

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2024-2025



VOLLEYBALL

Modifié le 30-01-2025

RSEQ
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

- 3.1.6 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)
- 3.1.7 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.

3.2 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. 4 TYPE DE CONTACTS DU BALLON

- 4.1 Nombre de contact
 - 4.1.1 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.
 - 4.1.2 Le contre au filet (bloc) ne compte pas dans la séquence de trois contacts.
- 4.2 Premier contact (frappe)
 - 4.2.1 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)
- 4.3 Deuxième contact (attrapé)
 - 4.3.1 Lorsqu'attrapé, le joueur doit obligatoirement 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.
 - 4.3.2 Le joueur ne peut pas lancer directement le ballon à son coéquipier au niveau de la poitrine.
 - 4.3.3 Le joueur ne peut pas jongler avec le ballon avant de faire la passe.
 - 4.3.4 Le joueur ne peut pas se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon.
 - 4.3.5 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 (sans pivoter).

- 8.3 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.9 FORMULE DE RENCONTRE

9.1 Forfait

9.1.1 Toute équipe ne se présentant pas sur le terrain à l'heure fixée ou n'ayant pas le nombre suffisant de joueurs est déclarée "forfait". La partie peut être jouée hors-concours.

9.1.2 Lorsqu'il y a un forfait, le pointage à entrer est de 25 à 0 par manche.

9.2 Durée des parties

9.2.1 Festival

Les parties seront en temps continu d'une durée de 20 minutes.

9.2.2 Tournoi

Parties préliminaires : Une manche de 25 points sera jouée. Une équipe gagne une partie lorsqu'elle totalise 25 points, avec un écart de 2 points et un maximum de 27.

Parties demi-finales et finales : Une manche de 25 points sera jouée. Une équipe gagne une partie lorsqu'elle totalise 25 points, avec un écart de 2 points et un maximum de 30.

En cas de bris d'égalité, le classement se fera dans l'ordre suivant :

- Point au classement (toutes les équipes)
- Ratio de victoire/défaite (entre les équipes à égalité)
- Point contres (entre les équipes à égalité)
- Points contre (toutes les équipes)
- Tirage pile ou face

Les points au classement seront établis comme suit :

VICTOIRE	2 points pour chaque partie gagnée (Temps réglementaire ou forfait)
DÉFAITE / FORFAIT	0 point pour chaque partie perdue (Temps réglementaire ou forfait)