



JEUX INTERSCOLAIRES DU CONSEIL EN ÉDUCATION DES PREMIÈRES NATIONS



RÈGLEMENTS DE VOLLEYBALL

[\(RÈGLEMENTS DE MINI-VOLLEYBALL À LA PAGE 4\)](#)

➤ Début de la partie

- Les équipes ont droit à un maximum de dix minutes pour s'échauffer adéquatement après la fin du match précédent.
- Les capitaines seront appelés durant les dix minutes d'échauffement pour faire le tirage pour le service.

➤ Disqualification d'une équipe

- Toute disqualification d'équipe entraînera un pointage officiel de 25 à 0 pour la partie en faveur de l'équipe adverse.

Motifs de disqualification

- ✗ Toute équipe qui oublie de se présenter à une partie ou qui arrive en retard au-delà du délai accordé.
- ✗ Toute équipe qui utilise des moyens malhonnêtes ou commet un acte de tricherie pour remporter une partie.
- ✗ Toute équipe qui fait jouer un joueur non admissible sans l'approbation du consultant sportif.

➤ Composition de l'équipe

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de six. En cas de blessures, un minimum de cinq joueurs sera toléré pour commencer ou continuer une partie.
- Pour débiter la partie, sept joueurs doivent être présents sur le plateau, à moins de cas de blessures.
- Il est strictement interdit pour une équipe féminine de compter un ou plusieurs garçons; par contre, une ou plusieurs filles peuvent faire partie d'une équipe masculine.
- Aucun participant ne peut faire partie de plus d'une équipe durant l'événement.

➤ Déroulement des parties

Parties préliminaires

- Les parties préliminaires comportent deux manches de vingt-cinq points.
- Une troisième manche peut être jouée sous deux conditions. Les deux équipes doivent être d'accord pour la jouer et la manche doit débiter au moins quinze minutes avant le début de la prochaine partie à l'horaire.



JEUX INTERSCOLAIRES DU CONSEIL EN ÉDUCATION DES PREMIÈRES NATIONS



- En cas d'égalité (une manche gagnée par chacune des équipes), la troisième manche de quinze points agira de bris d'égalité et sera comptabilisée.
- Dans le cas où une équipe remporte deux manches, la troisième manche se jouera de façon non-officielle. Le score de la troisième manche ne comptera pas.
- Afin d'empêcher les retards et d'assurer un bon échauffement pour toutes les équipes, tous les matchs doivent prendre fin cinq minutes avant le début de la prochaine partie à condition que l'équipe gagnante mène par deux points.

Parties éliminatoires

- Pour avoir le droit de disputer une partie éliminatoire, un joueur doit avoir joué au moins une partie en ronde préliminaire.
- Les parties éliminatoires sont des deux de trois; la première équipe à remporter deux manches se verra déclarée gagnante de la partie.
- En cas d'égalité (une partie gagnée par chacune des équipes après deux manches), l'issue d'une troisième manche de quinze points déterminera le gagnant.
- Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de trente secondes par manche.
- Le pointage est calculé selon le système ping-pong; chaque échange aboutit à un point.

➤ **Hauteur du filet**

- Les filets seront posés à 2m24 pour les catégories de 13-15 ans et 16-18 ans.

➤ **Contact du ballon**

- Le ballon peut entrer en contact avec n'importe quelle partie du corps.
- La double touche est interdite en tout temps. Cependant, les arbitres utiliseront leur jugement pour tolérer, à un certain point, une qualité de touche égale aux deux équipes. Ceci est fait dans le but de favoriser des échanges.
- Les attaques à une main sont permises.

➤ **Bloc**

- Un bloc est effectué lorsqu'un joueur tente d'intercepter un ballon qui traverse le filet et qui est encore plus haut que le filet. Un contact au bloc ne compte pas comme un contact. Cela veut dire que n'importe quel joueur, incluant le bloqueur pourrait rejouer le ballon après un contact au bloc. Cette action constituerait le premier contact des trois contacts permis.

➤ **Service**

- Lorsque le ballon est lancé, il doit être servi. Le serveur ne peut pas rattraper son ballon.
- Le serveur peut servir de n'importe quelle position, derrière la ligne de fond.
- Lorsque le ballon touche le filet, mais qu'il se retrouve en terrain adverse, le service est bon et le jeu continue.
- Les services par en-haut sont permis.



➤ **Écrans**

- Un écran, c'est un joueur ou un groupe de joueurs qui forment une écran visuel en bougeant les bras, en sautant ou en se déplaçant latéralement durant l'exécution du service.
- Les écrans sont interdits.

➤ **Équipes mixtes**

- La catégorie d'âge des équipes mixtes est établie en fonction du garçon le plus âgé.
- Il est interdit aux garçons de bloquer une fille attaquant au filet; par contre, il n'y a pas de restrictions pour les filles.
- Les équipes mixtes doivent compter un minimum de deux filles sur le terrain en tout temps.

➤ **Classement des équipes dans les catégories**

- Les équipes sont classées selon le nombre de victoires et de défaites qu'elles ont obtenues en ronde préliminaire.

Égalité au classement :

- ✓ Lorsqu'il y a égalité entre deux équipes, l'équipe ayant remporté la partie disputée entre les deux formations à égalité accédera à la meilleure position au classement.
- ✓ Lorsqu'il y a égalité entre trois équipes ou plus, on comptabilise les sets gagnés et les sets perdus disputés entre les équipes à égalité. L'équipe ayant le meilleur ratio sets gagnés/sets perdus accédera à la meilleure position au classement.
- ✓ En cas d'égalité de ratio de sets gagnés/sets perdus, on comptabilise les points pour, c'est-à-dire les points marqués par sa propre équipe, et les points contre, c'est-à-dire les points concédés par sa propre équipe, pour calculer la différence entre les deux, ou le différentiel. Nous comptons seulement les points des sets disputés entre les équipes à égalité. L'équipe ayant le différentiel le plus élevé obtiendra le meilleur rang au classement.



JEUX INTERSCOLAIRES DU CONSEIL EN ÉDUCATION DES PREMIÈRES NATIONS



RÈGLEMENTS DE MINI-VOLLEYBALL

➤ Déroulement des parties

Parties préliminaires

- Les parties préliminaires comportent deux manches. Une manche se termine lorsqu'une équipe a un pointage plus élevé que son adversaire au bout de treize minutes ou lorsqu'une équipe a atteint vingt-cinq points. Un différentiel de deux points N'EST PAS EXIGÉ, c'est-à-dire que si au bout de treize minutes la manche est de 19-18, par exemple, elle est terminée.
- Afin d'empêcher les retards, tous les matchs doivent prendre fin quatre minutes avant le début de la prochaine partie. Un intervenant signalera à tout le monde le dernier point de chaque manche.

Parties éliminatoires

- Pour avoir le droit de disputer une partie éliminatoire, un joueur doit avoir joué au moins une partie en ronde préliminaire.
- Les parties éliminatoires sont des deux de trois avec différentiel de deux points; la première équipe à remporter deux manches se verra déclarée gagnante de la partie.
- En cas d'égalité (une partie gagnée par chacune des équipes après deux manches), l'issue d'une troisième manche de quinze points déterminera le gagnant.
- Chaque équipe a droit à un temps d'arrêt de trente secondes par manche.
- Le pointage est calculé selon le système ping-pong; chaque échange aboutit à un point.

➤ Disqualification d'une équipe

- Toute disqualification d'équipe entraînera un pointage officiel de 25 à 0 pour la partie en faveur de l'équipe adverse.

Motifs de disqualification

- ✗ Toute équipe qui oublie de se présenter à une partie ou qui arrive en retard au-delà du délai accordé.
- ✗ Toute équipe qui utilise des moyens malhonnêtes ou commet un acte de tricherie pour remporter une partie.
- ✗ Toute équipe qui fait jouer un joueur non admissible sans l'approbation du consultant sportif.

➤ Composition de l'équipe

- Le nombre de joueurs sur le terrain est de quatre. DES ÉQUIPES DE 5 À 6 JOUEURS SONT RECOMMANDÉES afin d'avoir une rotation entre les joueurs.
- Le mini-volleyball sera MIXTE sans restrictions. Le sexe des joueurs n'importe pas.



JEUX INTERSCOLAIRES DU CONSEIL EN ÉDUCATION DES PREMIÈRES NATIONS



-
- La rotation des joueurs se fait dans le sens horaire. La rotation s'effectue seulement lorsqu'une équipe en réception de service fait le point.
 - Au moment où un joueur passe de la ligne avant à la ligne arrière, il devra passer un tour sur le banc. Le joueur qui prend sa place ira tout de suite au service.
 - L'entraîneur est responsable d'assurer une rotation équitable et cohérente.

➤ Terrain

- La dimension de terrain utilisée est celle du badminton en double.

➤ Hauteur du filet

- Les filets de mini-volleyball sont posés à 2m00.

➤ Contact du ballon

- Une équipe peut envoyer le ballon dans le camp adverse au TROISIÈME CONTACT SEULEMENT. Les attaques à une main sont permises.
- Le DEUXIÈME CONTACT du ballon peut être une passe « ATTRAPER-LANCER », en plus des autres techniques de volleyball.
 - La passe « attraper-lancer » doit toujours être faite à 2 mains, et ce, tout au long du geste.
 - Le ballon doit être attrapé et relancé dans un geste continu au niveau de la taille. Si un joueur « jongle » avec le ballon avant de le relancer, ce n'est pas considéré comme un geste continu.
 - Un joueur ne peut pas utiliser ses pieds pour se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon.

➤ Bloc

- Un bloc est effectué lorsqu'un joueur tente d'intercepter un ballon qui traverse le filet et qui est encore plus haut que le filet. Un contact au bloc ne compte pas comme un contact. Cela veut dire que n'importe quel joueur, incluant le bloqueur pourrait rejouer le ballon après un contact au bloc. Cette action constituerait le premier contact des trois contacts permis.

➤ Service

- Le serveur s'exécute derrière la ligne de fond du terrain, sans toucher à la ligne.
- Le serveur frappe le ballon à une main.
- Le service peut toucher le filet en traversant de l'autre côté du terrain.
- Le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) si celui-ci est manqué à l'intérieur des 8 secondes permises.



JEUX INTERSCOLAIRES DU CONSEIL EN ÉDUCATION DES PREMIÈRES NATIONS



-
- APRÈS 5 SERVICES CONSÉCUTIFS du même serveur, l'équipe au service FAIT UNE ROTATION et le prochain serveur prend sa place.
 - Les services par en-haut sont permis.

➤ Écrans

- Un écran, c'est un joueur ou un groupe de joueurs qui forment une écran visuel en bougeant les bras, en sautant ou en se déplaçant latéralement durant l'exécution du service.
- Les écrans sont interdits.

➤ Classement des équipes dans les catégories

- Les équipes sont classées selon le nombre de victoires et de défaites qu'elles ont obtenues en ronde préliminaire.

Égalité au classement :

- ✓ Lorsqu'il y a égalité entre deux équipes, l'équipe ayant remporté la partie disputée entre les deux formations à égalité accédera à la meilleure position au classement.
- ✓ Lorsqu'il y a égalité entre trois équipes ou plus, on comptabilise les sets gagnés et les sets perdus disputés entre les équipes à égalité. L'équipe ayant le meilleur ratio sets gagnés/sets perdus accédera à la meilleure position au classement.
- ✓ En cas d'égalité de ratio de sets gagnés/sets perdus, on comptabilise les points pour, c'est-à-dire les points marqués par sa propre équipe, et les points contre, c'est-à-dire les points concédés par sa propre équipe, pour calculer la différence entre les deux, ou le différentiel. L'équipe ayant le différentiel le plus élevé obtiendra le meilleur rang au classement.

N. B. : Le consultant sportif des Jeux interscolaires du CEPN se réserve le droit de rendre une décision définitive relativement aux présents règlements.