaire
Dépôt du protêt	
<ul style="list-style-type: none"> • Dépôt du protêt à la permanence du RSEQCN dans les trois jours ouvrables de l'événement, c'est le cachet de la poste qui fait foi. • Le protêt doit comprendre ceci : <ul style="list-style-type: none"> • Une autorisation du délégué-école ou de la direction pour le dépôt du protêt. • Une somme de cent dollars [100 \$] ou un engagement écrit par la direction de l'école concernée à payer ladite somme doit être acheminé par écrit via courriel ou par la poste à la direction du RSEQCN. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dépôt du protêt au commissaire de l'événement dans l'heure [1h] suivant le litige. • Le protêt doit comprendre ceci : <ul style="list-style-type: none"> • Une autorisation du délégué-école ou de la direction pour le dépôt du protêt par écrit à la permanence du RSEQCN. • 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.	
Signatures	
<ul style="list-style-type: none"> • Entraîneur déposant • Délégué-école ou la direction 	<ul style="list-style-type: none"> • Entraîneur déposant • Arbitre en chef • Commissaire de l'événement
Décision	
<p>Le RSEQCN analysera le protêt et rendra la décision dans les 48 heures suivant sa réception.</p>	<p>La décision doit être rendue dans l'heure qui suit le dépôt. Elle est finale et sans appel.</p> <p>La décision devra être intégrée dans le rapport du commissaire de l'événement.</p> <p>Le comité de protêt peut disqualifier un élève athlète ou une équipe en tout temps.</p> <p>Le comité peut consulter toute personne susceptible de l'aider à rendre un jugement juste et équitable.</p>
Appel à la décision	
<p>Il est possible de faire appel à la décision dans un contexte d'impact sur le classement.</p>	<p>Ne s'applique pas</p>

ANNEXE 1

BRIS D'ÉGALITÉ

Si deux équipes ou plus sont à égalité à la suite de 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 manches gagnées/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 manches gagnées/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.

ANNEXE 2

LES RESPONSABILITÉS

RSEQCN

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

Le comité organisateur

L'établissement qui reçoit doit, dans la mesure du possible, fournir 2 plateaux avec une surface de jeu qui répond 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 établissements voisins 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 le RSEQCN)
- b) Avant la compétition :
 - **ÉQUIPEMENT**
 1. Vérifier le matériel requis par la réglementation ;
 2. Éclairage adéquat ;
 3. Terrain propre et fonctionnel ;
 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.
 7. Montage des filets à la hauteur réglementaire demandé
 - **TECHNIQUE**
 1. Avoir reçu de la permanence du RSEQCN le matériel requis et remplir à l'avance les feuilles de parties ;
 2. Afficher l'horaire ;
 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 s'il y a lieu 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 d'une disqualification sera suspendu automatiquement pour le(s) match(s) suivant(s) qui sera (seront) joué(s) par son équipe et lorsque nécessaire, son cas sera transmis 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 obtient 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 obtient un carton rouge et un jaune ensemble, celui-ci est exclu de la manche 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 obtient un carton rouge et un jaune séparé, 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 établissement.

Lorsqu'un cumulatif dépasse cinq (5) cartes jaunes, le prochain calcul ne commence pas à zéro, mais bien au chiffre arrêté dans le calcul, et dans ce cas, le cumul de sa troisième carte jaune entraînera sa disqualification, et ce, pour le reste de la saison, en incluant les championnats régionaux et le championnat provincial.

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 du RSEQCN pour le reste de la saison ainsi que pour les championnats (régional, provincial et challenge régional).

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 vérifie 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 à la première manche décisive seulement. Pour tous les autres manches, les équipes sont directement à leur alignement 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 commencer 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 manche, 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 retourner sur leur banc respectif.
3. 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. À la première manche, les équipes s'alignent sur la ligne de fond. Pour tous les autres manches, 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 l'alignement.
À la suite de la vérification de la disposition des joueurs, le 2^e arbitre autorise le Libero à entrer sur le terrain.
Le 2^e arbitre donne le ballon au serveur au début de chaque manche. Après trois minutes, le 1^{er} arbitre autorise le service.
4. À la fin de la 1^{ère} manche, les joueurs s'alignent sur la ligne de fond. Au signal du 1^{er} arbitre, les joueurs vont changer de côté de terrain, les joueurs sur le jeu ne doivent pas aller chercher leurs choses sur le banc.
Les deux officiels majeurs se présentent à la table du marqueur pour le tirage au sort.
Lors des intervalles entre les manches, la même procédure s'applique comme indiqué au numéro 4.
5. 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 9 mètres respective.
2. Au signal du 1^{er} arbitre, les deux équipes se donnent la main, 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'usages, ils retournent à la table du marqueur pour finaliser leurs tâches administratives.