



**RÈGLEMENTATION**

**SPÉCIFIQUE**

**MINI-VOLLEY**

**(Mise à jour : 17 mars 2011)**

## **1) OBJECTIFS**

Accumuler plus de points que son adversaire en envoyant le ballon par-dessus le filet pour qu'il tombe à l'intérieur des limites du terrain de l'adversaire ou parce que celui-ci a commis une faute.

## **2) COMPOSITION DES ÉQUIPES**

- 2.1. Le format de jeu est de 4 contre 4 dans une formation de losange;
- 2.2 Le nombre minimum de joueurs est de six (6) et le nombre maximum est de huit (8).
- 2.3. Pour la formule d'équipe mixte, la présence d'un minimum de deux (2) filles sur le terrain est obligatoire en tout temps.

## **3) CATÉGORIE D'ÂGE**

Catégorie d'âge Moustique (Élève au niveau primaire)

Né entre le 1<sup>er</sup> octobre 1998 et avant le 30 septembre 2000

## **4) LE TERRAIN**

- 4.1. La dimension du terrain utilisé est celle du badminton en DOUBLE soit 13,40 m X 6,10 m.
- 4.2. La ligne de service au badminton (1,98 m) délimite la partie avant et arrière du terrain.
- 4.3. La hauteur du filet est de 2 m.
- 4.4. Ne pas utiliser d'antenne.

## **5) LE BALLON**

Le ballon recommandé pour les compétitions de mini-volley est un ballon mikasa swich.

## **6) NOMBRE ET POSITION DES JOUEURS SUR LE TERRAIN**

- 6.1. Quatre (4) joueurs (dont deux filles sur le jeu en mixte obligatoirement);
- 6.2. Deux (2) joueurs à l'avant et 2 joueurs à l'arrière en alternant gars-fille;

6.3. Il est interdit de faire des permutations ayant pour but de déplacer de façon permanente des joueurs de l'arrière à l'avant ou vice versa.

## **7) ROTATION DES JOUEURS SUR LE TERRAIN**

7.1. À chaque rotation, il doit y avoir un changement de joueur à la position de serveur en utilisant les remplaçants chaque fois que l'équipe prend possession du service ou après cinq services consécutifs du même serveur;

7.2. Si un joueur remplaçant ne peut prendre sa place au service, l'équipe perdra son droit de service. S'il y a une blessure évidente, l'arbitre pourra annuler cette règle.

7.3. La rotation des joueurs se fait dans le sens « horaire ».

7.4. La règle de participation est appliquée. Obligatoirement, le nouveau serveur sera le prochain joueur du même sexe dans l'ordre de rotation. Il faut absolument respecter la règle 6.2.

## **8) LE SERVICE**

8.1. Le joueur se place n'importe où derrière la ligne de fond;

8.2. Un joueur ne peut exécuter plus de cinq (5) services consécutifs;

8.3. Un joueur a cinq (5) secondes pour effectuer son service;

8.4. Le dernier joueur à avoir servi, pour chacune des équipes, 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;

8.5. La réception du service peut se faire soit en manchette ou en touche;

8.6. Le service peut toucher au filet

8.7. Après 5 services consécutifs, celui-ci change d'équipe.

## **9) LA TOUCHE DU BALLON**

9.1. Le ballon peut être touché par un joueur avec n'importe quelle partie du corps volontairement ou involontairement. Le ballon doit obligatoirement être envoyé dans le sens adverse après trois contacts (c'est-à-dire lors du 3<sup>e</sup> contact).

9.2. Lors du **1<sup>er</sup> contact** (défensive) : La double touche est acceptée en autant que le ballon n'est pas transporté. Cette règle n'est pas applicable pour le troisième contact.

9.3. **Le 2<sup>e</sup> contact** : un joueur peut attraper le ballon. Cependant, il ne peut ni progresser ni se déplacer (aucun pivot ou changement d'appui) lorsqu'il a le ballon dans ses mains. Il doit alors le relancer dans un geste continu dans l'axe (avant ou arrière) frontal.

Un joueur peut attraper le ballon à une main. Cependant, il doit être relancé à une main.

Un ballon attrapé à un appui doit être lancé à un appui.

Une faute sera appelée si un joueur utilise un autre appui que ses mains pour attraper le ballon.

9.4. **Le 3<sup>e</sup> contact** : Il peut être une touche, une manchette ou un smach.

9.5. La touche au dessus du filet doit être faite avec une trajectoire ascendante.

9.6. Le joueur placé en position 1 (à l'arrière et à droit) ne peut en aucun cas s'avancer au filet pour effectuer une attaque ou un contre.

## **10) LE JEU AU FILET**

10.1. Les joueurs ne doivent jamais toucher le filet. Ils peuvent toucher la ligne centrale mais, ils ne doivent pas la dépasser complètement.

10.2. Un ballon qui rebondit dans le filet peut être repris par l'équipe à condition que les trois touches n'aient pas été effectuées.

10.3. Sur un contre, il est permis de dépasser le plan vertical du filet mais, un joueur ne peut attaquer un ballon dans le terrain adverse.

10.4. L'équipe qui a effectuée un contre a droit à trois autres contacts.

10.5. Si un joueur a touché au ballon au centre, il peut le contacter une 2<sup>e</sup> fois en autant que le ballon soit frappé.

## **11) INTERRUPTION DE JEU**

11.1. Un (1) temps mort de 30 secondes par partie (set).

11.2. Si un set est joué avec une limite de temps, aucun temps mort n'est accordé.

11.3. Il est permis à l'entraîneur de parler à ses joueurs pendant que le ballon est arrêté.

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

11.5. Si un ballon d'une partie avoisinante entre dans les limites de jeu, l'échange est repris.

## **12) LA DURÉE DES PARTIES**

12.1. Tournoi à la ronde

1 set de 25 points avec un écart de 2 points ou 15 minutes de jeu

12.2. ½ finale ou finale (selon le nombre d'équipes)

L'équipe qui remporte deux parties sur trois

## **13) CODE D'ÉTHIQUE**

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

En tout temps, le joueur ainsi que l'entraîneur doivent manifester un comportement responsable et digne. Aucun écarte 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 devons adopter :

**1<sup>ere</sup> infraction** : Carton jaune (avertissement) au joueur ou à l'entraîneur

**2<sup>e</sup> infraction** : Octroi d'un point à l'adversaire et perte du service

**3<sup>e</sup> infraction** : Même procédure qu'à la deuxième infraction et de plus, le comité de discipline se réunit immédiatement et rend sa décision. Cette dernière peut aller jusqu'à l'expulsion du joueur ou de l'entraîneur.

Avant chacun des matchs, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ses joueurs ne porte de bijou (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.).

## **14) ALIGNEMENT**

Les entraîneurs devront remplir la feuille d'alignement partant avant chaque partie (set) et la remettre à l'arbitre. (Voir « composition des équipes »).

## 15) ÉCRAN

Il est strictement interdit de faire un « écran » sous peine de pénalité. L'écran doit être effectif pour être pénalisé.

## 16) EN CAS D'ÉGALITÉ

16.1. Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué dans le cas d'une égalité :

- 1) Le nombre de victoires;
- 2) Résultats des parties entre les équipes concernées;
- 3) Le quotient des « points pour » et des « points contre » pour les parties impliquant les équipes concernées;
- 4) Le quotient des « points pour » et des « points contre » pour la totalité des rencontres;
- 5) Pile ou face.

16.2. Lors du calcul du quotient des « points pour » et des « points contre », une partie gagnée ou perdue par forfait ne sera pas considérée dans ce calcul. De plus, pour le calcul du quotient de l'autre équipe à égalité, la partie jouée contre l'équipe impliquée dans le forfait ne sera pas considérée.

16.3. Lorsqu'une ligue contient trois (3) sections, voici la procédure afin de déterminer le meilleur 2<sup>e</sup> :

Dans le cas d'un nombre égal de parties jouées par rapport aux autres sections :

- 1) Victoires – Défaites contre l'équipe de première position;
- 2) Ratio des « points pour » et des « points contre » contre l'équipe de première position;
- 3) Ratio des « points pour » et des « points contre » contre les autres équipes de la section

## 17. POINTS AU CLASSEMENT

Victoire = **2 points**

Défaite (avec 18 points et plus) = **1 point**

Défaite (avec moins de 18 points) = **0 point**