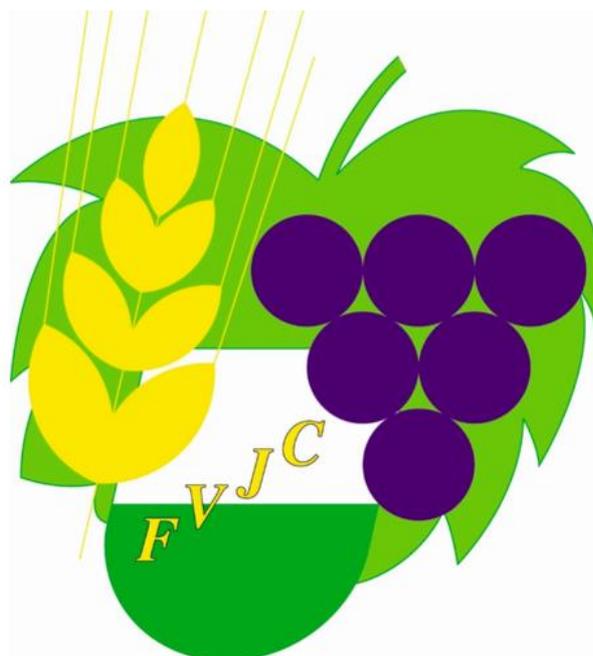


# Règlements des sports FVJC

Comité central

24.01.1993

---



Fédération Vaudoise des  
Jeunes Campagnardes



## Tables des matières

Organisation.....	3
Participants .....	3
Inscriptions.....	3
Finance d'inscription .....	3
Cahier des charges .....	3
Catégories .....	3
Tenue .....	4
Athlétisme.....	4
Saut en hauteur .....	4
Saut en longueur .....	5
Lancement de poids .....	5
Course de 100 m.....	6
Course relais .....	7
Cross.....	7
Tir à la corde .....	8
Lutte .....	10
Football .....	12



## GENERALITES

### Organisation

La commission de gymnastique s'occupe des disciplines suivantes:

- athlétisme (saut en hauteur, saut en longueur, lancement du poids, course de 100 m et 4 x 100 m);
- cross
- tir à la corde
- lutte
- football
- volleyball

### Participants

- Tous les membres individuels de la FVJC et les équipes de sociétés fédérées peuvent participer aux concours à l'exclusion de la commission de gymnastique et du membre délégué du bureau.
- Les membres individuels sont définis aux articles 15 à 18 des statuts de la FVJC.
- Les fédérés répondant aux qualifications suivantes sont seuls admis à concourir avec une équipe de société:
  - être inscrit sur l'état nominatif d'une société de l'année en cours;
  - être âgé de 35 ans au plus;
  - Etre célibataire.
- Un non-membre de la FVJC peut participer aux concours à condition d'être admis comme membre individuel défini aux articles 15 à 18 des statuts de la FVJC. L'admission se fait par le paiement de la cotisation annuelle.

### Inscriptions

- Les participants s'inscrivent sur place.
- Le programme établi par la commission de gymnastique doit paraître dans la Jeunesse Vaudoise. Il est ratifié par le Comité Central.
- Une société peut inscrire une ou plusieurs équipes dans toutes les épreuves.

### Finance d'inscription

Chaque participant ou équipe s'acquitte d'une finance d'inscription selon un tarif ratifié par le Comité Central sur proposition de la commission de gymnastique.

- 2 - Révision 2002

### Cahier des charges

- Un cahier des charges doit être établi pour chaque discipline par la commission de gymnastique. Il est approuvé par le Comité Central.
- Le cahier des charges détermine les prestations, les installations et les emplacements nécessaires.

### Catégories

Les épreuves comptent deux catégories pour autant que chaque catégorie réunisse au minimum cinq personnes ou équipes. La première catégorie regroupe les athlètes du Giron de la société organisatrice, la deuxième les athlètes des autres Girons qui sont considérés comme invités.



## Tenue

- Les athlètes doivent porter une tenue de sport.
- Les participants sont munis d'un dossard numéroté. Il doit être appliqué de façon simple et visible sur la tenue des concurrents.

## DISCIPLINES

### Athlétisme

#### Catégories

Les classements sont établis selon les catégories suivantes :

- individuelle: filles; juniors; seniors;
- par équipe: filles, garçons (y compris les équipes mixtes).
- Les garçons âgés de 15 à 19 ans dans l'année sont considérés comme juniors.
- Une équipe compte trois membres au minimum et cinq au maximum. La formation des équipes est déterminée à l'inscription et ne peut subir aucun changement pendant la durée du concours.

### Saut en hauteur

#### Déroulement

- Chaque sauteur a droit à trois sauts par hauteur, mais au maximum à six sauts. Un sauteur a le droit de commencer à la hauteur désirée et de choisir ensuite les hauteurs suivantes; toutefois, le concurrent ne peut choisir une hauteur inférieure à la précédente.
- La hauteur est choisie de 5 cm en 5 cm jusqu'à 130 cm pour les filles, respectivement 170 cm pour les garçons, puis de cm en cm.
- Aucun saut d'essai n'est autorisé.
- Une course d'élan sans barre est autorisée

#### Exécution

Le sauteur doit prendre son appel sur un seul pied.

#### Essai manqué

Le saut est nul si le concurrent fait tomber la barre ou refuse trois fois consécutivement de sauter. Dans les autres cas, le saut est valable même si la barre tombe après que le concurrent a quitté l'aire de réception.

- 3 - Révision 2002

#### Elimination

Après trois essais manqués consécutivement, quelle que soit la hauteur, le sauteur est éliminé.

#### Mensurations

Les hauteurs sont mesurées perpendiculairement au sol jusqu'au bord supérieur de la barre, au milieu de l'installation.

L'espace entre le montant et la barre est déterminé par la longueur d'un doigt.

#### Disqualification

Un sauteur est disqualifié s'il ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.



### Classement

Un seul classement est établi sur la base du meilleur saut. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a accompli le moins d'essais pour atteindre cette hauteur. Les éventuels ex-aequo seront départagés par leurs appuis puis par tirage au sort.

## Saut en longueur

### Déroulement

Chaque sauteur a droit à cinq sauts. Aucun saut d'essai n'est autorisé.

### Ligne d'appel

- Le saut se fait à partir de la planche d'appel fixée dans le sol au niveau de la piste d'élan.
- Le bord de la planche d'appel du côté de la fosse de réception détermine la ligne d'appel.

### Saut manqué

Un essai est manqué si un sauteur:

- touche le sol au-delà de la ligne d'appel ou de son prolongement lors de l'élan (sans exécution de saut);
- touche le sol au-delà de la ligne d'appel ou de son prolongement lors de l'appel;
- quitte la piste d'élan.

### Mensurations

- La longueur du saut se mesure au cm près à partir de l'empreinte la plus proche de la ligne d'appel ou de son prolongement et perpendiculairement à celle-ci.
- Le ruban métrique doit être placé de façon à ce que l'on puisse lire le résultat sur la ligne d'appel ou son prolongement.
- L'appel avant la planche n'est pas considéré comme fautif, cependant la longueur est également mesurée de la façon décrite ci-dessus.

### Disqualification

Un sauteur est disqualifié s'il ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

### Classement

Un seul classement est établi sur la base du meilleur saut. En cas d'égalité, les concurrents sont départagés par l'appui du ou des sauts suivants.

- 4 - Révision 2002

## Lancement de poids

### Déroulement

Chaque lanceur a droit à cinq jets. Aucun essai n'est autorisé.

### Poids

Le poids est de 5 kg pour les garçons et de 3 kg pour les filles.

### Jet

Le poids est lancé d'une main à partir de l'épaule. Dans la phase préparatoire de son mouvement, le concurrent reste absolument immobile. Le poids est tenu près de la mâchoire inférieure. Pendant le lancer, la main tenant le poids ne bouge pas de sa position initiale; elle ne peut pas non plus être ramenée en arrière du plan de l'épaule.



### Essai manqué

L'essai est nul si le concurrent:

- touche avec une partie de son corps le bord supérieur du butoir du cercle, après le début d'un lancer
- touche le sol en dehors du cercle;
- laisse tomber le poids durant un jet;
- après avoir effectué son jet, quitte l'aire de lancement en déséquilibre avant que le poids ne touche le sol;
- sort par le demi-cercle antérieur.

Le jet est également nul si le poids ne retombe pas à l'intérieur des lignes de secteur.

### Mensurations

La longueur du jet se mesure au cm près depuis le bord arrière du point de chute du poids jusqu'au bord intérieur de l'aire de lancement. Le ruban métrique doit passer par le centre du cercle et doit être placé de façon à ce que l'on puisse lire le résultat sur le cercle.

### Disqualification

Un lanceur est disqualifié s'il ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

### Classement

Un seul classement est établi sur la base du meilleur jet. En cas d'égalité, les concurrents sont départagés par l'appui du ou des jets suivants.

## Course de 100 m

### Déroulement

Une seule course est autorisée.

### Starter

Le starter doit se placer de façon à avoir une vue d'ensemble sur les coureurs au départ. Il doit contrôler qu'aucun coureur n'empiète sur la ligne de départ.

- 5 - Révision 2002

### Ordre de départ

L'ordre de départ est le suivant:

- "A vos marques ! "
- "Prêt ! "
- Signal de départ.

### Faux départ

Il y a faux départ si un coureur bouge les mains ou les pieds en position de départ après le commandement "Prêts !" et avant le signal de départ. Seul le starter peut prendre cette décision. Il rappelle les coureurs partis trop tôt.

### Disqualification

Un participant est disqualifié s'il:

- cause deux faux départs;
- quitte son couloir
- ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.



### Franchissement de la ligne

La ligne d'arrivée est considérée comme franchie lorsque le coureur coupe le plan vertical qui contient la ligne d'arrivée avec une partie de son torse (à l'exception de la tête, du cou, des mains, des bras, des jambes ou des pieds).

### Chronométrage

Le temps de course se mesure à partir du signal de départ jusqu'au franchissement de la ligne d'arrivée. Le chronométrage s'effectue avec une précision de l'ordre du centième de seconde, à l'exception du chronométrage manuel qui se mesure au dixième de seconde. Si le même coureur est chronométré avec deux chronomètres et que les temps ne concordent pas, seul le plus mauvais compte.

### Classement

Le classement est individuel. Il est établi sur la base du meilleur temps.

## Course relais

### Déroulement

La course relais est courue par équipe de trois ou quatre coureurs sous la forme d'une course estafette de 4 x 100 m. Les règles générales sont les mêmes que celles du 100 m. Le témoin doit être transmis de main à main et passer derrière le montant vertical planté ou posé aux extrémités de la piste; celui-ci ne doit pas être renversé.

### Disqualification

Une équipe est disqualifiée si elle ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

### Classement

Un seul classement est établi sur la base du résultat du meilleur groupe.

- 6 - Révision 2002

## Cross

### Catégories

Les classements sont établis selon les catégories suivantes :

- individuelle: filles; juniors; seniors;
- par équipes: filles; garçons (y compris les équipes mixtes).

Les garçons âgés de 15 à 19 ans dans l'année sont considérés comme juniors.

Une équipe compte trois membres au minimum et cinq au maximum. La formation des équipes est déterminée à l'inscription et ne peut subir aucun changement pendant la durée du concours. Le concours de cross ne comprend qu'une seule catégorie; les catégories Giron et Invité sont confondues.

### Déroulement

La distance à parcourir est comprise entre 3500 et 4500 m, en un seul ou deux circuits.

### Ordre de départ

L'ordre de départ est :

- "A vos marques ! "
- Signal de départ.



## Disqualification

Un coureur est disqualifié, s'il :

- n'utilise pas strictement le parcours jalonné;
- nuit à un concurrent;
- se fait aider par un tiers;
- ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

## Franchissement de la ligne

La ligne d'arrivée est considérée comme franchie lorsque le coureur coupe le plan vertical qui contient la ligne d'arrivée avec une partie de son torse (à l'exception de la tête, du cou, des mains, des bras, des jambes ou des pieds).

## Chronométrage

Le temps de course se mesure à partir du signal de départ jusqu'au franchissement de la ligne d'arrivée. Le chronométrage s'effectue avec une précision de l'ordre du centième de seconde, à l'exception du chronométrage manuel qui se mesure au dixième de seconde. Si le même coureur est chronométré avec deux chronomètres et que les temps ne concordent pas, seul le plus mauvais compte.

## Classement

Le classement est établi selon les catégories de l'article 40 des présents règlements.

## **Tir à la corde**

### Participants

La traction à la corde est ouverte aux équipes masculines des sociétés membres de la FVJC.

- 7 - Révision 2002

### Formation

Les équipes sont formées de cinq membres et d'un remplaçant, qui pourra entrer en lice après chaque passe. Un seul coach est autorisé.

### Catégories

Une distinction est faite entre les sociétés invitées et celles faisant partie du même Giron que la société organisatrice. Un classement est institué pour chaque catégorie.

### Tenue

La tenue est libre, avec au minimum, une paire de cuissettes et un maillot de corps.

Toutes les chaussures sont autorisées, à l'exception de celles qui comportent des ferrages, sous et sur les côtés de la semelle, ainsi que celles de football sauf celles pour terrain synthétique ("Bamba").

### Terrain

Les emplacements sont délimités par un couloir de 1 m de large, marqué à la chaux, et partagé en deux par une ligne médiane.

### Corde

La corde est fournie par la FVJC. Elle a une longueur de 16,5 m et un diamètre de 3,5 cm au minimum. Une marque de couleur indique son centre.



### Contrôle

Avant chaque passe, l'arbitre contrôle qu'aucun des membres d'une équipe:

- n'utilise un produit servant à une meilleure adhérence des mains à la corde;
- n'introduise sa main à l'intérieur de la corde.

### Passes

- Une passe est gagnante lorsqu'au moins les pieds de trois adversaires ou le bout de la corde passent la ligne médiane; elle donne 4 points.
- Lorsque, dans le temps imparti, l'équipe n'a tiré que le centre de la corde dans son camp, elle reçoit 3 points; l'autre équipe en reçoit 1.
- Si la marque du milieu de la corde se trouve sur la ligne médiane à la fin du temps imparti, chaque équipe reçoit 2 points.
- Ce système de points est valable pour l'ensemble du tournoi.

### Match

Chaque équipe a droit à deux matchs. Chaque match est composé de deux passes.

Dès que l'arbitre appelle les équipes pour un match, celles-ci ont 90 secondes pour se présenter et être prêtes au départ.

### Temps

La passe dure 3 minutes. La durée entre deux passes est de 90 secondes.

### Départ

Pour le départ de la passe, les deux équipes sont immobiles, la corde tendue, le centre de la corde se trouvant sur la ligne médiane.

L'ordre de départ est :

- nom des équipes;
- "Prêts !" ;
- "Attention !" ;
- "Départ !" .

- 8 - Révision 2002

### Sanction

Une équipe est sanctionnée d'un avertissement si :

- un de ses membres utilise un autre appui que les deux pieds;
- elle tire volontairement en dehors des lignes;
- un de ses membres introduit sa main à l'intérieur de la corde;
- une équipe appelée par l'arbitre pour un match n'est pas prête au départ dans les 90 secondes.

### Disqualification

Une équipe est disqualifiée pour la passe ou, sur décision de l'arbitre, pour la suite du tournoi si:

- elle lâche brusquement la corde;
- elle reçoit trois avertissements lors d'une passe;
- un de ses membres ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.



### Points

Toute équipe qui a obtenu 16 points est qualifiée d'office pour la suite du tournoi. La suite se déroule selon le système de coupe (puissance 2).

En fonction du nombre d'équipes restantes, la commission de gymnastique choisit souverainement, soit des matchs de barrage pour les équipes à 16 points, soit le repêchage des "viennent-ensuite" au tirage au sort.

### Finales

Le système de coupe impose un vainqueur dans la suite du tournoi, lors d'une égalité après un match de coupe une troisième passe de trois minutes est organisée.

## Lutte

### Participants

Tout membre masculin de la FVJC peut participer aux épreuves de lutte fédérée.

### Pesée

Les lutteurs sont pesés par les membres de la commission de gymnastique.

### Catégories

Les catégories de poids sont:

- légers : jusqu'à 68 kg y compris;
- moyens: de 68,01 à 76 kg y compris;
- lourds : de plus de 76,01 kg.

En aucun cas des athlètes appartenant à des catégories de poids différentes ne peuvent lutter ensemble.

### Paires

Les paires de lutteurs sont désignées par la commission de gymnastique. Les poids doivent être similaires dans la mesure du possible.

- 9 - Révision 2002

### Tenue

Les lutteurs doivent porter un maillot de corps sans manches ou à courtes manches, une paire de cuissettes et des pantoufles de gymnastique ou bamba.

Les lutteurs doivent enlever leurs montres, colliers, bracelets, etc.

### Vainqueur

Le vainqueur de la passe est celui qui arrive à poser simultanément les deux pieds de son adversaire à l'extérieur du cercle.

### Durée

En phase qualificative, la passe dure au maximum 3 minutes. En phase finale, la passe dure jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.



### Départ

Pour le départ de la passe, les deux lutteurs se mettent face à face en se prenant les bras à la hauteur des biceps.

L'ordre de départ est

- "Prêts ! " ;
- "Attention ! " ;
- "Départ !".

### Arrêt du combat

L'arbitre peut arrêter le combat s'il considère la prise dangereuse ou si les lutteurs sont hors du cercle.

Une prise est dangereuse, notamment si un lutteur:

- prend l'adversaire à la tête;
- croise les doigts des mains lors d'une double-clé;
- coupe volontairement le souffle de son adversaire;
- commet d'autres fautes graves et répétées.

Les lutteurs sont considérés hors du cercle, si les trois genoux en sont sortis ou si un adversaire n'est plus atteignable.

Toutefois si un lutteur se lance pour atteindre les pieds de son adversaire déjà hors du cercle, l'arbitre laisse se terminer l'action avant d'ordonner l'arrêt.

### Disqualification

L'arbitre peut souverainement décider de disqualifier un lutteur:

- dans les cas mentionnés à l'article 70 du présent règlement;
- s'il ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

### Poursuite du combat

En cas d'arrêt du combat par l'arbitre, les partenaires s'adosent debout au centre du cercle et partent au nouveau commandement. Le temps d'arrêt est décompté.

### Abandon

L'abandon peut être demandé à l'arbitre au cours d'une passe.

### Annulation

En cas de disqualification, de forfait, d'abandon ou d'accident, les passes antérieures sont valables mais celles à venir sont annulées.

### Passes

Chaque lutteur a droit à deux passes au moins. En cas de nombre impair, le surnuméraire luttera contre le premier vainqueur.

### Poule

Une poule ne peut être utilisée que dans un tournoi auquel participent sept lutteurs au maximum. Lors d'une poule à trois, tous les lutteurs luttent les uns contre les autres. En cas d'égalité, une nouvelle poule a lieu selon les mêmes modalités. Une poule impose un classement au nombre de points.



## Tournoi

Jusqu'à sept lutteurs, la commission de gymnastique fixe souverainement le déroulement du tournoi.

A partir de huit lutteurs, le tournoi se déroule en deux phases :

- une phase qualificative;
- une phase finale : sous forme de coupe par élimination directe (puissance 2).

## Points

La passe gagnée donne 2 points, la passe nulle donne 1 point et la passe perdue donne 0 point. Le total des points, après deux passes, donne le classement.

## Phases qualificative et finale

Deux groupes sont formés dans la phase qualificative. Les lutteurs ayant 4 points après deux combats sont qualifiés d'office au sein de leur groupe.

Pour la phase finale, la commission de gymnastique décide, en fonction du nombre de lutteurs restant d'organiser, soit des matchs de barrage pour les lutteurs à 4 points, soit de repêcher les "viennent-ensuite" par tirage au sort, au sein de leur groupe. Elle en fixe souverainement les modalités. Pour la finale, les groupes fusionnent.

## Football

### Organisation

La commission de gymnastique décide, suivant le nombre d'équipes, si le tournoi de football se déroule sous forme de coupe, de championnat ou d'un système mixte.

La commission de gymnastique est seule compétente pour l'organisation des matchs et pour le tirage au sort désignant les adversaires respectifs.

### Participants

Seule une équipe de société fédérée peut concourir.

### Catégories

Une distinction est faite entre les sociétés invitées et celles faisant partie du même Giron que la société organisatrice. Un classement est institué pour chaque catégorie.

- 11 - Révision 2002

### Inscription

Les équipes doivent s'inscrire à l'avance au moyen du bulletin d'inscription envoyé à chaque société. La commission de gymnastique est compétente pour fixer la date limite d'inscription des équipes.

Exceptionnellement, la commission de gymnastique peut admettre que des équipes s'inscrivent le jour du tournoi à condition que leur participation ne nuise pas à l'organisation et au déroulement de ce tournoi.

### Déroulement

Le football FVJC se pratique de manière générale selon la même conception que le football international. Il comporte néanmoins quelques particularités définies ci-dessous:

- chaque équipe se compose de six joueurs: soit d'un gardien de but et de cinq joueurs de champ;
- chaque équipe peut compter deux remplaçants au plus pour toute la durée du tournoi. Seuls six joueurs peuvent évoluer sur le terrain en même temps. Une équipe peut jouer à quatre seulement. Les remplaçants peuvent être engagés en tout temps, à la condition, toutefois, que les joueurs qu'ils remplacent aient déjà quitté le terrain lors d'un arrêt de jeu. Ces changements s'effectuent au même endroit. Un joueur remplacé peut reprendre le match en cours. Un joueur ne peut en aucun cas jouer dans deux équipes;



- un match dure deux fois 9 minutes, sans pause mais avec un changement de camp;
- la durée d'un match est délimitée par un coup de cloche. Un coup est donné à la mi-temps pour effectuer le changement de camp, la reprise est donnée par l'arbitre d'un coup de sifflet.
- chaque équipe a droit à deux matchs au moins;
- en cas d'égalité lors des matchs de barrages ou finales, des penaltys sont tirés (selon art.85) pour départager les équipes ;
- pour les finales 1er-2ème, 3ème-4ème et super finale, en cas d'égalité lors de ces matchs, les prolongations durent 2x5 minutes, selon le principe de la « mort subite ». Si aucun but n'est marqué durant cette période, il y aura tir de penaltys.

#### Penalty

Le penalty peut sanctionner les fautes commises dans la surface de réparation ;

En cas d'égalité en fin de match de finales, une première série de cinq penaltys sera tirée par cinq tireurs différents de chacune des deux équipes. Si les deux équipes sont toujours à égalité, des tirs « mort subite » s'en suivront. Les cinq premiers tireurs pourront à nouveau participer chacun à leur tour à cette série « mort subite ». Les remplaçants peuvent, s'ils le désirent, tirer après la 1ère série.

#### Equipement

Chaque joueur porte une paire de chaussures de gymnastique ou une paire de chaussures de football pour terrain synthétique (« Bamba »). L'équipe doit porter un maillot de couleur uniforme, excepté le gardien de but qui doit se distinguer aisément des autres joueurs par son équipement.

#### Choix du camp

Avant le début du jeu, l'arbitre procède au tirage au sort du camp et de la mise en jeu. L'équipe favorisée par le tirage au sort choisit son camp, l'autre équipe aura le premier engagement du match.

#### Coup franc

Le coup franc peut sanctionner une faute de main, une passe en retrait au gardien avec prise de la balle avec les mains, une charge irrégulière, un geste ou une parole déplaisante d'un joueur.

Seul existe le coup franc indirect qui doit être touché par un autre joueur, adversaire ou coéquipier de celui qui a tiré le coup franc. Lors d'un coup franc, l'adversaire se tiendra à 3 m au moins.

#### Hors-jeu

Le hors-jeu n'existe pas dans les matchs de football de la FVJC.

#### Remise en jeu

Lorsque la balle a totalement dépassé la ligne de touche, à terre ou en l'air, elle doit être remise en jeu à la main à l'endroit même où elle est sortie du terrain. Sur les remises en jeu, l'adversaire doit se tenir à 3 m au moins.

- 12 - Révision 2002

#### Arbitrage

Chaque match est dirigé par un arbitre assisté d'un chronométrateur. L'arbitre est seul juge sur le terrain. Ses décisions concernant le déroulement du match ne peuvent faire l'objet d'aucun recours.

#### Disqualification

L'arbitre peut expulser un joueur pour grossièreté envers l'adversaire ou l'arbitre, pour jeu dur ou pour toute attitude antisportive.

Un joueur expulsé ne peut être remplacé dans le match en cours.

La commission de gymnastique peut décider d'exclure un joueur du tournoi selon la gravité de sa faute. Un joueur est disqualifié s'il ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.



### Dégagement du gardien

- Si le ballon dépasse la ligne de but franchie par un joueur de l'équipe adverse, le dégagement se fait par le gardien, à la main uniquement, sur un autre joueur et sans dépasser le milieu du terrain;
- Les passes en retrait sont sanctionnées d'un coup franc ;
- Dans le jeu, tant que le gardien ne prend pas le ballon des mains, celui-ci est considéré comme joueur ;
- Dans le jeu, le dégagement à la main ne doit pas dépasser le milieu du terrain. Les dégagements à la volée ou en demi-volée sont interdits, seul est toléré le fait de remettre la balle en jeu à terre pour procéder à un dégagement au pied sans limite de dépassement.

### Points

Lors des huitièmes ou des quarts de finale, toutes les équipes ayant deux victoires sont qualifiées d'office. Les équipes suivantes au classement sont qualifiées par ordre de points ou par tirage au sort. En cas de surnombre d'équipes ayant deux victoires, le partage se fait par des matchs de barrage.

### Forfait

- Si une équipe ne se présente pas à un match, elle le perd par un forfait de 5 à 0.
- La commission de gymnastique inflige une amende dont le montant est fixé par le Comité central.
- Si une équipe ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.
- Cette décision n'est susceptible d'aucun recours.
- un match dure deux fois 9 minutes, sans pause mais avec un changement de camp;
- chaque équipe a droit à deux matchs au moins;
- en cas d'égalité, les finales sont prolongées de deux fois 5 minutes.

## Règlements du Volley-Ball Féminin

du 29 mars 1994

### Article 1: organisation

La commission de gymnastique décide, suivant le nombre d'équipe, si le tournoi de volley-ball se déroule sous forme de championnat ou d'un système mixte (coupe/championnat). En cas de mauvais temps, la commission de gymnastique décide souverainement du maintien du tournoi.

La commission de gymnastique est seule compétente pour l'organisation des matchs et pour le tirage au sort désignant les adversaires respectifs.

### Article 2: cahier des charges

Un cahier des charges doit être établi par la commission de gymnastique. Il est approuvé par le Comité central.

Le cahier des charges détermine les prestations, les installations et les emplacements nécessaires.

### Article 3: participants

Seule une équipe de filles faisant partie d'une société fédérée peut concourir.

### Article 4: inscriptions

1 Les équipes doivent s'inscrire à l'avance au moyen de bulletins d'inscriptions envoyés à chaque société, elles inscriront notamment les nom et prénom de la capitaine de l'équipe, ainsi que son numéro de téléphone.

La commission de gymnastique est compétente pour fixer la date limite d'inscription des équipes.



Exceptionnellement, la commission de gymnastique peut admettre que des équipes s'inscrivent le jour du tournoi, à condition que leur participation ne nuise pas à l'organisation et au déroulement du tournoi.

#### **Article 5: terrains**

Le terrain de jeu est un rectangle mesurant 14 x 7 mètres, entouré symétriquement d'une zone libre rectangulaire d'au moins 3 mètres de large. Un espace d'au moins 5 mètres de hauteur à partir du sol doit être libre de tout obstacle.

Le terrain ne comprend pas de zone avant. Il comprend par contre une zone de service sur l'ensemble de la ligne arrière.

La hauteur du filet est de 2,24 mètres.

#### **Article 6: déroulement**

En règle générale, le volley-ball FVJC se pratique selon les règlements de la Fédération Suisse de Volleyball (FSVB), à l'exception des particularités suivantes :

- chaque équipe doit se présenter 30 minutes avant son premier match;
- chaque équipe se compose en principe de quatre joueuses;

##### *- 25 - Révision 2002*

- chaque équipe peut compter deux remplaçantes au plus, pour toute la durée du tournoi.
- Chaque équipe peut jouer à trois personnes au minimum; au maximum quatre joueuses peuvent évoluer sur le terrain en même temps. Les remplaçantes peuvent être engagées à la fin de chaque rotation sans le signaler à l'arbitre. Une joueuse remplacée peut reprendre le match en cours. Une joueuse ne peut en aucun cas jouer dans deux équipes;
- un match dure 15 minutes, sans pause, avec un changement de camp. Au changement de camp, l'arbitre stoppe l'échange en cours et l'équipe en possession du service rejoue le point une fois le changement effectué. A la fin du temps réglementaire, l'arbitre stoppe le match sans finir l'échange en cours. Le résultat est celui arrêté au point précédent.
- chaque équipe a droit à deux matchs au moins;
- le décompte des points se pratique dorénavant selon les nouvelles règles FSVB, à savoir que chaque échange gagné donne un point à l'équipe qui a remporté l'échange, indépendamment du fait qu'elle ait servi l'échange ou qu'elle l'ait réceptionné. Si l'équipe qui gagne l'échange était en réception, elle gagne le service en plus du point.
- lors des finales, en cas d'égalité, l'équipe qui a le service remet la balle en jeu, il faut deux points d'écart pour déterminer un vainqueur.

#### **Article 7: équipement**

Chaque joueuse doit porter une paire de chaussures de gymnastique ou une paire de chaussures pour terrain synthétique (« bamba »). En salle, la semelle ne doit pas être noire.

#### **Article 8: choix du camp**

Avant le début du jeu l'arbitre procède au tirage au sort du camp et du service. L'équipe favorisée par le tirage au sort choisit son camp ou a droit au premier service.

#### **Article 9: position**

Au moment où le ballon est frappé par la serveuse, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté la serveuse).

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



### **Article 10: rotations**

L'ordre de rotation, tel qu'il est déterminé par la formation initiale, doit être maintenu tout au long du match.

Une faute de rotation entraîne les conséquences suivantes :

- la faute est pénalisée par la perte de l'échange de jeu;
- les joueuses retournent dans leur position correcte.

### **Article 11: services**

Le service est la mise en jeu du ballon à l'arrière de la ligne de fond qu'elle frappe avec une main ou un bras, par en bas ou par en haut.

Si le ballon, après avoir été lancé ou lâché par la serveuse, tombe à terre sans avoir été touché par la serveuse, ou si la serveuse touche le ballon, une tentative de service est comptée. Une seule tentative de service est autorisée pour chaque service.

Le ballon peut toucher le filet au service.

### **Article 12: arbitrage**

Chaque match est dirigé par un arbitre, assisté d'un marqueur. L'arbitre est seul juge sur le terrain.

Ses décisions concernant le déroulement du match ne peuvent faire l'objet d'aucun recours.

### **Article 13: disqualifications**

L'arbitre peut expulser une joueuse pour grossièreté envers l'adversaire ou l'arbitre, pour toute attitude antisportive, ou si elle empêche ses adversaires dans leur camp de construire leur jeu. La joueuse expulsée peut être remplacée.

La commission de gymnastique peut décider d'exclure une joueuse du tournoi selon la gravité de sa faute.

Une joueuse est disqualifiée si elle ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

### **Article 14: points**

Lors des huitièmes ou quarts ou demi-finales, toutes les équipes à quatre points sont qualifiées d'office. Les viennent-ensuite sont qualifiées par ordre de points ou par tirage au sort. En cas de surnombre d'équipes à quatre points, le partage se fait par des matchs de barrage.

### **Article 15: forfait**

Si une équipe ne se présente pas à un match, elle le perd par un forfait de quinze à zéro. La commission de gymnastique inflige une amende dont le montant est fixé par le Comité central (art. 38 al. 1 let. n des statuts FVJC du 24.1.1993). Cette décision n'est susceptible d'aucun recours.

Si une équipe ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

### **Article 16: récompenses**

La première de chaque catégorie (Giron/Invité) reçoit un challenge et une coupe. Les 2ème et 3ème reçoivent une coupe.

### **Article 17: durée**

Le présent règlement est adopté par le Comité central à titre définitif dès l'année 1995.

*Révisions 2013*