RÈGLEMENTS DU MINIVOLLEY

Participant visé : 10-11-12 ans

Dernière révision : mars 2025

PRÉAMBULE

Volleyball Québec, qui est le seul organisme reconnu par le *ministère de l'Éducation du gouvernement du Québec* pour régir le volleyball, souhaite uniformiser la pratique du minivolley au Québec. Ces règlements ont été conçus et révisés avec l'optique d'une vision globale du développement du volleyball dans la province.

Dans ce document, Volleyball Québec vous présente ses règlements s'adressant à des joueurs de 10 à 12 ans qui s'initient et pratiquent le minivolley depuis peu (quelques mois/années). Ils ont été discutés, testés et révisés par plusieurs intervenants d'expérience du milieu de l'éducation et des clubs de volleyball fédérés.

Bien que le niveau de jeu puisse devenir très intéressant à regarder après quelques mois d'expérience, l'intervenant doit garder en tête que ce niveau reste de l'initiation au volleyball et est associé davantage à l'univers du jeu et au plaisir de pratiquer le sport qu'à celui de la performance et du développement de la performance.

L'esprit derrière ces règlements est de favoriser les échanges et le succès dans les actions des joueurs, sans trop dénaturer le sport. La « zone de discernement » des intervenants mis à l'épreuve dans ce sport peut devenir l'ennemie de ceux qui mettent la victoire en avant-plan, ce qui n'est pas souhaitable à cet âge.

En annexe à ce document, vous y retrouverez une série de « Questions-réponses », expliquant la logique derrière l'adoption de certaines règles, ainsi que les détails de la formule de jeu du *minivolley à trois échanges*, formule de jeu à privilégier en entrainement afin de développer globalement de meilleurs joueurs de volleyball.

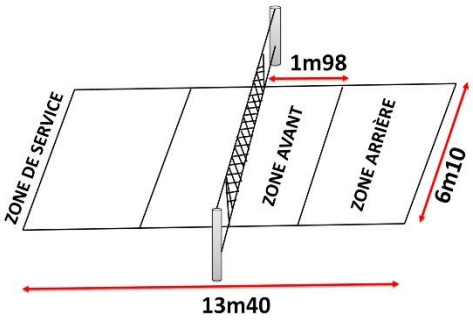
Mathieu Poirier

Directeur du développement de la pratique sportive

1. Objectifs :

1.1. Accumuler plus de points que son adversaire en envoyant le ballon à l'intérieur des limites du terrain de l'adversaire en le projetant par-dessus le filet.

2. Terrain :



2.1. La dimension de terrain utilisée est celle du badminton en DOUBLE, soit 13,40 m X 6,10 m.

2.2. La ligne de service au badminton (1,98 m) délimite la partie avant et arrière du terrain.

2.3. Les poteaux délimitent la zone de jeu du ballon.

2.4. Aucune antenne n'est utilisée.

3. Le plafond

3.1. Pour tous les contacts, si le ballon heurte le plafond et/ou un objet quelconque* qui se trouve au-dessus de l'aire de jeu et que le ballon ne traverse pas le plan du filet, le jeu peut continuer. Si le ballon heurte le plafond et traverse le plan du filet ou traverse le plan du filet et heurte le plafond, il y a faute.

*Aux fins de simplification, le terme « plafond » et « objet quelconque » désigne toutes structures permettant de soutenir le plafond (poutres, poutrelles, etc.) et objet quelconque suspendu au plafond (tuyau de ventilation, panier de basketball, toile, etc.)

4. Filet (matériel) :

4.1. La hauteur du filet est de 2 mètres.

4.2. Le filet peut être un filet de volleyball, de badminton ou un filet de fortune de corde ou de ruban.

5. Ballon :

5.1. Le ballon reconnu par Volleyball Québec pour les 10-11-12 ans est le Mikasa VS123W-SL. (Un ballon ayant une circonférence variant entre 60-65 cm est accepté)

6. Composition des équipes :

6.1. Participation mixte ou unisexe selon l'organisateur et le type de tournoi.

6.2. Une équipe est composée d'un minimum de cinq joueurs.

6.3. Pour le mixte, une équipe doit avoir au minimum un joueur de chaque sexe sur le terrain en tout temps.
(Il est néanmoins recommandé de viser à avoir une équipe de six joueurs comprenant 3 gars et 3 filles)

7. Supervision :

7.1. Chaque équipe doit être encadrée par une personne responsable : parent, entraineur ou autre. Avoir l'autorisation des dirigeants de l'organisation dans le cas d'une personne mineure.

7.2. Les participants ne peuvent pas porter de bijoux (chaine, collier, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.).

7.3. Seule la présence des personnes ayant un lien direct avec la supervision d'une équipe est permise dans l'espace réservé à l'équipe (ex. : banc des joueurs).

8. Arbitrage :

8.1. Un arbitre déterminé par l'organisateur peut diriger le match en faisant respecter les règles du jeu. L'autoarbitrage des participants peut également être utilisé.

8.2. L'arbitre signale le début (service) et la fin (interruption ou faute) de chaque échange en utilisant un sifflet.

8.3. Durant le match, les entraineurs doivent se positionner du côté opposé à la position de l'arbitre.

Position des joueurs

8.4. 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.

8.5. Il est interdit de faire des permutations ayant pour but de spécialiser des joueurs dans un rôle précis.

9. Rotation et substitution :

9.1. Il n'y a aucune substitution libre. Elles se font chaque fois qu'un joueur arrive à la position du serveur (le joueur sur le banc entre et l'autre sort).

9.2. La rotation des joueurs se fait dans le sens horaire, par l'équipe qui récupère la possession du service.

9.3. Définir un ordre de rotation de toute l'équipe (incluant les remplaçants) qui sera respecté pendant tout le match.

9.4. La règle de participation est appliquée. Obligatoirement, le nouveau serveur sera le prochain joueur du même sexe dans l'ordre de rotation (attention à la règle 6.3).

9.4.1. Si une équipe n'a pas de remplaçant du même sexe pour un joueur arrivant à la position de serveur au moment de la rotation, celui-ci ne pourra sortir du terrain et devra être le prochain serveur. L'ordre de rotation des joueurs se modifiera donc par lui-même et se poursuivra tel quelle par la suite.

10. Un match :

10.1. Une équipe est déclarée gagnante d'un match lorsqu'elle a un pointage plus élevé que son adversaire au bout de 18 minutes de jeu ou qu'elle est la première à atteindre 25 points avec un écart de deux points à l'intérieur de ce temps.

10.2. Au choix de l'organisateur, un match pourrait contenir 2 manches de 25 points. La formule 2 de 3 pourrait également être utilisée. Dans ce cas, la 3e manche ultime serait de 15 points.

11. Pointage :

11.1. Pointage continu : Un point est accordé au gagnant de chaque échange.

12. Le service et le serveur :

12.1. Le serveur s'exécute derrière la ligne de fond du terrain, sans toucher à la ligne.

12.2. Le serveur frappe le ballon à une main.

12.3. Le service peut toucher le filet en traversant de l'autre côté du terrain.

12.4. Un serveur peut faire un maximum de 3 services consécutifs. Par la suite, l'adversaire reprend possession du ballon sans toutefois faire de point et effectue une rotation avant que le prochain serveur s'exécute.

12.5. Le serveur à 8 secondes pour s'exécuter.

12.6. Le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) si celui-ci est manqué à l'intérieur des 8 secondes permises.

12.7. Le dernier joueur à avoir servi pour chacune des équipes est considéré comme un joueur de ligne 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.

13. Contacts du ballon:

13.1. 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. (Voir les règles du contre, car celui-ci ne compte pas comme un contact)

13.2. Aucune double touche n'est appelée.

13.3. Le ballon ne doit pas être tenu (transport).

13.4. Une touche à deux mains doit être faite en tout temps avec une trajectoire ascendante.

PREMIER ET TROISIÈME CONTACT

13.5. Le premier et le troisième contact doivent être joués avec une technique permise en volleyball.

13.5.1. Premier contact : touche, manchette.

13.5.2. Troisième contact : touche, manchette, smash, placement à une main.

Tout contact franc qui est volontaire ou involontaire avec n'importe quelle partie du corps est aussi accepté.

DEUXIÈME CONTACT (la passe d'attaque)

13.6. Le deuxième contact du ballon peut être une passe « attraper-lancer », en plus des autres techniques de volleyball (touche, manchette, etc.).

13.7. La passe « attraper-lancer » doit être attrapée et relancée à 2 mains sans hésitation dans un geste continu, de bas en haut passant sous le niveau de la taille, dans l'axe sagittal* du corp au moment où le ballon quitte les mains du joueur.

13.7.1. L'écart entre les pieds (faire une fente) n'est pas un critère pour vérifier si le lancer est bon ou pas. Si les deux pieds pointent dans la même direction que le lancer, celui-ci devrait respecter le plan sagittal, même s'il y a un grand écart entre les deux pieds.

13.7.2. Un joueur qui « jongle » avec le ballon avant de le relancer n'est pas considéré comme un geste continu.

***Axe sagittal :** Plan vertical orienté dans le sens antéro-postérieur sur la ligne médiane du corps (comme si une énorme vitre traversait le corps de l'arrière vers l'avant en séparant celui-ci par deux parties égales). Il est parallèle au plan médian.*

13.8. Lors d'une passe « attraper-lancer », un joueur ne peut se déplacer, faire pivoter ses pieds ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon. Par conséquent :

13.8.1. Le joueur ne peut glisser sur les genoux pour effectuer une passe;
13.8.2. Le joueur étendu par terre ne peut se relever et mettre le genou au sol pour effectuer une passe « attraper-lancer »;
13.8.3. Le joueur étendu par terre ne peut pas effectuer une passe « attraper-lancer »;
13.8.4. Seuls les pieds peuvent toucher au sol lors d'une passe « attraper-lancer »;
13.8.5. Le ballon attrapé en plein mouvement doit être relancé avant la stabilisation du corps.

14. Contre (bloc):

14.1. Pour être considéré comme un contreur, le joueur doit se trouver à une distance maximale d'un bras du filet et avoir les mains au-dessus de sa tête.

14.2. Seulement le troisième contact peut être contré par l'équipe en défensive. Un contre ne peut intercepter une passe de l'équipe adverse.

14.3. Si le ballon touche le contre et traverse dans le camp de l'équipe en défensive, l'équipe doit compléter trois contacts avant de retourner le ballon dans le camp adverse (le contre ne compte pas dans la séquence de trois contacts).

14.4. Si le ballon touche le contre et revient dans le camp de l'équipe à l'offensive, cette dernière doit recommencer une nouvelle séquence de trois contacts.

15. Filet et ligne centrale sous le filet :

15.1. Un joueur ne peut pas toucher au filet lorsque le ballon est en jeu.

15.2. Aucune partie du corps ne peut traverser le plan vertical sous le filet.

15.2.1. Le pied d'un joueur peut toucher à la ligne centrale sous le filet sans la dépasser complètement.

15.3. Uniquement lors de l'action du contre, les mains peuvent dépasser le plan vertical au-dessus du filet.

16. Fautes :

16.1. Une faute commise par une équipe donne un point à l'adversaire.

16.2. L'équipe commet une faute si :

16.2.1. Le ballon ne passe pas par-dessus le filet et entre les poteaux.

16.2.2. Le ballon tombe dans le filet au 3e contact ou à l'extérieur des limites du terrain dans le camp adverse.

16.2.3. Il y a erreur de rotation des joueurs au service.

16.2.4. Elle ne respecte pas les règlements inscrits dans ce document et les règles communes du volleyball utilisées, mais non mentionnées.

17. Temps mort :

17.1. Aucun temps mort n'est permis lors d'une partie prenant fin par le temps (ex. : match de 18 minutes maximum).

17.2. Lors de matchs non chronométrés, chaque équipe a droit à un temps mort de 30 secondes par partie (manche).

(Annexe 1)

Questions et réponses

Voici une section Questions-réponses en lien avec les règlements de minivolley. Cette section clarifie et explique la logique derrière l'adoption de certaines règles.

Formule de jeu

Pourquoi la formule de jeu n'est-elle pas la formule de jeu à trois échanges?
Après plusieurs années d'essais, les difficultés « d'organisation » de cette formule en tournoi ont démontré qu'elle n'était pas la préférée des entraineurs et organisateurs d'événement. Néanmoins, pour tous les bienfaits au niveau du développement global des joueurs, il est fortement recommandé d'utiliser cette formule de jeu en entrainement. C'est d'ailleurs la principale formule de jeu utilisée en entrainement par les équipes compétitives allant de l'école secondaire à l'équipe nationale.

Le plafond

Pourquoi permet-on que le ballon touche le plafond?
Un des objectifs est d'augmenter le nombre d'échanges dans les lieux où le plafond est très bas et d'ainsi rendre le sport plus attrayant. En permettant le plafond en 2012 en volleyball, le résultat n'a presque jamais donné davantage à l'équipe qui a bénéficié de cette règle, outre le fait que le jeu continue.

Composition des équipes

Pourquoi, dans la catégorie mixte, il n'est pas obligé d'avoir en tout temps deux joueurs de chaque sexe sur le terrain?
Il est idéal d'avoir en tout temps deux joueurs de chaque sexe sur le terrain. La mixité des équipes est ce qui fait la beauté du minivolley. Néanmoins, il peut arriver qu'il soit difficile pour certaines écoles ou certains clubs de trouver assez de joueurs de chaque sexe pour compléter une équipe. En permettant un joueur de chaque sexe minimum, ça facilite le contexte et permet à un plus grand nombre d'équipe de participer.

Pourquoi, dans la catégorie mixte, il n'est pas permis de jouer avec une équipe de filles contre des équipes mixtes ?
L'observation du sport de façon générale en société peut biaiser notre jugement à ce niveau. Comme la poussée de croissance chez les filles arrive en moyenne plus tôt que chez les garçons (certaines vers 11-12 ans), il n'est pas rare que des filles soient plus développées que les garçons et qu'elles soient meilleures qu'eux. En respectant le ratio d'une personne minimum de chaque sexe sur le terrain, l'équité reste la même pour tous.

Supervision

Est-ce que la personne-ressource d'une équipe (entraineur, prof, parent…) peut parler pour aider son équipe lorsque le ballon est en jeu?
Pour maximiser le développement d'un joueur, il est important de laisser celui-ci prendre ses propres décisions de jeu et non de se les faire dicter (ex. : le prof qui dit « in » ou « out » à son joueur). Longtemps insérée dans la règlementation, cette règle est maintenant une recommandation, dont les personnes-ressources doivent être sensibilisées. L'absence d'arbitres formés et matures justifie ce changement, mais aussi le fait qu'il n'est pas rare que les compétitions surviennent très tôt dans la saison, alors que les joueurs débutants ne connaissent pas encore toutes les facettes du jeu. L'aide de la personne-ressource peut-être alors bienvenue.

Permutation

Pourquoi est-il interdit d'effectuer des permutations de position entre les joueurs?
À cet âge il est prioritaire de développer l'ensemble des habiletés d'un joueur de minivolley dans chacune des circonstances qu'offre le sport. De vouloir augmenter le niveau de jeu d'une équipe en effectuant des permutations et de la spécialisation va à l'encontre de ce que nous recommandons pour développer de meilleur joueur à moyen et long terme.

Le service et le serveur

Pourquoi limite-t-on à trois le nombre de services consécutifs qu'un serveur peut effectuer?
Permettre à des joueurs de « contrôler » le match par des services dévastateurs éloigne tous les joueurs de l'opportunités de se développer dans une variété de facettes du volleyball. Allouer trois services consécutifs au maximum par serveur permet une variété de jeu, se compte facilement et permet aux joueurs de ne pas se décourager.

Est-ce qu'il est possible de permettre à un serveur de mettre un pied dans le terrain pour servir?
Un organisateur peut ajouter des règles spécifiques à son événement, selon sa réalité. Certaines conditions locales pourraient permettre cette adaptation (ex. : joueurs plus jeunes, etc.), mais un événement se déroulant dans des conditions standards ne devrait pas permettre cette situation.

Pourquoi, en minivolley, il est permis de rattraper son ballon au service, si celui-ci est mal lancé?
Contrairement au volleyball standard, le minivolley a été créer dans le but de rendre accessible le sport chez les débutants /plus jeunes. Plusieurs règles « briseur d'échanges » du volleyball ont été adaptées afin d'augmenter le nombre et la longueur des échanges. Celle-ci en est une.

Contact du ballon

Pourquoi la règle de trois contacts obligatoires existe, contrairement à l'absence de cette règle en volleyball ?

L'objectif est de favoriser le nombre d'actions offensives (smash, placement offensif) qui permet de créer des points plus facilement tout au long du parcours des joueurs dans le volleyball.

Pourquoi spécifier qu'une touche doit avoir une trajectoire ascendante?
À l'attaque : on veut favoriser le développement du smash/placement qui sera primordial pour inscrire des points dans le développement d'un joueur de volleyball. De plus, déterminer la limite entre une touche descendante et un transport à deux mains est un problème, surtout lorsqu'il y a de l'autoarbitrage.

En réception : avec le 2e contact « attraper-lancer », il peut être possible de récupérer une réception de service en touche manqué (donc vers le bas), ce qui n'est pas très pédagogique.

La passe d'attaque (2e contact)

Comment gérer la « zone de tolérance » pour la passe « attraper-lancer dans son axe » (plan sagittal du corps)?
Il peut effectivement être difficile d'évaluer si « l'attraper-lancer » est exécuté de manière acceptable en respectant le plan sagittal du corps. Pour y arriver, on peut faire l'analogie du policier où celui-ci doit faire respecter la loi, mais qu'il a un pouvoir discrétionnaire.

Bien que la limite de vitesse sur l'autoroute soit de 100km/h, un policier ne procèdera habituellement pas à une arrestation en deçà de 110 km/h. Après 110km/h, les chances deviennent plus aléatoires selon chaque policier. La « zone de tolérance » en ce qui concerne la passe « attraper-lancer » en lien avec le plan sagittal du corps devrait donc se situer entre 100 et 110km/h.

Pourquoi la passe « attraper-lancer » doit absolument être attrapée à deux mains?
Afin de développer le réflexe de bouger ses deux bras au lieu d'un seul! Ce réflexe viendra aider le joueur à effectuer une bien meilleure manchette à l'extérieur de ses appuis dans son parcours de joueur de volleyball au fil des années.

Est-ce que la passe « attraper-lancer » peut être attrapée à l'extérieur du plan sagittal du corps?
Oui ! Même si le ballon est attrapé à l'extérieur du plan sagittal du joueur, celui-ci peut le ramener dans « son axe » pour effectuer son lancer. L'important est que le ballon soit toujours en mouvement tout au long du geste. Cette action est permise afin de prioriser l'importance d'être face à sa cible pour effectuer la passe. Pour un maximum de succès, plusieurs joueurs développeront le réflexe de sauter pour attraper le ballon et d'atterrir les pieds bien enlignés vers l'attaquant.

(Annexe 2)

Formule de jeu optionnelle :
Le minivolley à trois échanges.

Le minivolley à trois échanges est une formule de jeu offrant davantage d'occasions de longs échanges, d'attaques, de jeu en défensive et de transitions que le minivolley standard. Les joueurs ont donc plus de chance de favoriser le développement de l'ensemble de leurs habiletés et d'obtenir une meilleure compréhension du jeu.

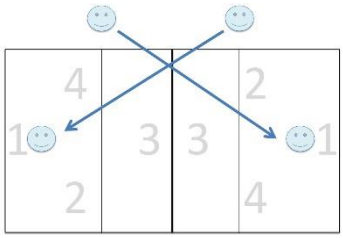
(***Résumé*** *vidéo sur le site de Volleyball Québec ou en* cliquant ici)

- Le jeu suit la séquence d'actions suivante, puis on recommence :
  - Service d'un joueur d'une équipe
  - Balle facile 1, toujours lancée vers le même côté (ex. : côté où il y a des estrades)
  - Balle facile 2, toujours lancée vers le côté opposé où la première balle facile a été lancée (ex. : côté opposé aux estrades)

- Chaque échange vaut 1 point (donc 3 points par séquence d'action).

Exemple : La première séquence de trois échanges du match indiquera un pointage de 3-0, 2-1, 1-2 ou 0-3.

- **Balle facile** : La personne responsable de lancer la balle facile doit suivre les consignes suivantes : le ballon doit être lancé à deux mains, de bas en haut, avec une certaine hauteur qui offre aux joueurs en réception les conditions maximales de réussite.



- Il est souhaitable de toujours lancer au joueur qui occupe la position 1 (en arrière au centre).

- L'enseignant, un parent ou un élève peut introduire la balle facile à **son** équipe. Cette personne peut entrer dans le terrain pour effectuer le lancer.

- La balle facile est introduite lorsque tous les joueurs sur la ligne avant sont prêts et qu'ils auront appelé la balle facile.

- Afin d'avoir un bon rythme (ce qui amène le plaisir du jeu), utilisez 3 ballons pendant une séquence d'action et il ne faut pas tarder avant de lancer les balles faciles.

- Le service change de côté chaque fois qu'une séquence d'action de trois échanges est terminée.

- Une rotation s'effectue à la suite d'une séquence d'action de trois échanges par l'équipe qui récupère la possession du service.

- Chaque équipe est responsable de déléguer une personne (joueur sur le banc ou bénévole) pour enlever le ballon du terrain après un échange.

    - Cette personne peut être le responsable qui lance la balle facile.
    - Les équipes doivent laisser un minimum de temps pour que le ballon soit enlevé avant que le prochain échange puisse commencer.

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

- Une partie peut être gagnée à tout moment d'une séquence d'action de trois échanges (ex. : après le service, après la balle facile 1 ou la balle facile 2).

SAVIEZ-VOUS QUE

	Échanges initiés par	
	un service	un lancer
% d'échanges de 2 contacts ou plus	43% **29% = services ratés** **28% = as au service**	99%

Ces chiffres proviennent d'une étude menée par Volleyball Canada à travers le pays auprès d'équipes de 13 ans et moins (volleyball standard)

	Échanges initiés par	
	un service	un lancer
% de troisième contact (les attaques)	16%	49%

Ces chiffres proviennent d'une étude menée par Volleyball Canada à travers le pays auprès d'équipes de 13 ans et moins (volleyball standard).