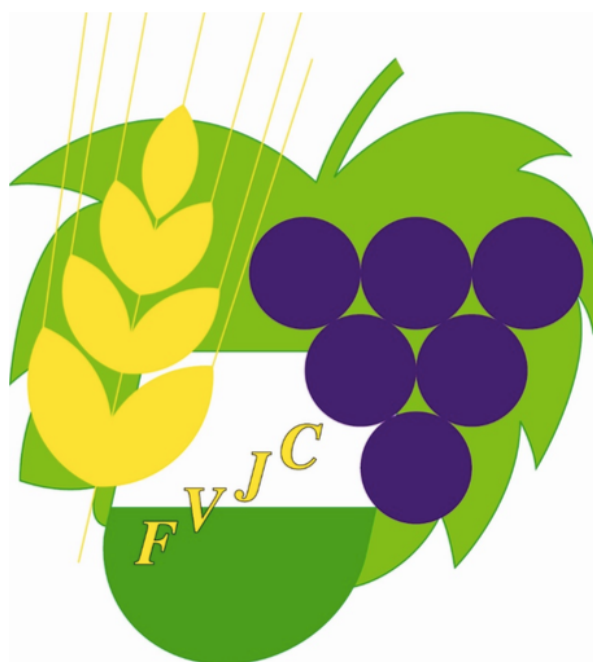


Règlements des sports FVJC

Commission du Jury

Mai 2026



**Fédération Vaudoise des
Jeunes Campagnardes**



Tables des matières

1. GENERALITES 3

1.1. Organisation 3

1.2. Participants 3

1.3. Inscriptions 3

1.4. Finance d'inscription 3

1.5. Cahier des charges 3

1.6. Catégories 3

1.7. Tenue 4

2. DISCIPLINES 5

2.1. Athlétisme 5

 2.1.1. Catégories 5

 2.1.2. Saut en hauteur 5

 2.1.3. Saut en longueur 6

 2.1.4. Lancer du Poids 6

 2.1.5. Course de 100 m 7

 2.1.6. Course relais 8

2.2. Cross 8

2.3. Tir à la corde 9

2.4. Lutte 10

2.5. Football 12

2.6. VolleyBall Féminin 14



1. GENERALITES

1.1. ORGANISATION

La Commission du Jury s'occupe des disciplines suivantes :

- Athlétisme (saut en hauteur, saut en longueur, lancer du poids, course de 100 m et 4 x 100 m) ;
- Cross ;
- Tir à la corde ;
- Lutte ;
- Football ;
- Volleyball Féminin.

1.2. PARTICIPANTS

Tous les membres individuels de la FVJC et les équipes de sociétés fédérées peuvent participer aux concours.

Les membres de la Commission du Jury peuvent effectuer les sports fédérés, à l'exception de la lutte et du tir à la corde, pour autant que l'effectif de la Commission soit suffisant à la bonne gestion des tournois.

En cas de litige, un membre du bureau central ainsi que le président de la commission peuvent décider de la disqualification du membre.

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 ;
- Être 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.

1.3. INSCRIPTIONS

Les participants s'inscrivent sur place.

Le programme établi par la Commission du Jury 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.

1.4. 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 du Jury.

1.5. CAHIER DES CHARGES

Un cahier des charges doit être établi pour chaque discipline par la Commission du Jury. Il est approuvé par le Comité Central.

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

1.6. CATEGORIES

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 Girones qui sont considérés comme invités. Seule la lutte féminine ne diffère pas ces deux catégories.

1.7. TENUE

La tenue portée par les athlètes ne doit représenter aucun danger, que ce soit pour l'athlète ou pour les autres concurrents.

Pour certaines disciplines, des exigences supplémentaires au niveau des tenues sont appliquées. Dans ce cas, elles sont détaillées dans leur chapitre respectif.

A l'athlétisme et au cross, les participants sont munis d'un dossard numéroté. Il doit être appliqué de façon simple et visible sur la tenue des concurrents.



2. DISCIPLINES

2.1. ATHLETISME

2.1.1. CATEGORIES

Les classements sont établis selon les catégories suivantes :

Individuelle :

- Femmes Juniors ;
- Femmes Seniors ;
- Hommes Juniors ;
- Hommes Seniors.

Par équipe :

- Femmes ;
- Mixte.

Les femmes et hommes 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.

2.1.2. SAUT EN HAUTEUR

2.1.2.1. DEROULEMENT

- 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 femmes, respectivement 170 cm pour les hommes, puis de cm en cm ;
- Aucun saut d'essai n'est autorisé ;
- Une course d'élan sans barre est autorisée.

2.1.2.2. EXECUTION

Le sauteur doit prendre son appel sur un seul pied.

2.1.2.3. ESSAI MANQUE

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.

2.1.2.4. ÉLIMINATION

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

2.1.2.5. 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.

2.1.2.6. DISQUALIFICATION

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

2.1.2.7. 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.



2.1.3. SAUT EN LONGUEUR

2.1.3.1. DEROULEMENT

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

2.1.3.2. 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.

2.1.3.3. SAUT MANQUE

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.

2.1.3.4. 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 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.

2.1.3.5. DISQUALIFICATION

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

2.1.3.6. 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.

2.1.4. LANCER DU POIDS

2.1.4.1. DEROULEMENT

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

2.1.4.2. BOULET

Le boulet est de 5 kg pour les hommes et de 3 kg pour les femmes.

2.1.4.3. JET

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

2.1.4.4. ESSAI MANQUE

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.



2.1.4.5. 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.

2.1.4.6. DISQUALIFICATION

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

2.1.4.7. 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.

2.1.5. COURSE DE 100 M

2.1.5.1. DEROULEMENT

Une seule course est autorisée.

2.1.5.2. 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.

2.1.5.3. ORDRE DE DEPART

L'ordre de départ est le suivant :

- *A vos marques !* ;
- *Prêt !* ;
- Signal de départ.

2.1.5.4. FAUX DEPART

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.

2.1.5.5. DISQUALIFICATION

Un participant est disqualifié s'il :

- Cause deux faux départs ;
- Quitte son couloir ;
- Ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

2.1.5.6. 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).

2.1.5.7. CHRONOMETRAGE

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.

2.1.5.8. CLASSEMENT

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



2.1.6. COURSE RELAIS

2.1.6.1. DEROULEMENT

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).

2.1.6.2. DISQUALIFICATION

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

2.1.6.3. CLASSEMENT

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

2.2. CROSS

2.2.1.1. CATEGORIES

Les classements sont établis selon les catégories suivantes :

Individuelle :

- Femmes Juniors ;
- Femmes Seniors ;
- Hommes Juniors ;
- Hommes Seniors.

Par équipes :

- Femmes ;
- Mixte.

Les femmes ou hommes 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).

2.2.1.2. DEROULEMENT

La distance à parcourir est comprise entre 4000 et 5000 m, en un seul circuit. La distance est comptabilisée en « kilomètre effort » avec le calcul suivant : distance effective (en m) + (Dénivelé positif (en m) x 10).

2.2.1.3. ORDRE DE DEPART

L'ordre de départ est :

- *A vos marques !* ;
- Signal de départ.

2.2.1.4. DISQUALIFICATION

Un coureur est disqualifié, s'il :

- N'utilise pas strictement le parcours jalonné ;
- Nuit à un concurrent ;
- Se fait aider par un tiers ;
- Consomme ou transporte de l'alcool lors de l'épreuve ;
- Ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.

2.2.1.5. 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).



2.2.1.6. CHRONOMETRAGE

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.

2.2.1.7. CLASSEMENT

Le classement est établi selon les catégories de l'article 2.2.1.1 des présents règlements.

2.3. TIR A LA CORDE

2.3.1.1. PARTICIPANTS

Le tir à la corde est ouvert aux équipes masculines des sociétés membres de la FVJC.

2.3.1.2. 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.

2.3.1.3. CATEGORIES

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.

2.3.1.4. 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").

Il est toutefois conseillé de porter des chaussures qui maintiennent la cheville.

2.3.1.5. 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.

2.3.1.6. 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.

2.3.1.7. CONTROLE

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.

2.3.1.8. 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.

2.3.1.9. 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.



2.3.1.10. TEMPS

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

2.3.1.11. DEPART

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 !*

2.3.1.12. 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.

2.3.1.13. 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.

2.3.1.14. 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 du Jury choisit souverainement, soit des matchs de barrage pour les équipes à 16 points, soit le repêchage des "viennent-ensuite" au tirage au sort.

2.3.1.15. 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.

2.4. LUTTE

2.4.1.1. PARTICIPANTS

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

2.4.1.2. PESEE

Les lutteurs/lutteuses sont pesé(e)s par les membres de la Commission du Jury.

2.4.1.3. CATEGORIES

Pour les hommes, les catégories de poids sont les suivantes :

- Légers : jusqu'à 70kg y compris ;
- Moyens : de 70,01 à 82kg y compris ;
- Lourds : plus de 82,01kg.

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

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.



Quant aux femmes, il y a deux catégories :

- Légères : jusqu'à 60kg y compris ;
- Moyennes : plus de 60,01kg.

Aucune distinction n'est faite entre les sociétés invitées et celles faisant partie du même Giron que la société organisatrice.

2.4.1.4. *PAIRES*

Les paires de lutteurs/lutteuses sont désignées par la Commission du Jury. Les poids doivent être similaires dans la mesure du possible.

2.4.1.5. *TENUE*

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

Les lutteurs/lutteuses doivent enlever leurs montres, colliers, bracelets, piercings, etc.

2.4.1.6. *VAINQUEUR*

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

2.4.1.7. *DUREE*

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

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

2.4.1.8. *DEPART*

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

L'ordre de départ est :

- *Prêts !* ;
- *Attention !* ;
- *Départ !*

2.4.1.9. *ARRET DU COMBAT*

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

Une prise est dangereuse, notamment si un-e lutteur/lutteuse :

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

Toutefois si un-e lutteur/lutteuse 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.

2.4.1.10. *DISQUALIFICATION*

L'arbitre peut souverainement décider de disqualifier un-e lutteur/lutteuse :

- Dans les cas mentionnés à l'article 2.4.9.1 du présent règlement ;
- S'il/elle ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC.



2.4.1.11. 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.

2.4.1.12. ABANDON

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

2.4.1.13. ANNULATION

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

2.4.1.14. PASSES

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

2.4.1.15. POULE

Une poule ne peut être utilisée que dans un tournoi auquel participent sept lutteurs/lutteuses au maximum lors d'une poule à trois ; tous les lutteurs/lutteuses 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.

2.4.1.16. TOURNOI

Jusqu'à sept lutteurs/lutteuses, la Commission du Jury fixe souverainement le déroulement du tournoi.

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

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

2.4.1.17. 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.

2.4.1.18. PHASES QUALIFICATIVES ET FINALE

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

Pour la phase finale, la Commission du Jury décide, en fonction du nombre de lutteurs restants d'organiser, soit des matchs de barrage pour les lutteurs/lutteuses 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.

2.5. FOOTBALL

2.5.1.1. ORGANISATION

La Commission du Jury décide, suivant le nombre d'équipes, si le tournoi de football se déroule sous forme de coupe, de championnat ou d'un système mixte. En cas de mauvais temps, la Commission du Jury décide souverainement du maintien du tournoi.

La Commission du Jury est seule compétente pour l'organisation des matchs et pour le tirage au sort désignant les adversaires respectifs.

2.5.1.2. PARTICIPANTS

Seule une équipe de société fédérée peut concourir.

2.5.1.3. CATEGORIES

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.



2.5.1.4. INSCRIPTION

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

Exceptionnellement, la Commission du Jury 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.

2.5.1.5. DEROULEMENT

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.2.5.1.6) pour départager les équipes ;
- Pour les finales 1^{er}-2^{ème}, 3^{ème}-4^{ème} et super finale, en cas d'égalité lors de ces matchs, les prolongations durent 2 x 5 minutes, selon le principe de la « mort subite ». Si aucun but n'est marqué durant cette période, il y aura tir de penaltys.

2.5.1.6. 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 1^{ère} série.

2.5.1.7. ÉQUIPEMENT

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.

2.5.1.8. 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.

2.5.1.9. 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.

2.5.1.10. HORS-JEU

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



2.5.1.11. 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.

2.5.1.12. ARBITRAGE

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

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

2.5.1.13. 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 du Jury 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.

2.5.1.14. DEGAGEMENT 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.

2.5.1.15. 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.

2.5.1.16. FORFAIT

Si une équipe ne se présente pas à un match, elle le perd par un forfait de 5 à 0. La Commission du Jury 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 ; elle est déclarée forfait. Cette décision n'est susceptible d'aucun recours.

2.6. VOLLEYBALL FEMININ

2.6.1.1. ORGANISATION

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

La Commission du Jury est seule compétente pour l'organisation des matchs et pour le tirage au sort désignant les adversaires respectifs.

2.6.1.2. CAHIER DES CHARGES

Un cahier des charges doit être établi par la Commission du Jury. Il est approuvé par le Comité central.

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

2.6.1.3. PARTICIPANTS

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



2.6.1.4. INSCRIPTIONS

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

La Commission du Jury est compétente pour fixer la date limite d'inscription des équipes.

2.6.1.5. 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 cependant une zone de service sur l'ensemble de la ligne arrière.

La hauteur du filet est de 2,24 mètres.

2.6.1.6. DEROULEMENT

En règle générale, le volleyball 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 ;
- 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.

2.6.1.7. 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.

2.6.1.8. 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.

2.6.1.9. 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.

2.6.1.10. 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.

2.6.1.11. 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.

2.6.1.12. 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.

2.6.1.13. 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 du Jury 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.

2.6.1.14. POINTS

Lors des huitièmes ou quarts ou demi-finales, toutes les équipes à 4 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 4 points, le partage se fait par des matchs de barrage.

2.6.1.15. FORFAIT

Si une équipe ne se présente pas à un match, elle le perd par un forfait de 15 à 0. La Commission du Jury inflige une amende dont le montant est fixé par le Comité Central. Cette décision n'est susceptible d'aucun recours.

Si une équipe ne respecte pas les statuts et règlements de la FVJC, elle est déclarée forfait.