

# RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

## MINI-VOLLEYBALL



**SAISON 2021-2022**

**RSEQ**  
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

## TABLE DES MATIERES

<b>RÈGLEMENTS OFFICIELS .....</b>	<b>3</b>
<b>ART. 1 CATÉGORIE D'ÂGE .....</b>	<b>3</b>
<b>ART. 2 INSCRIPTION DES ÉQUIPES.....</b>	<b>3</b>
<b>ART. 3 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE.....</b>	<b>3</b>
<b>ART. 4 FORMULE DE RENCONTRE .....</b>	<b>4</b>
<b>ART. 5 SUBSTITUTION .....</b>	<b>4</b>
<b>ART. 6 ARBITRAGE .....</b>	<b>4</b>
<b>ART. 7 CLASSEMENT (LIGUE).....</b>	<b>5</b>
<b>ART. 8 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE (LIGUE).....</b>	<b>6</b>
<b>ART. 9 RÉCOMPENSES .....</b>	<b>6</b>
<b>ART. 10 ÉTHIQUE SPORTIVE .....</b>	<b>6</b>
<b>RÈGLEMENTS TECHNIQUES .....</b>	<b>7</b>
<b>ART. 11 TENUE SPORTIVE .....</b>	<b>7</b>
<b>ART. 12 TERRAIN.....</b>	<b>7</b>
<b>ART. 13 FILET .....</b>	<b>7</b>
<b>ART. 14 BALLON .....</b>	<b>7</b>
<b>ART. 15 POSITION DES JOUEURS .....</b>	<b>7</b>
<b>ART. 16 SERVICE .....</b>	<b>8</b>
<b>ART. 17 RÉCEPTION DU SERVICE .....</b>	<b>8</b>
<b>ART. 18 TYPE DE CONTACTS DU BALLON.....</b>	<b>8</b>
<b>ART. 19 CONTRE (BLOC).....</b>	<b>9</b>
<b>ART. 20 ROTATION .....</b>	<b>9</b>
<b>ART. 21 INTERRUPTION DU JEU .....</b>	<b>9</b>
<b>ART. 22 LE JEU AU FILET .....</b>	<b>10</b>
<b>ART. 23 DISCIPLINE.....</b>	<b>10</b>

# RÈGLEMENTS OFFICIELS

Les règlements officiels sont les règlements spécifiques du RSEQ Laurentides-Lanaudière.

Les règlements administratifs du RSEQ Laurentides-Lanaudière doivent être respectés.

## ART. 1 CATÉGORIE D'ÂGE

1.1 Tout élève qui fréquente un établissement primaire membre du RSEQLL et qui respecte la catégorie d'âge suivante :

CATÉGORIE D'ÂGE	DATE DE NAISSANCE
Moustique	5 <sup>e</sup> et 6 <sup>e</sup> année

1.2 Le surclassement est permis.

## ART. 2 INSCRIPTION DES ÉQUIPES

2.1 Chaque école pourra inscrire un maximum de 4 équipes. Il sera possible d'inscrire une équipe supplémentaire afin de compléter les pools. Les écoles devront en aviser le coordonnateur lors de l'inscription.

### Ligue :

Une école qui inscrit plus d'une (1) équipe ne peut retirer qu'une seule fois un ou des joueurs pour l'ajouter ou les ajouter dans l'autre équipe. Le ou les joueurs concerné(s) doit ou doivent obligatoirement demeurer dans leur équipe d'ajout. Le coordonnateur doit être avisé de ce changement avant la participation du joueur à son équipe d'ajout.

2.2. Aucun changement ne sera possible suite à la dernière rencontre.

## ART. 3 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Les équipes sont mixtes et composées d'un minimum de cinq (5) joueurs et d'un maximum de huit (8). Il est préférable d'avoir une équipe composée de 5 ou 6 joueurs pour minimiser le temps d'attente à l'extérieur du terrain.

## ART. 4 FORMULE DE RENCONTRE

### Nombre de joueurs sur le terrain : 4

- 4.1 Chaque équipe mixte doit obligatoirement avoir au minimum un joueur de chaque sexe en tout temps sur le terrain (1 gars + 3 filles, 2 gars + 2 filles, 3 gars + 1 fille).

L'entraîneur est responsable de planifier son alignement et ses rotations de façon à respecter cette règle en tout temps.

- 4.2 Un minimum de 3 parties seront jouées par équipe à chaque rencontre.

### 4.3 Durée d'une partie

#### Festival :

La durée d'une partie est de 20 minutes.

Lors des parties, le pointage est indiqué à titre indicatif. Cependant, aucun pointage n'est accumulé lors de la journée. Chaque école est responsable d'apporter son tableau de pointage.

#### Ligue :

Saison régulière : Manche de 25 points (différence de 2 points, plafond 27 points)

#### Éliminatoires :

Préliminaires : Manche de 25 points (différence de 2 points, plafond 27 points)

Demi-finale et finale : Manche de 25 points (différence de 2 points, aucun plafond)

### 4.4. Transmission des résultats

À la fin de chaque partie, les entraîneurs de chaque équipe devront valider le pointage inscrit sur la feuille de pointage et déposer leurs initiales sur la feuille à l'endroit indiqué.

### 4.5 Retard

L'équipe qui n'arrive pas à l'heure prévue dispose d'un délai de cinq (5) minutes pour se présenter en uniforme et prête à jouer. Selon la durée maximale établie, les équipes disposeront du temps restant à la plage horaire pour jouer la partie. Passé ce délai, l'équipe fautive perd la partie par forfait.

## ART. 5 SUBSTITUTION

Il n'y a aucune substitution libre. Elle se fait chaque fois que le joueur arrive à la position du serveur : le joueur sur le banc entre et l'autre sort.

## ART. 6 ARBITRAGE

### Festival

Les écoles doivent être en mesure de faire de l'auto-arbitrage lors des parties.

## Ligue

En saison régulière et CRS, un arbitre dirige la partie. Il fait respecter les règles de jeu. Signale le début du jeu (service) ou les interruptions lorsque les règles de jeu ne sont pas respectées.

Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.

## ART. 7 CLASSEMENT (LIGUE)

### 7.1 Attribution des points lors des parties

2 points pour chaque manche gagnée (temps réglementaire ou forfait)

0 point pour chaque manche perdue (temps réglementaire ou forfait)

### 7.2 Attribution des points pour le classement général

Suite au premier tournoi, le classement est fait en appliquant la règle de double motion-démotion. Pour le deuxième et troisième tournoi, une simple motion-démotion sera appliqué.

Le pointage est attribué de la façon suivante :

- 1 point est accordé à la dernière équipe de la dernière section
- 1 point supplémentaire est ajouté à chaque échelon
- Le dernier de chaque section obtient le même nombre de points de classement que le premier de la section inférieure. Par contre, un forfait équivaut à 0 point.

Exemple :

SECTION A	SECTION B	SECTION C
1 = 13 points	6 = 9 points	11 = 5 points
2 = 12 points	7 = 8 points	12 = 4 points
3 = 11 points	8 = 7 points	13 = 3 points
4 = 10 points	9 = 6 points	14 = 2 points
5 = 9 points	10 = 5 points	15 = 1 point

### 7.3 Bris d'égalité

- Points au classement (toutes les parties)
- Victoires (toutes les parties)
- Ratio victoires / défaites (les parties entre les équipes en égalité et départagées)
- Points contre (les parties entre les équipes en égalité et départagées)
- Points contre (toutes les parties)

## ART. 8 CHAMPIONNAT RÉGIONAL SCOLAIRE (LIGUE)

- 8.1 Les 6 premières équipes de chaque division (Laurentides et Lanaudière) participeront au CRS compétitif. Les positions 7 à 12 de chaque division participeront au CRS participatif.
- 8.2 Le tournoi sera de type à la ronde et inter section.

## ART. 9 RÉCOMPENSES

### **Festival**

Dans l'esprit du festival, des récompenses de participation seront remises à chaque école.

### **Ligue**

Saison régulière :

Une bannière sera remise à l'équipe terminant en tête du classement de sa section.

Championnat régional scolaire:

Une bannière est remise à l'équipe qui remportera le championnat pour la catégorie compétitive.

Aucune bannière ne sera remise à la catégorie participative.

Pour chaque catégorie, des médailles sont remises à chacun des membres des équipes qui sont respectivement classées premier, deuxième et troisième

## ART. 10 ÉTHIQUE SPORTIVE

- 10.1 En tout temps, le joueur ainsi que l'entraîneur doivent manifester un comportement responsable et digne.
- 10.2 Aucun écart de langage ni de discipline (manque de respect envers l'officiel, l'adversaire, les spectateurs, les dirigeants) ne sera toléré. En cas de dérogation à ce règlement, voici la procédure que nous adopterons pour la personne fautive:

**1re infraction :** Avertissement verbal au joueur ou à l'entraîneur fautif. Le nom de la personne sera inscrit sur la feuille de pointage.

**2e infraction :** Octroi d'un point à l'adversaire et perte du service s'il y a lieu.

**3e infraction :** Même procédure qu'à la deuxième infraction ET DE PLUS, le joueur ou l'entraîneur sera expulsé de la partie. Celui-ci ne pourra prendre part au reste des parties de la journée.

# RÈGLEMENTS TECHNIQUES

## ART. 11 TENUE SPORTIVE

- 11.1 Un chandail de jeu identique est souhaité mais l'utilisation de dossard est permise.
- 11.2 La tenue sportive est obligatoire pour pouvoir prendre part à la rencontre (espadrilles, pantalon sport ou culotte courte et maillot/t-shirt).

## ART. 12 TERRAIN

La dimension du terrain utilisée est celle du badminton en double : 13,40 m X 6,10 m.

## ART. 13 FILET

La hauteur du filet recommandée pour le minivolley est de 2,00 m. Celui-ci doit être attaché dans le haut et le bas.

Il n'y a pas d'antennes, les poteaux sont la référence pour le passage du ballon.

## ART. 14 BALLON

### **Festival**

Le ballon recommandé pour le minivolley est le Baden Lite 450. Cependant les ballons ayant une circonférence variant entre 60 et 65 cm sont acceptés.

### **Ligue**

Le ballon recommandé pour les compétitions de minivolley est un ballon ayant une circonférence variant entre 60 et 65 cm.

Le ballon qui sera utilisé lors des parties de minivolley est le Mikasa VS123W-SL.

## ART. 15 POSITION DES JOUEURS

- 15.1 Pour la position en réception et de service, il est suggéré de placer trois (3) joueurs en demi-lune et un (1) joueur à la passe au filet.
- 15.2 Le dernier joueur à avoir servi pour chacune des équipes est considéré comme le seul joueur « arrière » et ne peut jouer le ballon au-dessus du filet (attaque, contre) dans la zone « avant » délimitée par la ligne de service du terrain de badminton.
- 15.3 Il est interdit d'effectuer des permutations ayant pour but de déplacer de façon permanente des joueurs de l'arrière à l'avant ou vice versa.

## ART. 16 SERVICE

- 16.1 Le joueur au service doit être derrière la ligne de fond et ses pieds ne peuvent pas traverser ni toucher la ligne. Celui-ci a 8 secondes pour s'exécuter.
- 16.2 Le ballon doit être frappé avec une main.
- 16.3 Le ballon peut toucher le filet en traversant de l'autre côté du terrain.
- 16.4 Le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) si celui-ci est manqué à l'intérieur des 8 secondes permises.
- 16.5 Le joueur au service ne peut pas sauter au filet pour attaquer ou contrer.
- 16.6 Le service est considéré « réussi » si le ballon traverse le plan vertical du filet et :
  - Tombe dans les limites du terrain de l'adversaire.
  - Touche un adversaire avant de tomber au sol ou à un élément extérieur du jeu.
- 16.7 L'écran visuel est permis, les joueurs de l'équipe au service doivent cependant rester immobiles dans leur écran individuel ou collectif.
- 16.8 Une équipe garde son droit de servir jusqu'à sa première faute. Quand elle commet une faute, l'adversaire prend le service. (Le ballon doit changer de côté de terrain en roulant sous le filet et non en le lançant par-dessus)
- 16.9 Nombre maximum de service : un joueur peut faire un maximum de 5 services consécutifs. Par la suite, l'adversaire reprend possession du ballon sans toutefois faire de point.

## ART. 17 RÉCEPTION DU SERVICE

La réception du service peut se jouer avec une technique permise en volleyball (tout contact franc qui est volontaire ou involontaire avec n'importe quelle partie du corps est accepté).

## ART. 18 TYPE DE CONTACTS DU BALLON

### 18.1 Nombre de contact

Trois (3) contacts par équipe sont obligatoires avant de faire passer le ballon dans le camp adverse. L'équipe qui ne réussit pas à faire trois contacts perdra l'échange.

Le contre au filet (bloc) ne compte pas dans la séquence de trois contacts.

### 18.2 Premier contact (frappe)

Le premier contact de chaque échange doit être frappé (manchette ou touche).  
Le ballon peut être touché par le joueur avec chaque partie du corps (pieds inclus)



### 18.3 Deuxième contact (attrapé)

Lorsqu'attrapé, le joueur doit effectuer un mouvement de balancier à partir d'entre les jambes à la taille. Le ballon doit être relancé avec les deux mains, sans hésitation, dans l'axe sagittal et dans un geste continu au niveau de la taille.

Le joueur ne peut pas lancer directement le ballon à son coéquipier au niveau de la poitrine.

Le joueur ne peut pas jongler avec le ballon avant de faire la passe.

Le joueur ne peut pas se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon.

Les deux pieds du joueur doivent demeurer au sol : le joueur ne peut donc pas pivoter ou de déplacer pour effectuer la passe. Par conséquent, si le joueur tombe au sol, celui-ci doit se relever sur les genoux et effectuer la passe.

### 18.4 Troisième contact (frappe)

Le troisième contact peut se jouer avec une technique permise en volleyball (tout contact franc qui est volontaire ou involontaire avec n'importe quelle partie du corps est accepté).

Le ballon ne doit pas être tenu (transport).

## **ART. 19 CONTRE (BLOC)**

19.1 Le troisième contact peut être contré par l'équipe adverse.

19.2 Si le ballon touche le contre et revient dans le camp de l'équipe à l'offensive, cette dernière doit recommencer à nouveau la séquence de trois (3) contacts.

19.3 Si le ballon touche le contre et revient dans le camp de l'équipe à la défensive, l'équipe doit également compléter 3 contacts avant de retourner le ballon dans le camp adverse.

## **ART. 20 ROTATION**

20.1 La rotation des joueurs se fait dans le sens horaire.

20.2 Les joueurs d'une équipe effectuent une rotation d'une place lorsque l'équipe gagne le droit de servir.

## **ART. 21 INTERRUPTION DU JEU**

21.1 Après le service, le ballon est considéré en jeu jusqu'au signal de l'arbitre.

### **Festival**

Si la manche est jouée avec une limite de temps, aucun temps mort n'est accordé.

## **Ligue**

L'entraîneur a droit à un (1) temps mort de 30 secondes par partie (manche).

Les demandes de temps mort peuvent être effectuées seulement avant l'introduction d'un service.

NOTE : Il est permis à l'entraîneur de parler aux joueurs sur le terrain pendant que le ballon n'est pas en jeu

## **ART. 22 LE JEU AU FILET**

- 22.1 Les joueurs ne doivent pas toucher au filet, ni le dépasser sur le plan vertical.
- 22.2 Ils peuvent toucher la ligne centrale sous le filet, mais ils ne doivent pas la dépasser complètement.
- 22.3 Sur l'action du contre, un joueur peut dépasser le plan vertical au-dessus du filet mais, ne peut toucher le ballon seulement qu'après le troisième contact de l'équipe à l'offensive.

## **ART. 23 DISCIPLINE**

- 23.1 Les entraîneurs sont responsables de la conduite de leurs joueurs et spectateurs à toutes les parties auxquelles ils participent.
- 23.2 Les entraîneurs doivent également veiller à fournir une surveillance minimum lors des périodes d'attente entre les parties principalement dans les aires mises à la disposition des équipes telles que les corridors et les vestiaires.
- 23.3 AUCUN BALLON N'EST ACCEPTÉ DANS LES CORRIDORS. En cas de bris de tout matériel, la facture de réparation sera envoyée à l'école fautive
- 23.4 Le comité organisateur se réserve le droit d'expulser les spectateurs, parents, joueurs ou équipes dont la conduite serait excessive, causerait des dommages ou un préjudice au tournoi.