

RESEAU DU SPORT ETUDIANT DU QUEBEC
REGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIERE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)

Mise à jour
2016-02-01

LIGUE ET TOURNOIS

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

MINI-VOLLEY

1- LE BUT DU JEU

Deux équipes se disputent un ballon au-dessus du filet. Chaque équipe essaie d'envoyer et de faire tomber le ballon dans le camp adverse. L'équipe adverse cherche à l'empêcher.

2- RÈGLES DU JEU

Les règlements en vigueur sont ceux de la Fédération de volleyball du Québec.

3- CATÉGORIES

Élèves fréquentant l'école primaire et
MOUSTIQUE : Élèves nés après le 30 septembre 2002
NOVICE (4e année) : Élèves nés après le 30 septembre 2005

4- LE TERRAIN

Le terrain utilisé sera le même que le terrain de badminton (double) c'est-à-dire, 13,40 m par 6,10 m.

5- LE FILET

La hauteur du filet recommandée pour le mini-volley (4 X 4) est de : 2,00 m.

6- **LE BALLON**

Le ballon recommandé pour les compétitions et rencontres de ligue de mini-volley est le ballon Mikasa MV-123SL (Jaune et Bleu).

Note : Cependant les ballons de marque Arima (rose) ou ayant une circonférence variant entre 60 et 65 cm sont acceptés pour la pratique et pour la catégorie novice.

7- **NOMBRE DE JOUEURS**

Les équipes sont mixtes et composées d'un minimum de cinq (5) joueurs et d'un maximum de huit (8).

Note : Tous les joueurs inscrits en début de tournoi doivent faire partie de la rotation pour toutes les rencontres.

Quatre (4) joueurs sont sur le terrain, dont un minimum de deux (2) filles.

Les joueurs proviennent tous de la même école primaire.

A- **Position des joueurs**

Deux joueurs placés sur la ligne avant et deux sur la ligne arrière en alternant, un garçon et une fille.

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

Pour la position en réception de service, il est suggéré de placer trois (3) joueurs en demi-lune et un (1) joueur à la passe.

8- CHANGEMENT

La règle de participation sera appliquée.

C'est-à-dire qu'il y aura un changement **obligatoire** de joueur exclusivement aux rotations et seulement à la position du serveur en utilisant les joueurs remplaçants. Cependant, la présence d'un minimum de 2 filles sur le terrain est exigée en tout temps. (Exception seulement si l'équipe est composée du minimum de filles (2), celles-ci doivent demeurer en tout temps sur le terrain.)

9- L'ARBITRAGE

Un arbitre dirige le match. Il fait respecter les règles de jeu. Il 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, l'utilisation du sifflet est recommandée.

Si possible, un marqueur assistera l'arbitre dans son travail en identifiant le pointage sur la feuille de match et sur les indicateurs de pointage ; Il doit aussi contrôler les substitutions et le nombre de services réussis consécutivement par un même serveur.

10- INTERRUPTIONS DE JEU

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

L'entraîneur a droit à un (1) temps mort de 30 secondes par partie (set). Si le set est joué avec une limite de temps, **aucun** temps mort n'est accordé.

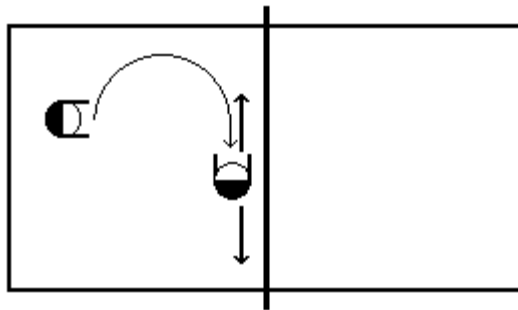
Note : Il est permis à l'entraîneur de parler aux joueurs sur le terrain pendant que le ballon n'est pas en jeu.

11- LA TOUCHE DU BALLON

- La règle du trois contacts obligatoires est appliquée.
- Le **premier contact** doit obligatoirement être une touche ou une manchette.

Exception : catégorie novice 3^e-4^e, au premier contact, le ballon peut être attrapé à deux mains comme le 2^e contact. **Le joueur ne peut se déplacer avec le ballon** et doit le relancer dans un geste continu dans l'axe (avant ou arrière) frontal.

- À la suite d'une attaque de l'équipe adverse, lors du premier contact, le ballon peut être touché par le joueur avec chaque partie du corps (pieds inclus). La touche doit être brève et simultanée (même si la double touche est tolérée). Le transport ou contact avec la paume des mains n'est pas admissible.
- Le **second contact** peut être attrapé. Le deuxième contact est attrapé à deux mains. **Le joueur ne peut se déplacer avec le ballon** et doit être attrapé et relancé dans l'axe vertical en un geste continu des épaules, des coudes et des poignets dans l'axe des pieds (avant ou arrière). Les pieds peuvent être déplacés avant l'attrapé, mais doivent être **fixe** pendant le lancer.



- Le **troisième contact** doit obligatoirement être une touche, une manchette ou un smash. La touche au-dessus du filet doit être faite avec une trajectoire ascendante.
- Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp ni toucher aucun obstacle au-dessus et à côté du terrain de jeu lorsqu'il traverse le filet ; il ne doit pas tomber en dehors du terrain de jeu après la touche d'un joueur de l'équipe.

12- LE SERVICE

Le ballon est mis en jeu par le joueur au service, qui se place derrière la ligne de fond. Il frappe le ballon avec une main pour l'envoyer directement dans le terrain adverse. Le joueur ne peut pas entrer dans le terrain, ni toucher à la ligne de fond avant d'avoir effectué le service. Le joueur a cinq (5) secondes pour effectuer son service. Le service est considéré « bon » même s'il touche au filet et ne touche pas le partenaire ou un autre obstacle au-dessus ou à côté du terrain, et qu'il ne tombe pas en dehors du terrain de jeu.

Un même joueur ne peut exécuter plus de 5 services consécutifs, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur. Un maximum de 10 services est alloué pour une même équipe. Après quoi, le ballon ira directement à l'autre équipe.

13- LE POINTAGE

L'équipe gagne un point lorsque l'adversaire commet une faute (score continu). Une équipe garde son droit de servir jusqu'à sa première faute. Quand elle commet une faute, l'adversaire prend le service.

Les joueurs d'une équipe changent de position lorsque l'équipe gagne le droit de servir, effectuant une rotation d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une équipe gagne une partie (set) lorsqu'elle totalise 25 points, avec un écart de 2 points.

Note: Lors des tournois régionaux, la règle 25 points ou 15 minutes est appliquée. C'est-à-dire que l'atteinte de l'une ou l'autre de ces deux limites met fin à la rencontre.

14- Code d'éthique

Afin de maintenir une attitude professionnelle et éducative commune, le RSEQ-QCA applique le règlement suivant :

En tout temps, le joueur ainsi que l'entraîneur doivent manifester un comportement responsable et digne. Aucun écart de langage ni de comportement (manque de respect envers l'officiel, l'adversaire, etc.) ne sera toléré de la part de l'un ou de l'autre. En cas de dérogation à ce règlement, voici la procédure que nous adopterons :

- 1^{re} infraction :** • Avertissement verbal au joueur fautif.
- 2^e infraction :** • Présentation au joueur ou à l'entraîneur d'un carton jaune (avertissement), octroi d'un point à l'adversaire et perte du service s'il y a lieu.
- 3^e infraction :** • Même procédure qu'à la deuxième infraction **ET DE PLUS**, le comité de discipline se réunit immédiatement et rend sa décision pouvant aller jusqu'à l'expulsion du joueur ou même de l'entraîneur du lieu de compétition.