

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



MINI-VOLLEY

2018-2019

Révisée en date du 31 octobre 2018

1. BUT DU JEU

- 1.1 Deux (2) équipes se disputent un ballon au-dessus d'un filet. Chaque équipe essaie d'envoyer et de faire tomber le ballon dans le camp adverse. L'équipe adverse cherche à l'empêcher.

2. CATÉGORIES

- 2.1 Élève fréquentant une institution scolaire de niveau primaire.
Moustique: né à partir du 1er octobre 2006.

3. SEXE

- 3.1 Mixte: deux (2) filles sur le terrain en tout temps.

4. LE TERRAIN

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

5. LE FILET

- 5.1 La hauteur du filet recommandée pour le mini-volley est de 2,00 m. Il n'y a pas d'antennes, les poteaux sont la référence.

6. LE BALLON

- 6.1 Le ballon recommandé pour le mini-volley est le Baden Lite 450. Cependant les ballons Arima (rose) ou ayant une circonférence variant entre 60 et 65 cm sont acceptés pour la catégorie novice.

7. COMPOSITION DES ÉQUIPES

- 7.1 Les équipes sont mixtes et composées d'un minimum de cinq (5) joueurs et d'un maximum de huit (8) (préférentiellement six(6)).
- 7.2 Les joueurs proviennent tous de la même école primaire.
- 7.3 Quatre (4) joueurs sont sur le terrain, dont un minimum de deux (2) filles.
- 7.3.1 En cas de non-respect, l'équipe perdra par forfait la partie (0-15).
- 7.3.2 L'équipe peut demander à un joueur d'une autre équipe de combler la place manquante afin de donner l'opportunité à tous de jouer quand même ou bien de jouer la partie de façon amicale à 3 joueurs.
- 7.4 Tous les joueurs inscrits doivent faire partie de la rotation pour toutes les parties.
- 7.5 Les équipes restent intactes pour toute la saison.

8. POSITION DES JOUEURS

- 8.1 Deux (2) joueurs placés sur la ligne avant et deux (2) sur la ligne arrière en alternant, un (1) garçon et une (1) fille.
- 8.2 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.
- 8.3 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.
- 8.4 Les deux (2) joueurs en fond de terrain ne peuvent monter au filet pour faire un contre ou un "smash". Pour faire un "smash", ils doivent être derrière la ligne de service en badminton.

- 8.5 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.

9. CHANGEMENT

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

10. INTERRUPTIONS DE JEU

- 10.1 Après le service, le ballon est considéré en jeu jusqu'au signal de l'arbitre.
- 10.2 Une équipe a droit à un (1) temps mort de 30 secondes par partie (set). Mais 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

- 11.1 La règle des trois (3) contacts obligatoires est appliquée.
- 11.2 Si deux (2) joueurs touchent au ballon en même temps, ceci équivaut à deux (2) contacts.
- 11.3 Le premier contact en réception peut être une manchette ou une touche. La réception du service par une touche est donc acceptée.
- 11.4 Un ballon qui rebondit dans le filet peut être repris par un joueur à condition que les trois (3) contacts n'aient pas été faits.
- 11.5 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).
- 11.6 La touche doit être brève et simultanée (même si la double touche est tolérée).
- 11.7 Le transport ou contact avec la paume de la main est inadmissible.
- 11.8 Le second contact peut être attrapé à deux (2) mains du premier coup (pas de rebond ni de changement de main). Le joueur ne peut se déplacer avec le ballon et doit le relancer dans un geste continu des épaules, des coudes et des poignets dans l'axe des pieds (avant ou arrière) frontal. Les pieds peuvent être déplacés avant l'attrapé, mais doivent être fixes pendant le lancer.
- 11.9 Le second contact peut être aussi frappé.
- 11.10 Le troisième contact doit obligatoirement être une touche, une manchette, une attaque (smash), un placement à une main, un contact à un (1) ou deux (2) bras.
- 11.11 Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp, ni toucher aucun obstacle au-dessus et à côté du terrain de jeu; il ne doit pas tomber en dehors du terrain de jeu après son contact par un joueur de l'équipe.

12. LE SERVICE

- 12.1 Le service par-dessus ou «smasher» est interdit, pour l'équipe qui gagne, dès qu'il y a un écart de plus de dix (10) points entre les 2 équipes. L'équipe qui perd par plus de 10 points peut continuer à servir par-dessus ou « smasher ».
- 12.2 Le ballon est mis en jeu par le joueur au service, qui se place derrière la ligne de fond.
- 12.3 Il frappe le ballon avec une main pour l'envoyer directement dans le terrain adverse.
- 12.4 Le joueur ne peut entrer dans le terrain, ni toucher à la ligne de fond avant d'avoir effectué le service. Le joueur a huit (8) secondes pour effectuer son service.
- 12.5 Le serveur peut recommencer son lancer de service si celui-ci est manqué, et ce, qu'il le rattrape ou qu'il le laisse tomber au sol, en autant que le service soit complété dans les 8 secondes allouées.
- 12.6 Au jugement de l'arbitre, une perte de temps sera punie par la perte du service et d'un point.
- 12.7 Le service est considéré "réussi" si le ballon ne touche pas un coéquipier ou un obstacle au-dessus ou à côté du terrain, qu'il ne tombe pas en dehors du terrain de jeu, et si même il touche au filet.
- 12.8 Après cinq (5) services consécutifs par un même joueur, le service va automatiquement à l'équipe adverse. Il y a alors rotation et changement de serveur pour l'équipe recevant le ballon. C'est pour éviter le contrôle de la partie par les serveurs d'une même équipe. Il n'y a pas de gain ou perte de point lors de ce changement.
- 12.9 Les joueurs d'une équipe changent de position lorsque l'équipe gagne le service, effectuant une rotation d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre, et toujours dans le même ordre.
- 12.10 Lors d'une rotation, un joueur remplaçant à 10 secondes pour entrer sur le terrain et exécuter son service.
- 12.11 Au jugement de l'arbitre, une perte de temps sera punie par la perte du service et d'un point. L'arbitre peut annuler cette règle s'il y a une blessure évidente.

13. ÉCRAN

- 13.1 Il est strictement interdit de faire un "écran" sous peine de pénalité. L'écran doit être effectif pour être pénalisé.

14. LE JEU AU FILET

- 14.1 Les joueurs ne doivent pas toucher au filet.
- 14.2 Ils ne peuvent le dépasser sur le plan vertical. Ils peuvent toucher la ligne centrale sous le filet, mais ils ne doivent pas la dépasser complètement.
- 14.3 Sur l'action du contre, un joueur peut dépasser le plan vertical au-dessus du filet.

15. LE CONTRE

- 15.1 On peut retourner le ballon dans le camp adverse par un contre. Si le ballon touche le contre et reste dans notre camp, on revient à la case départ: l'équipe doit faire trois (3) contacts de ballon. Le contre ne compte pas comme un contact.
- 15.2 Il est interdit d'effectuer un contre sur le service adverse.

16. LE POINTAGE

- 16.1 Une équipe gagne un point lorsque l'adversaire commet une faute (score continu).
- 16.2 Une équipe garde son droit de servir jusqu'à sa première faute ou jusqu'à ce qu'elle ait exécuté cinq (5) services consécutifs. L'adversaire prend alors le service.
- 16.3 Une équipe gagne une partie (set) lorsqu'elle totalise 25 points avec un écart de 2 points.
- 16.4 Lorsque la règle des 10 minutes est appliquée, il n'y a pas d'écart de 2 points. L'équipe qui a les devants gagne la partie. Lorsque l'on entend la sonnerie du cadran, le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe effectue une faute. S'il y a égalité, un échange supplémentaire est nécessaire pour déterminer une équipe gagnante.

17. CLASSEMENT & FORMULE DE COMPÉTITION

- 17.1 Il y aura un classement par division (2, 3, 3-B)
- 17.2 Toutes les équipes d'une même division seront incluses au classement selon le nombre de victoires et de défaites ainsi que les points pour et contre.
- 17.3 Le classement du 1^{er} tournoi sera utilisé pour faire le semage du 2^e tournoi.
 - 17.3.1 Si une équipe se considère dans une division inadéquate pour elle, l'entraîneur devra faire la demande écrite (par courriel) à la coordonnatrice du RSEQ. Le RSEQ et le commissaire autoriseront le changement de division si ceux-ci le jugent nécessaires.
- 17.4 Suite au 2^e tournoi, un classement cumulatif par division sera fait, toujours selon le nombre de victoires et de défaites et les points pour et contre cumulés lors des tournois. Ce classement permettra de faire le semage du Championnat Régional.
- 17.5 Lors du Championnat Régional, le fonctionnement est le même. Les équipes jouent des parties préliminaires selon la même formule que les tournois de ligue. Le classement est compilé pour ces 25 équipes et les équipes de la 2^{ème} position à la 7^{ème} position sont en quart de final. L'équipe en 1^{ère} place passe directement en demi-finale.
- 17.6 Pour chacune de ses divisions, les gagnants se mériteront une bannière. Des médailles seront remises aux champions et aux finalistes.

18. BRIS D'ÉGALITÉ

- 18.1 Plus grand nombre de victoires;
- 18.2 Plus grand quotient victoires / défaites des parties impliquant les équipes à égalité;
- 18.3 Plus grand quotient des "points pour" / "points contre" des parties impliquant les équipes à égalité;
- 18.4 Plus grand quotient des "points pour" / "points contre" pour la totalité des rencontres.

19. L'ARBITRAGE

- 19.1 Un arbitre dirige le match. Il fait respecter les règles du jeu. Il signale le début du jeu (service), l'arrêt du jeu (faute) ou les interruptions lorsque les règles de jeu ne sont pas respectées.
- 19.2 Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel. L'utilisation du sifflet est recommandée.
- 19.3 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 effectués consécutivement par une même équipe.

20. CODE D'ÉTHIQUE

- 20.1 Les joueurs se serrent la main à la fin de chaque partie.
- 20.2 En tout temps, le joueur ainsi que l'entraîneur doivent manifester un comportement responsable et digne.
- 20.3 Aucun écart de langage ni de discipline (manque de respect envers l'officiel, l'adversaire, les spectateurs, les dirigeants) ne sera toléré. En cas de dérogation à ce règlement, voici la procédure que nous adopterons:

1re infraction: Avertissement verbal au joueur ou à l'entraîneur fautif;

2e 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;

3e 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.

21. RÉGLEMENTATION

- 21.1 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.
- 21.2 Les règlements spécifiques du RSEQ Outaouais ont préséance sur les règlements administratifs.

