RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2026-2027



VOLLEYBALL

Modifié le 04-09-2026

RSEQ
LAURENTIDES-LANAUDIÈRE

TABLE DES MATIERES

ART. 1 RÈGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS *3*

ART. 2 POSITION DES JOUEURS *3*

ART. 3 SERVICE ET RÉCEPTION *3*

ART. 4 TYPE DE CONTACTS DU BALLON *4*

ART. 5 CONTRE (BLOC) *5*

ART. 6 ROTATION *5*

ART. 7 INTERRUPTION DU JEU *5*

ART. 8 LE JEU AU FILET *5*

ART. 9 FORMULE DE RENCONTRE *6*

ART. 1 RÉGLEMENTS OFFICIELS EMPLOYÉS

1.1 Les règlements officiels sont ceux de Volleyball Québec

1.2 La réglementation spécifique du RSEQLL ont préséance sur les règlements de la Fédération de Volleyball Québec si ceux-ci sont plus restrictifs.

1.3 Les règlements administratifs du RSEQLL doivent être respectés.

ART. 2 POSITION DES JOUEURS

2.1 Pour la position en réception et de service, il est suggéré de placer trois joueurs en demi-lune et un joueur à la passe au filet.

2.2 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.

2.3 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. 3 SERVICE ET RÉCEPTION

3.1 SERVICE

3.1.1 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.
Note ! en festival seulement : Le serveur peut s'avancer, mais doit garder minimalement un pied derrière la ligne.

3.1.2 Le ballon doit être frappé avec une main.

3.1.3 Le ballon peut toucher le filet en traversant de l'autre côté du terrain.

3.1.3 Le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) jusqu'à un maximum de deux fois. Le joueur au service ne peut pas sauter au filet pour attaquer ou contrer.

3.1.4 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.

3.1.5 L'écran visuel est permis, les joueurs de l'équipe au service doivent cependant rester immobiles dans leur écran individuel ou collectif.

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 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).

4.4 Troisième contact (frappe)

4.4.1 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).

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

ART. 5 CONTRE (BLOC)

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

5.2 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 contacts.

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

ART. 6 ROTATION

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

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

ART. 7 INTERRUPTION DU JEU

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

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

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

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

ART. 8 LE JEU AU FILET

8.1 Les joueurs ne doivent pas toucher au filet, ni le dépasser sur le plan vertical.

8.2 Ils peuvent toucher la ligne centrale sous le filet, mais ils ne doivent pas la dépasser complètement.

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 21 à 0 par manche.

9.2 Durée des parties

9.2.1 Festival

Les parties seront en temps continu.

9.2.2 Tournoi et CRS

Parties préliminaires : Chaque rencontre se joue en deux manches de 21 points. Aucune manche supplémentaire ne sera disputée, ce qui signifie qu'un match peut se terminer sur un score de 1 manche partout (1-1).

Parties demi-finales et finales : Chaque rencontre se joue en deux manches de 21 points. Si les deux équipes remportent une manche chacune (1-1), une **manche décisive de 11 points** sera jouée pour départager les équipes.

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)