

TABLE DES MATIERES des règlements

EPREUVES SPORTIVES	1
GENERALITES	1
DISCIPLINES	2
I. ATHLETISME	2
Saut en hauteur	2
Saut en longueur	3
Lancement de poids	4
Course de 100 m	4
Course relais	5
II. CROSS	6
III. TIR A LA CORDE	6
IV. LUTTE	8
V. FOOTBALL	10
TIR	12
RALLYE	14
SKI	15
DISPOSITIONS GENERALES	15
SLALOMS GEANT, SPECIAL ET SNOWBOARD	16
COURSE DE FOND	17
CONCOURS PAR EQUIPES	18
RECOMPENSES ET CLASSEMENTS	19
EPREUVES SPORTIVES	19
TIR	20
SKI	20
DIVERS	21
REGLEMENT GENERAL DES CHALLENGES	21
REGLEMENT DU VOLLEY-BALL FEMININ	24
REGLEMENT DU CONCOURS THEATRAL	27

REGLEMENTS DE LA FEDERATION VAUDOISE DES JEUNESSES CAMPAGNARDES

du 24 janvier 1993

EPREUVES SPORTIVES GENERALITES

1 Organisation

La commission de gymnastique s'occupe des disciplines suivantes:

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

2 Participants

1 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.

2 Les membres individuels sont définis aux articles 15 à 18 des statuts de la FVJC.

3 Les fédérés répondant aux qualifications suivantes sont seuls admis à concourir avec une équipe de société:

- a. être inscrit sur l'état nominatif d'une société de l'année en cours;
- b. être âgé de 35 ans au plus;
- c. Etre célibataire.

4 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.

3 Inscriptions

1 Les participants s'inscrivent sur place.

2 Le programme établi par la commission de gymnastique doit paraître dans la Jeunesse Vaudoise. Il est ratifié par le Comité Central.

3 Une société peut inscrire une ou plusieurs équipes dans toutes les épreuves.

4 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.

5 Cahier des charges

1 Un cahier des charges doit être établi pour chaque discipline par la commission de gymnastique. Il est approuvé par le Comité Central.

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

6 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.

7 Tenue

1 La tenue est libre mais les athlètes doivent porter au minimum une paire de cuissettes et un maillot de corps.

2 Les participants sont munis d'un dossard numéroté. Il doit être appliqué de façon simple et visible sur la tenue des concurrents.

DISCIPLINES

I. ATHLETISME

8 Catégories

1 Les classements sont établis selon les catégories suivantes :

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

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

3 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

9 Déroulement

1 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.

2 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.

3 Aucun saut d'essai n'est autorisé.

10 Exécution

Le sauteur doit prendre son appel sur un seul pied.

11 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.

12 Elimination

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

13 Mensurations

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

14 Disqualification

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

15 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-aequos seront départagés par leurs appuis puis par tirage au sort.

Saut en longueur

16 Déroutement

1 Chaque sauteur a droit à cinq sauts.

2 Aucun saut d'essai n'est autorisé

17 Ligne d'appel

1 Le saut se fait à partir de la planche d'appel fixée dans le sol au niveau de la piste d'élan.

2 Le bord de la planche d'appel du côté de la fosse de réception détermine la ligne d'appel.

18 Saut manqué

Un essai est manqué si un sauteur:

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

19 Mensurations

1 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.

2 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.

3 L'appel avant la planche n'est pas considéré comme fautif, cependant la longueur est également mesurée de la façon décrite ci-dessus.

20 Disqualification

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

21 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.

Lancement de poids

22 Déroulement

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

23 Poids

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

24 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.

25 Essai manqué

- 1 L'essai est nul si le concurrent:
 - a. touche avec une partie de son corps le bord supérieur du butoir du cercle, après le début d'un lancer
 - b. touche le sol en dehors du cercle;
 - c. laisse tomber le poids durant un jet;
 - d. après avoir effectué son jet, quitte l'aire de lancement en déséquilibre avant que le poids ne touche le sol;
 - e. sort par le demi-cercle antérieur.
- 2 Le jet est également nul si le poids ne retombe pas à l'intérieur des lignes de secteur.

26 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.

27 Disqualification

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

28 Classement

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

Course de 100 m

29 Déroulement

Une seule course est autorisée.

30 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.

31 Ordre de départ

L'ordre de départ est le suivant:

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

32 Faux départ

1 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.

2 Seul le starter peut prendre cette décision. Il rappelle les coureurs partis trop tôt.

33 Disqualification

Un participant est disqualifié s'il:

- a. cause trois faux départs;
- b. quitte son couloir
- c. ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

34 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).

35 Chronométrage

1 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.

2 Si le même coureur est chronométré avec deux chronomètres et que les temps ne concordent pas, seul le plus mauvais compte.

36 Classement

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

Course relais

37 Déroulement

1 La course relais est courue par équipe de trois ou quatre coureurs sous la forme d'une course estafette de 4 x 100 m.

2 Les règles générales sont les mêmes que celles du 100 m.

3 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.

38 Disqualification

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

39 Classement

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

II. CROSS

40 Catégories

1 Les classements sont établis selon les catégories suivantes :

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

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

3 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.

4 Le concours de cross ne comprend qu'une seule catégorie; les catégories Giron et Invité sont confondues.

41 Déroulement

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

42 Ordre de départ

L'ordre de départ est :

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

43 Disqualification

Un coureur est disqualifié, s'il :

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

44 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).

45 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.

46 Classement

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

III. TIR A LA CORDE

47 Participants

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

48 Formation

1 Les équipes sont formées de cinq membres et d'un remplaçant, qui pourra entrer en lice après chaque passe.

2 Un seul coach est autorisé.

49 Catégories

1 Une distinction est faite entre les sociétés invitées et celles faisant partie du même Giron que la société organisatrice.

2 Un classement est institué pour chaque catégorie.

50 Tenue

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

2 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").

51 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.

52 Corde

1 La corde est fournie par la FVJC.

2 Elle a une longueur de 16,5 m et un diamètre de 3,5 cm au minimum.

3 Une marque de couleur indique son centre.

53 Contrôle

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

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

54 Passes

1 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.

2 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.

3 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.

4 Ce système de points est valable pour l'ensemble du tournoi.

55 Match

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

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

56 Temps

1 La passe dure 3 minutes.

2 La durée entre deux passes est de 90 secondes.

57 Départ

1 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.

2 L'ordre de départ est :

- nom des équipes;

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

58 Sanction

Une équipe est sanctionnée d'un avertissement si :

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

59 Disqualification

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

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

60 Points

1 Toute équipe qui a obtenu 16 points est qualifiée d'office pour la suite du tournoi.

2 La suite se déroule selon le système de coupe (puissance 2).

3 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.

61 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.

IV. LUTTE

62 Participants

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

63 Pesée

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

64 Catégories

1 Les catégories de poids sont:

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

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

65 Paires

1 Les paires de lutteurs sont désignées par la commission de gymnastique.

2 Les poids doivent être similaires dans la mesure du possible.

66 Tenue

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

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

67 Vainqueur

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

68 Durée

1 En phase qualificative, la passe dure au maximum 3 minutes.

2 En phase finale, la passe dure jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

69 Départ

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

2 L'ordre de départ est

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

70 Arrêt du combat

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

2 Une prise est dangereuse, notamment si un lutteur:

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

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

4 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.

71 Disqualification

L'arbitre peut souverainement décider de disqualifier un lutteur:

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

72 Poursuite du combat

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

73 Abandon

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

74 Annulation

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

75 Passes

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

76 Poule

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

77 Tournoi

- 1 Jusqu'à sept lutteurs, la commission de gymnastique fixe souverainement le déroulement du tournoi.
- 2 A partir de huit lutteurs, le tournoi se déroule en deux phases :
 - a. une phase qualificative;
 - b. une phase finale : sous forme de coupe par élimination directe (puissance 2).

78 Points

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

79 Phases qualificative et finale

- 1 Deux groupes sont formés dans la phase qualificative.
- 2 Les lutteurs ayant 4 points après deux combats sont qualifiés d'office au sein de leur groupe.
- 3 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.
- 4 Pour la finale, les groupes fusionnent.

V. FOOTBALL

80 Organisation

- 1 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.
- 2 La commission de gymnastique est seule compétente pour l'organisation des matchs et pour le tirage au sort désignant les adversaires respectifs.

81 Participants

Seule une équipe de société fédérée peut concourir.

82 Catégories

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

83 Inscription

- 1 Les équipes doivent s'inscrire à l'avance au moyen du bulletin d'inscription envoyé à chaque société.
- 2 La commission de gymnastique est compétente pour fixer la date limite d'inscription des équipes.
- 3 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.

84 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:

- a. chaque équipe se compose de six joueurs: soit d'un gardien de but et de cinq joueurs de champ;
- b. 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;
- c. un match dure deux fois 9 minutes, sans pause mais avec un changement de camp;
- d. 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.
- e. chaque équipe a droit à deux matchs au moins;
- f. en cas d'égalité lors des matchs de barrages ou finales, des penaltys sont tirés (selon art.85) pour départager les équipes ;
- g. 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.

85 Penalty

- 1 Le penalty peut sanctionner les fautes commises dans la surface de réparation ;
- 2 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.

86 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.

87 Choix du camp

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

88 Coup franc

- 1 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.
- 2 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.
- 3 Lors d'un coup franc, l'adversaire se tiendra à 3 m au moins.

89 Hors-jeu

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

90 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.

91 Arbitrage

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

92 Disqualification

- 1 L'arbitre peut expulser un joueur pour grossièreté envers l'adversaire ou l'arbitre, pour jeu dur ou pour toute attitude antisportive.
- 2 Un joueur expulsé ne peut être remplacé dans le match en cours.
- 3 La commission de gymnastique peut décider d'exclure un joueur du tournoi selon la gravité de sa faute.
- 4 Un joueur est disqualifié s'il ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

93 Dégagement du gardien

- 1 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;
- 2 Les passes en retrait sont sanctionnées d'un coup franc ;
- 3 Dans le jeu, tant que le gardien ne prend pas le ballon des mains, celui-ci est considéré comme joueur ;
- 4 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.

94 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.

95 Forfait

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

TIR

1 Organisation

Les organisateurs doivent se soumettre au cahier des charges et aux conseils de la commission de tir. Ils doivent mettre à disposition les installations nécessaires fixées dans le cahier des charges en vigueur.

2 Participants

Tous les membres de la FVJC peuvent participer aux concours de tir à l'exclusion de la commission de tir et du membre délégué du Bureau. Ces derniers peuvent toutefois participer au tir à médaille; ils ont droit à la distinction sans être classés.

L'épreuve de groupes comprend:

- a. les groupes jeunesse: formés de cinq tireurs appartenant à la même société;
- b. les groupes anciens : formés de cinq tireurs membres individuels de la FVJC habitant le même village ou ayant fait partie de la même société de jeunesse.

3 Inscription

1 L'inscription se fait par l'envoi du bulletin qui :

- a. paraît au minimum une fois dans *La Jeunesse Vaudoise*, ou
- b. parvient aux sociétés, ou
- c. parvient aux groupes d'anciens.

2 Le délai d'inscription est fixé chaque année par la commission de tir.

4 Réservation

1 Le tir est organisé selon le système des rangeurs. La commission de tir les répartit en tenant compte de l'ordre d'arrivée des inscriptions.

2 Un tireur peut s'inscrire ou acheter des passes sur l'emplacement de tir s'il reste des rangeurs.

5 Finance d'inscription

1 Chaque tireur s'acquitte d'une finance d'inscription selon un tarif ratifié par le Comité Central.

2 Les bulletins d'inscription indiquent le tarif

6 Cible, position, arme

1 La cible est une cible de match de 1 m de diamètre à 100 points, visuel 60cm.

2 Le tireur doit être en position couchée avec ou sans appui.

3 Seules les armes d'ordonnance, poinçonnées et munies de la banderole de contrôle sont admises ; Le mousqueton peut être muni d'un dioptré et d'un ring.

7 Règles applicables

Les règles suivantes sont applicables :

- a. Les ordonnances fédérales sur le tir hors service et les prescriptions régissant le tir sportif de la Société Suisse des Carabiniers;
- b. Le plan de tir établi par la commission de tir, ratifié par le Comité Central, envoyé avec le bulletin d'inscription et affiché dans les stands.

8 Livret de tir

1 Le livret de tir de la FVJC est obligatoire.

2 Le tireur est responsable des inscriptions faites dans son livret de tir.

9 Passe

1 Le passage à une autre cible doit être annoncé au secrétaire avant le début de la passe.

2 Toute passe est tirée sans interruption, à l'exception de la cible exercice.

10 coup

Tout coup parti l'arme épaulée compte,

11 Cibles

Seules les cibles suivantes sont autorisées :

- a. cible fédération : obligatoire
- b. cible bonheur: facultative

- c. cible société : facultative;
- d. cible exercice: facultative.

2 Le tir à la cible fédération est une épreuve individuelle et de groupe. Elle comprend une passe unique obligatoire de cinq coups.

12 Responsabilité

Le tireur est seul responsable de son amie.

13 Disqualification

Un tireur est disqualifié s'il ne respecte pas :

- a. les normes de sécurité en vigueur,
- b. les statuts et règlements de la FVJC.

14 Classement

1 Les classements individuels sont établis selon les catégories suivantes :

- a. filles pour les membres de sociétés et les individuelles;
- b. juniors pour les membres de sociétés et les individuels;
- c. seniors pour les membres de sociétés;
- d. membres individuels.

2 Le classement des groupes est établi par l'addition des quatre meilleures passes du groupe. En cas d'égalité, l'appui du cinquième tireur détermine le rang.

3 Les classements des groupes sont établis selon les catégories suivantes :

- a. filles ;
- b. jeunesse;
- c. anciens.

RALLYE

1 Organisation

1 L'organisation du rallye est confiée à la commission du rallye sous le contrôle du Comité central.

2 Le rallye a lieu si dix équipages au moins sont présents au départ.

2 Accueil

Les sociétés de jeunesse recevant s'engagent à fournir les emplacements et le matériel conformément au cahier des charges.

3 Participants

1 Le rallye est ouvert aux catégories des voitures automobiles légères et motos. 2 L'équipage doit être fédéré.

3 Tous les membres de la FVJC peuvent participer au rallye à l'exclusion de la commission du rallye et du membre délégué du Bureau.

4 La commission peut exceptionnellement accepter des équipages dont seul le chauffeur est fédéré.

4 Inscription

1 L'inscription se fait par l'envoi du bulletin qui paraît au minimum une fois dans *La Jeunesse Vaudoise*.

- 2 Le délai d'inscription est fixé chaque année par la commission du rallye.
- 3 La commission peut exceptionnellement admettre des participants sur le lieu de départ.
- 4 Chaque équipe s'inscrit sous le nom de son chauffeur.

5 Finance d'inscription

- 1 Chaque équipage s'acquitte d'une finance d'inscription selon un tarif ratifié par le Comité Central.
- 2 Les bulletins d'inscription indiquent le tarif

6 Cahier des charges

- 1 Un cahier des charges doit être établi par la commission du rallye. Il est approuvé par le Comité Central.
- 2 Le cahier des charges détermine les prestations, les installations et les emplacements nécessaires.

7 Parcours

La commission du rallye détermine librement les parcours.

8 Contribution

Une contribution financière peut être demandée par le Comité Central aux sociétés de jeunesse recevantes.

9 Disqualification

Le participant entraîne la disqualification de son équipage s'il :

- a. ne respecte pas les normes de sécurité en vigueur
- b. ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC
- c. perturbe le bon déroulement du rallye par son mauvais comportement.

10 Responsabilité

La responsabilité de la FVJC et de la commission du rallye ne peut être en aucun cas engagée par des actes illicites commis par les participants.

11 Classement

- 1 Tous les équipages sont classés.
- 2 Les prix sont attribués proportionnellement au nombre d'équipages participants.

SKI

DISPOSITIONS GENERALES

1 Organisation

Le camp à ski comprend :

- a. des concours individuels :
 - slalom géant en ski alpin ou en snowboard
 - slalom spécial en ski alpin
 - course de fond
- b. un concours par équipe :
 - relais de fond : course de fond sous forme d'un relais de trois coureurs.

2 Conditions météorologiques

En cas de mauvaises conditions météorologiques, la commission de ski se réserve le droit de remplacer les épreuves du camp à ski par d'autres activités sportives.

3 Participants

1 Tous les membres individuels de la FVJC et les équipes de sociétés fédérées peuvent participer aux concours à l'exclusion de la commission de ski et du membre délégué du Bureau.

2 Les membres individuels sont définis aux articles 15 à 18 des statuts de la FVJC.

3 Les fédérés répondant aux qualifications suivantes sont seuls admis à concourir avec une équipe de société :

- a. être inscrits sur l'état nominatif d'une société de l'année en cours
- b. être âgés de 35 ans au plus.

4 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 paiement de la cotisation annuelle.

4 Inscription

1 L'inscription se fait par l'envoi du bulletin qui :

- a. paraît au minimum une fois dans La Jeunesse Vaudoise, ou
- b. parvient aux sociétés.

2 Le délai d'inscription est fixé chaque année par la commission de ski.

3 Une seule inscription est possible pour la course du slalom géant (ski alpin ou snowboard).

4 L'inscription pour la course relais peut se faire sur place.

5 La commission peut limiter le nombre de participants; Les inscriptions se font alors dans l'ordre de leur arrivée.

5 Finance d'inscription

Chaque participant s'acquitte d'une finance d'inscription selon un tarif ratifié chaque année par le Comité Central d'entente avec la commission de ski et la société organisatrice.

6 Cahierdes charges

1 Un cahier des charges doit être établi pour chaque discipline par la commission de ski. Il est approuvé par le Comité Central.

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

7 Classement

1 Les concours individuels et par équipes comprennent un classement filles et un classement garçons.

2 Chaque concurrent est classé en fonction de son temps.

SLALOMS GEANT, SPECIAL ET SNOWBOARD

8 Piste

1 La commission de ski détermine le nombre de portes du slalom géant, le placement des portes et la longueur de la piste en fonction des difficultés et des dangers du terrain.

2 Il en va de même pour le snowboard.

3 Le slalom spécial compte entre vingt et quarante portes.

9 Ordre de départ

1 A la fin du délai d'inscription, la commission de ski procède au tirage au sort des dossards dans l'ordre suivant :

- a. les coureurs placés dans les quinze premiers de l'année précédente ainsi que le premier de la liste d'inscriptions de chaque société participante ;
- b. les participants au combiné ;
- c. les filles ;
- d. les autres participants.

2 Un dossard indiquant son numéro de départ est remis à chaque participant.

3 Les coureurs partent les uns après les autres selon un intervalle de temps fixé par la commission de ski.

10 Disqualification

Le concurrent est disqualifié s'il :

- a. passe entre les portes lors des reconnaissances ;
- b. ne porte pas son dossard d'une manière visible ;
- c. manque une porte ;
- d. ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

COURSE DE FOND

11 Piste

La piste, d'une longueur de 3 à 6 km, sous forme de circuit, est damée et balisée à l'avance. Une trace est exigée, sauf au départ et à l'arrivée où la piste doit être préparée sur une longueur et une largeur suffisantes.

12 Matériel

1 Chaque participant peut choisir librement son matériel.

2 En cas de bris de skis, le concurrent peut les changer pendant la course.

13 style

Le style est libre.

14 Concours

La course de fond se déroule sous forme de course contre la montre.

15 Ordre de départ

1 A la fin du délai d'inscription, la commission de ski procède au tirage au sort des dossards dans l'ordre de départ suivant :

- a. les filles ;
- b. les garçons ne figurant pas dans les quinze premiers de l'année précédente ni dans les premiers de liste d'inscriptions de chaque société ;
- c. les garçons figurant parmi les quinze premiers de l'année précédente ainsi que le premier de la liste d'inscriptions.

1 Un dossard indiquant son numéro de départ est remis à chaque participant.

2 Les coureurs partent les uns après les autres selon un intervalle de temps fixé par la commission de ski.

16 Dépassement

Lorsque, sur la piste, un coureur veut en dépasser un autre, il crie : "Piste!". A ce mot, le coureur doit sortir de sa trace et le laisser passer.

17 Disqualification

Une disqualification sera prononcée si un coureur:

- a. ne suit pas le parcours imposé ;
- b. refuse de céder le passage ;
- c. est aidé par un tiers ;
- d. ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

CONCOURS PAR EQUIPES

18 Déroutement

La course de fond par équipes se déroule sous forme d'un relais de trois coureurs différents parcourant chacun une distance de 2 à 4 km.

19 Skis

Le choix des skis est libre.

20 Style

Le style est libre.

21 Départ

Toutes les équipes partent en même temps et sur une même ligne.

22 Relais

Le relais s'effectue en touchant de la main le prochain relayeur dans la zone signalisée de 30 m.

23 Dépassement

Lorsque, sur la piste, un coureur veut en dépasser un autre, il crie : "Piste!". A ce mot, le coureur doit sortir de sa trace et le laisser passer.

24 Disqualification

Une équipe est disqualifiée si un coureur :

- a. ne suit pas le parcours imposé ;
- b. refuse de laisser le passage ;
- c. est aidé par un tiers ,
- d. effectue un relais irrégulier;
- e. ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

RECOMPENSES ET CLASSEMENTS

EPREUVES SPORTIVES

1 Classement athlétisme individuel par discipline

1 Le premier (Giron / Invité) de chaque discipline a droit à une coupe. Les juniors et seniors forment un seul classement.

2 Toutefois, seul l'athlète ayant pris part aux quatre disciplines d'athlétisme peut toucher ces récompenses.

3 La commission de gymnastique peut néanmoins remettre un prix à l'athlète qui, par accident ou pour une autre cause indépendante de sa volonté, est dans l'impossibilité de terminer le concours.

2 Classement général athlétisme individuels

Le premier de chaque catégorie (Giron / Invité) touche un challenge, une coupe et une couronne. Pour le challenge, les juniors et seniors ne forment qu'une seule catégorie. Le deuxième (toutes catégories confondues) reçoit une coupe et une double palme, le troisième une coupe et une palme, les trois suivants une palme.

3 Classement 4x100 m filles / garçons

Le premier (toutes catégories confondues) reçoit un challenge et une coupe.

4 Classement athlétisme par équipes (filles / garçons)

1 Le premier de chaque catégorie (Giron / Invité) reçoit un challenge et une coupe, les deuxièmes et troisièmes touchent une coupe.

2 Le classement est établi sur la base des trois meilleurs résultats de l'équipe dans les disciplines du saut en hauteur, saut en longueur et boulet ainsi que sur le temps du 4 x 100 m.

5 Classement cross individuel

Le premier (toutes catégories confondues) reçoit un challenge, une coupe et une couronne. Pour le challenge, les juniors et seniors ne forment qu'une seule catégorie. Le deuxième touche une coupe et une double palme. Le troisième reçoit une coupe et une palme. Les quatrième et cinquième touchent une palme.

6 Classement cross par équipes

Le premier (toutes catégories confondues) touche un challenge et une coupe. Les deuxième et troisième reçoivent une coupe.

7 Classement lutte

Le premier de chaque catégorie (Giron / Invité) reçoit un challenge, une coupe et une couronne. Le deuxième reçoit une coupe et une double palme. Le troisième reçoit une coupe et une palme. Le quatrième touche une palme.

8 Classement tir à la corde

Le premier de chaque catégorie (Giron / Invité) reçoit un challenge et une coupe. Les deuxièmes et troisièmes reçoivent une coupe.

9 Classement football

Le premier de chaque catégorie (Giron / Invité) reçoit un challenge et une coupe. Les deuxièmes et troisièmes reçoivent une coupe.

10 Couronnes et palmes

- 1 Les couronnes et palmes sont de chêne pour la lutte et de laurier pour les autres disciplines.
- 2 Les premières couronnes de la fête cantonale peuvent être d'or et d'argent.

11 Cumul

Le concurrent ne peut toucher qu'une couronne ou palme, malgré les succès éventuels remportés dans plusieurs épreuves.

12 Fête cantonale

- 1 Les catégories Giron et Invité sont supprimées.
- 2 Deux classements sont établis pour l'athlétisme et le cross individuels, soit :
 - a. jeunesse: tout membre inscrit sur la liste nominative d'une société de jeunesse le 31 décembre précédant la fête cantonale est classé dans cette catégorie. Une exception est faite pour les athlètes de quinze ou seize ans qui entrent cette année là dans la société de jeunesse;
 - b. fédérés: tous les autres membres individuels sont classés dans cette catégorie.
- 3 Deux classements sont établis pour le tir à la corde, soit jeunesse et anciens.
- 4 Seuls les athlètes entrant dans la catégorie de l'alinéa 2 lettre a du présent article peuvent participer aux sports d'équipes.

TIR

13 Classement tir

- 1 Les vainqueurs filles, juniors, seniors et membres individuels reçoivent une canne et une couronne, les deuxièmes et troisièmes une palme.
- 2 Les dix premiers de chaque catégorie sont récompensés.
- 3 Les challenges sont attribués comme suit:
 - a. un au premier des groupes filles;
 - b. un au premier des groupes jeunesse;
 - c. un au premier des groupes anciens;
 - d. un à la première fille;
 - e. un au premier de la catégorie jeunesse juniors et seniors réunis);
 - f. un au premier tireur membre individuel.
- 4 Pour être attribués définitivement, ces challenges doivent être gagnés trois fois dans une période illimitée.

SKI

14 Classement ski

Le premier de chaque classement touche un challenge et une couronne, le deuxième reçoit une double palme, les quatre suivants une palme.

DIVERS

15 Autres prix

En plus des récompenses citées, d'autres prix peuvent être remis aux concurrents.

16 Barèmes

Les barèmes nécessaires à l'établissement des classements sont soumis par la commission correspondante au Comité central pour approbation.

REGLEMENT GENERAL DES CHALLENGES

1 Définition

Les challenges sont des objets (channes, coupes, plats, etc.) obtenus par le vainqueur d'une épreuve qu'il détient jusqu'à ce qu'un concurrent l'en dépossède.

2 Dotation

1 Les épreuves fédérées annuelles sont généralement dotées de challenges.

2 Le Comité central, d'entente avec les commissions respectives, décide des épreuves dotées de ceux-ci.

3 Contrôle

1 Les challenges sont placés sous le contrôle du Comité central.

2 Chaque commission en détient la liste, en contrôle l'état et les restitutions.

3 Sur proposition des commissions, le Comité central décide de les remplacer **et** d'en acheter des nouveaux.

4 Attributions

1 Les challenges offerts sont attribués selon les vœux du donateur.

2 Le Comité central a la faculté de modifier la destination proposée par un donateur.

5 Attribution définitive

1 Sauf décision contraire du Comité central ou de l'Assemblée générale, les challenges sont attribués définitivement après avoir été remportés trois fois en cinq ans.

2 L'année de la fête cantonale n'est pas prise en considération.

3 Le délai d'épreuve pour l'obtention du challenge court dès sa première acquisition.

4 Le temps qui s'écoule, sans qu'une nouvelle attribution annuelle n'intervienne, n'est pas pris en considération dans le calcul du délai d'épreuve.

6 Sociétés

Un groupe obtient un challenge pour le compte de la société dont il fait partie.

7 Conservation

1 Le détenteur est responsable de la conservation du challenge qu'il a reçu en parfait état.

2 Le détenteur s'engage, en cas de détérioration ou de perte, à le remplacer à ses frais par une pièce parfaitement similaire et portant les mêmes gravures.

3 Le challenge défectueux reste propriété de la FVJC.

8 Gravure

La gravure des titres est à la charge de la FVJC, celui des dates et du nom des vainqueurs à la charge de ces derniers.

9 Propriété

Le challenge reste propriété de la FVJC jusqu'à son attribution définitive.

10 Restitution

- 1 La restitution des challenges doit être faite dès que le Comité central en fait la demande.
- 2 Le Comité central prend toutes les mesures utiles pour récupérer des challenges.
- 3 Il peut pénaliser un détenteur qui ne respecte pas le règlement des challenges.

11 Démission

Une société ou un membre individuel, démissionnaires ou en congé, doivent restituer immédiatement au Comité central les challenges non attribués définitivement qui sont en leur possession.

12 Dispense

Un challenge n'est pas attribué si les catégories confondues ne réunissent pas sept concurrents ou équipes.

13 Challenges annuels athlétisme (filles / garçon)

Le premier reçoit un challenge annuel. Le classement est déterminé par l'addition des points de chaque Giron. Le concurrent ayant obtenu le plus de points est premier.

14 Challenge annuel athlétisme (groupes filles / garçons)

Le premier reçoit un challenge annuel. Le classement est déterminé par l'addition des points calculés pour chaque Giron. Les points sont attribués de la façon suivante :

5 points au premier, 4 points au deuxième, 3 points au troisième, 2 points au quatrième et 1 point au cinquième.

15 Challenges annuels cross individuel (filles / garçons)

Le premier reçoit un challenge annuel. Le classement est déterminé par l'addition des points calculés pour chaque Giron. Les points sont attribués de la façon suivante :

9 points au premier, 7 points au 2ème puis 5, 4, 3, 2 et 1 point.

16 Challenges annuels lutte (légers / moyens / lourds)

Le premier reçoit un challenge annuel. Le classement est déterminé par l'addition des points calculés pour chaque Giron. Les points sont attribués de la façon suivante :

6 points au vainqueur de la superfinale, 5 points au perdant, 4 points aux deuxièmes, 3 points aux troisièmes, 2 points aux quatrièmes et 1 point aux perdants des quarts de finale.

17 Challenge annuel corde

Le premier reçoit un challenge annuel. Le classement est déterminé par l'addition des points calculés pour chaque Giron. Les points sont attribués de la même façon qu'à la lutte.

18 Challenge annuel football

Le premier reçoit un challenge annuel. Le classement est déterminé par l'addition des points calculés pour chaque Giron. Les points sont attribués de la façon suivante :

6 points au vainqueur de la superfinale, 5 points au perdant, 4 points aux deuxièmes, 3 points aux troisièmes, 2 points aux quatrièmes et 1 point aux perdants des quarts de finale.

19 Challenge annuel volley

Le premier reçoit un challenge annuel. Le classement est déterminé par l'addition des points calculé pour chaque giron. Les points sont attribués de la même façon que pour la lutte.

20 Challenge combiné de tir

Le challenge est attribué au tireur qui a obtenu le plus de points par l'addition de la cible fédération et des trois meilleures passes de la cible société.

21 Challenge combiné de ski

1 Le premier de chaque catégorie reçoit un challenge. Le classement est déterminé par la place obtenue dans chaque discipline.

2 Les disciplines alpines (ski spécial et ski géant) comptent chacune pour un quart du résultat, le ski de fond pour la moitié.

3 Si une discipline alpine n'a pas lieu (ski spécial ou ski géant), l'autre discipline alpine compte pour une moitié. Si la course de fond ou les deux disciplines alpines sont renvoyées, aucun challenge n'est attribué.

4 En cas d'égalité, le partage se fait par comparaison des places obtenues dans chaque discipline.

5 Le snowboard n'est pas pris en compte dans le combiné.

REGLEMENT DU VOLLEY-BALL FEMININ

du 29 mars 1994

Article 1: organisation

1 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.

2 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

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

2 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.

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

3 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

1 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.

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

3 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 :

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

- c) 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;
- d) 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.
- e) chaque équipe a droit à deux matchs au moins;
- f) 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.
- g) 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

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

Article 9: position

- 1 Au moment où le ballon est frappé par la serveuse, chaque équipe doit être placée dans son propre camp (excepté la serveuse).
- 2 Après la frappe du service, les joueuses peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur propre camp.

Article 10: rotations

- 1 L'ordre de rotation, tel qu'il est déterminé par la formation initiale, doit être maintenu tout au long du match.
- 2 Une faute de rotation entraîne les conséquences suivantes :
 - a) la faute est pénalisée par la perte de l'échange de jeu;
 - b) les joueuses retournent dans leur position correcte.

Article 11: services

- 1 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.
- 2 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.
- 3 Le ballon peut toucher le filet au service.

Article 12: arbitrage

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

Article 13: disqualifications

- 1 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.
- 2 La commission de gymnastique peut décider d'exclure une joueuse du tournoi selon la gravité de sa faute.
- 3 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

- 1 Si une équipe ne se présente pas à un match, elle le perd par un forfait de quinze à zéro.
- 2 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).
- 3 Cette décision n'est susceptible d'aucun recours.
- 4 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.

Adopté par le Comité central en séance du 7 avril 1995.

Révisé par le Comité central en séance du 7 juin 2000.

REGLEMENT DU CONCOURS THEATRAL

Article 1: Organisation

Le concours est bisannuel. Il a lieu au plus tôt deux semaines après le camp à ski et au plus tard deux semaines après Pâques, les week-ends des Rameaux et Pâques exceptés.

Le concours est organisé par le comité d'organisation composé de membres désignés par la société organisatrice et d'un délégué de la commission théâtrale.

Les organisateurs se soumettent au cahier des charges, et aux conseils de la commission théâtrale. Ils doivent mettre à disposition les installations nécessaires stipulées dans le cahier des charges en vigueur.

Les demandes de candidatures à l'organisation du concours doivent être adressées par écrit au Président de la FVJC avec copie à la commission théâtrale au plus tard 5 semaines avant l'assemblée générale ayant lieu au mois de janvier de l'année précédant le concours.

Après réception de chaque candidature, la commission théâtrale se rend sur les lieux proposés, examine les locaux et donne son préavis pour l'organisation.

Article 2: Participants

Le concours est ouvert à toutes les sociétés fédérées. La participation est gratuite.

Les acteurs doivent figurer sur l'état nominatif de la société de l'année de l'inscription au concours.

Article 3: Inscriptions au concours

Les inscriptions sont requises auprès de la commission théâtrale du 1er septembre au 31 octobre de l'année précédant l'organisation du concours.

Cette inscription doit contenir les indications suivantes :

- l'adresse et numéro de téléphone de deux membres de la société candidate; ils seront les personnes de contact durant la préparation du concours,
- Les prénoms et noms de l'auteur et du metteur en scène,
- la distribution des rôles,
- la liste nominative des acteurs,
- la mention « adapté par... » si le texte devait subir d'importantes modifications.

Doit être en outre annexé à l'inscription

- un exemplaire de la pièce choisie,
- un croquis de l'implantation souhaitée des décors.
- L'inscription doit être signée par deux membres du comité de la société candidates

La durée de la pièce choisie est de 30 minutes environ mais au maximum de 45 minutes.

La société qui doit se retirer après la fin du délai d'inscription est punie, sauf cas de force majeure, d'une amende dont le montant est fixé par le Comité central.

Article 4: Conditions

Le concours théâtral est limité à neuf productions. Les neuf premières sociétés inscrites ont la priorité. Les dixièmes et onzièmes inscriptions sont retenues sur une liste d'attente en prévision d'un désistement ou retrait en cas de force majeure d'une société inscrite.

Le comité d'organisation a notamment pour tâche de répartir l'ordre de passage des concurrents.

Le concours théâtral ne peut avoir lieu que si trois sociétés au moins y participent.

Si au 30 octobre seules deux sociétés sont inscrites, la jeunesse organisatrice et la commission s'activeront à trouver une troisième société candidate jusqu'à fin novembre. A défaut, le Comité central décide de remplacer la troisième société défaillante ou d'annuler le concours.

Article 5: Cahier des charges et infrastructures

La commission théâtrale établit un cahier des charges qui est approuvé par le Comité central.

Le cahier des charges détermine les prestations, les locaux et les infrastructures nécessaires.

La commission théâtrale vérifie avant l'attribution du concours, si les sociétés candidates disposent des infrastructures nécessaires.

Article 6: Jury

Le jury est composé de sept membres, comme suit :

- trois membres de la commission théâtrale,
- trois personnes dont l'activité professionnelle est en relation avec le théâtre,
- une personne du village de la société organisatrice qui sera choisie par le comité d'organisation.

Article 7: Disqualification

Une société participante est disqualifiée si elle ne respecte pas les statuts et règlements FVJC.

Article 8: Prix

Les prix suivants sont attribués

- premier prix général
- choix et travail du texte
- décors et costumes
- interprétation
- mise en scène
- prix du public

Le premier prix général est offert par la FVJC.

Le prix du public sera attribué par le jury du public composé de trois à neuf membres sélectionnés parmi les personnes assistant à toutes les représentations.

Les cinq autres prix à attribuer doivent récompenser de manière originale les prestations effectuées. Ils seront fournis par la société organisatrice.

Article 9: Autorisation de production et droits d'auteurs

Pour chaque œuvre présentée, la commission théâtrale complétera les formulaires de demande d'autorisation de production et les fera parvenir à la Société Suisse des Auteurs (SSA).

La commission théâtrale informera chaque société de l'autorisation ou non de la production de la pièce.

Article 10: Responsabilité

Chaque société concurrente est responsable de ses propres décors, costumes et maquillages.

Article 11: Litige

En cas de litige durant l'organisation du concours, les décisions sont prises par la commission théâtrale en première instance.

Le délégué du Bureau est l'autorité de recours de 2ème et dernière instance contre les décisions prises par la commission conformément à l'article 102 des statuts 1993 FVJC.

FVJC /avril 1995