SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

MAURICIE

# VOLLEYBALL

## RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE 2026-2027

**DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :**

**1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS**

**2) RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES – CHAMPIONNAT PROVINCIAL SCOLAIRE DE VOLLEYBALL DU RSEQ**

Révisé le 12 mai 2026 adopté le 9 juin 2026

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

## ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

Juvénile : du 1er juillet 2008 au 30 septembre 2010
Cadet : du 1er octobre 2010 au 30 septembre 2012
Benjamin : du 1er octobre 2012 au 30 septembre 2014
Atome : du 1er octobre 2012 au 30 septembre 2014 (l'entité école doit être respectée)

## ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU

Les règlements de jeu sont ceux de Volleyball Québec (VBQ) et de Volleyball Canada (voir Annexe 4), sauf les modifications incluses dans cette règlementation spécifique ainsi que dans la règlementation administrative du RSEQ Mauricie.

Tableau de correspondance entre les catégories du RSEQ et les catégories de VBQ

| RSEQ | VBQ |
|---|---|
| Atome | ???? |
| Benjamin | 14 ans et moins |
| Cadet | 16 ans et moins |
| Juvénile | 17 ans et moins |

## ARTICLE 3 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

3.1 Nombre de joueurs

3.1.1 Cadet-Juvénile

Division 3
Un minimum de sept (7) joueurs pour débuter la partie est requis pour tous les matchs.

Division 4
Un minimum de sept (7) joueurs pour débuter la partie est requis pour tous les matchs.

3.1.2 Benjamin et Atome

Un minimum de huit (8) joueurs pour débuter la partie est requis pour tous les matchs. La règle du jeu équitable doit être respectée.

3.2 Libéro
Pas de libéro en atome et benjamin.

## ARTICLE 4 SURCLASSEMENT

4.1 Le surclassement est permis pour un tournoi pour un athlète de la saison régulière. Dans le cas du non-respect de cette règle, l'équipe perd par défaut la ou les joutes supplémentaires

auxquelles le joueur a participé, et l'entraîneur est suspendu pour une rencontre. Le joueur peut retourner dans sa catégorie d'appartenance. Le joueur peut être surclassé de façon définitive dans l'équipe supérieure sur S1 avant de dépasser le nombre de surclassement permis. Dans ce cas, il n'y aura pas de sanction.

4.2 Un joueur peut être surclassé trois (3) matchs au total vers une équipe D1 ou D2

## ARTICLE 5 DURÉE DES RENCONTRES

5.1 Chaque joute se joue en deux (2) sets de vingt-cinq (25) points durant la saison régulière.

5.2 Échauffement

Lors des joutes, les équipes devront utiliser le principe du 5-5 pour l'échauffement à l'intérieur d'un maximum de 5 minutes. Si le terrain se libère trop tard pour permettre à la joute de commencer à l'heure, le principe du 3-3 sera utilisé. À moins que ce soit la première joute de la journée de l'équipe, alors le principe de 5-5 s'appliquera. Vr Annexe 3.

## ARTICLE 6 FORMAT DE LA LIGUE

6.1 Le calendrier régulier de la ligue doit assurer à chaque équipe entre 16 et 22 joutes dans le meilleur scénario et selon les équipes inscrites. Les joutes se jouent sous la forme de tournois.

6.2 En Benjamin et en Cadet Féminin, nous utiliserons la formule promotion/relégation. Voir Annexe 2

## ARTICLE 7 ÉQUIPEMENT

7.1 Ballon utilisé : Recommandation selon le Championnat Provincial Scolaire BADEN PERFECTION VX5EC mais lorsque ce ballon n'est pas accessible, on utilise un ballon choisi par l'arbitre.

## ARTICLE 8 TERRAIN

Hauteur du filet au centre (selon la réglementation de Volleyball Québec)
La hauteur du filet est mesurée au centre du terrain de jeu. Les 2 extrémités du filet (au dessus des lignes de côtés) doivent être à la même hauteur et ne pas dépasser de plus de 2 cm la hauteur réglementaire.

| | | |
|---|---|---|
| Benjamin féminin | : | 2m15 |
| Benjamin masculin | : | 2m24 |
| Cadet féminin | : | 2m24 |
| Cadet masculin | : | 2m35 |
| Juvénile féminin | : | 2m24 |
| Juvénile masculin | : | 2m43 |

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

## ARTICLE 9 POINTS AU CLASSEMENT

9.1 Performance Benjamin, Cadet et Juvénile:

2 pts = par set remporté
0 pt = par set perdu
0 pt = forfait ou défaut

9.3 Éthique sportive

Pour chaque match, une équipe se voit accorder 2 points d'éthique sportive qu'elle peut perdre selon les critères suivants :

- 1 point en moins pour chaque avertissement de l'étape 2 à la suite d'un comportement incorrect
- 2 points en moins pour chaque pénalisation, expulsion ou disqualification.
- 2 points en moins pour forfait ou défaut

Une équipe ne peut avoir moins de 0 point d'éthique sportive pour un match.
Lorsqu'un carton est sorti pour inconduite, il y a perte de point(s) d'éthique.
Lors d'un avertissement verbal (étape 1) aucune perte de point.
Aucune perte de point d'éthique pour délais (retard) de jeu.

## ARTICLE 10 BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre indiqué en cas d'égalité au classement de fin de saison.

10.1 L'équipe ayant le meilleur quotient de joutes gagnés/perdus, tenant compte des joutes jouées entre les équipes à égalité
10.2 L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées/perdues, tenant compte des joutes jouées entre les équipes à égalité
10.3 L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées/perdues, tenant compte de toutes les joutes de la ligue
10.4 L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre tenant compte des manches jouées entre les équipes à égalité
10.5 L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte de toutes les manches de la ligue

## ARTICLE 11 RÈGLEMENTS PARTICULIERS

11.1 La règle du jeu équitable doit être respectée par toutes les équipes atomes et benjamines, même lorsque l'équipe opposée à 6 ou 7 joueurs. *Règlements Volleyball-Québec article 8.13*

11.2 Les hauts-parleurs seront interdits sur les plateaux où il y a des joutes. Ils seront permis sur le plateau d'échauffement si ce dernier est isolé des autres par un mur.

## ARTICLE 12 OFFICIELS

12.1 Officiel majeur

12.1.1 Les matchs sont assignés par l'association des arbitres de volleyball de la Mauricie, selon le nombre stipulé plus bas. Il est en droit de sanctionner tout geste d'anti-jeu de la part des joueurs et des entraîneurs.

| | |
|---|---|
| Benjamin F section A | 2 arbitres |
| Cadet F section A et B | 2 arbitres |
| Juvénile M et juvénile F D3 | 2 arbitres |

| | |
|---|---|
| Benjamin F section B-C-D- et …… | 1 arbitre |
| Benjamin M | 1 arbitre |
| Cadet F section C-D-E-F…… | 1 arbitre |
| Cadet M D3 et juvénile F div. 4 | 1 arbitre |

S'il y a un manque d'arbitre lors d'un tournoi, l'école doit fournir un meneur de jeu par terrain. Voir Annexe 1.

12.2 Officiel mineur

Deux (2) marqueurs dans toutes les catégories.

## ARTICLE 13 MÉRITES SPORTIFS DANS

13.1 Division 3

Médailles régionales d'or, d'argent et de bronze aux finalistes dans chaque catégorie.

Bannière de saison pour l'équipe en tête du classement régulier dans chaque catégorie.

Bannière de Championnat à l'équipe gagnante de la finale régionale dans chaque catégorie.

13.2 Division 4

Médailles locales d'or, d'argent et de bronze aux finalistes dans chaque catégorie.

Bannière de saison pour l'équipe en tête du classement régulier dans chaque catégorie.

Bannière de Championnat à l'équipe gagnante de la finale régionale dans chaque catégorie.

13.3 En Benjamin et Cadet Féminin, **une bannière de championnat Régional pour la section A considérée comme D3 et les autres sections auront une bannière championnat Régional (bannière locale) BFD4 N1, BFD4 N2, BFD4 N3, etc.**

**Aucune bannière de champion de ligue en benjamin et cadet féminin**

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

# ANNEXE 1

## RÔLES DU MENEUR DE JEU

### FACILITER L'ÉCHAUFFEMENT

- Le meneur de jeu s'assure auprès des équipes qu'elles sont présentes à l'heure du match et siffle à la fin de la période d'échauffement.

- Il s'assure que les équipes respectent le temps d'échauffement recommandé par la ligue en avisant les entraineurs du temps restant.

### GÉRER LE PROTOCOLE

Le meneur de jeu s'occupe :

- d'appeler les capitaines pour effectuer le tirage au sort du service;
- de faire commencer et terminer le match sur la ligne de fond;
- de faire serrer les mains des équipes à la fin du match.

### SIFFLER AU DÉBUT ET À LA FIN DES ÉCHANGES

- Le meneur de jeu siffle le début des échanges lorsque tous les joueurs des deux équipes sont prêts à commencer le match.

- Le meneur de jeu siffle pour indiquer la fin de chaque échange **et indiquer à qui va le point**.

### GÉRER LES TEMPS MORTS

- Le meneur de jeu gère les 2 temps morts de 60 secondes par manche dont chaque équipe dispose. Le meneur de jeu contrôle les secondes et invite les équipes à revenir sur le terrain à la fin du temps alloué.

- Les joueurs doivent quitter le terrain lors d'un temps mort.

### GÉRER LES SUBSTITUTIONS

- Les équipes ont droit à 6 substitutions par manche lorsqu'il y a un libéro permis (cadet et juvénile) et 12 substitutions en Benjamin (substitution : chaque remplacement d'un joueur par un autre).

- Lors d'une substitution, le joueur remplacé et le joueur remplaçant se placent côte à côte sur la ligne de côté, dans la zone avant du terrain (dans le trois mètres).

Les joueurs rejoignent leur place respective lorsque le meneur de jeu reçoit

la confirmation du marqueur que le changement a bien été noté sur la feuille de match.

**GÉRER LES ÉLÉMENTS DE SÉCURITÉ DE BASE**

Le meneur de jeu veille à ce que le déroulement du match se fasse en sécurité pour les deux équipes et peut intervenir si ce n'est pas le cas. Le meneur de jeu s'occupe :

- D'arrêter le jeu lorsqu'un objet sur le terrain obstrue la surface de jeu.
- De veiller à ce que les joueurs qui ne sont pas sur le terrain soient à une distance raisonnable de l'aire de jeu (sur le banc des joueurs ou dans le prolongement du banc).
- D'arrêter le jeu lorsqu'un joueur traverse la ligne sous le filet avec son pied (attention! Les joueurs peuvent être en contact avec la ligne, mais pas la traverser). Toutes les autres parties du corps peuvent traverser le filet à condition que le joueur ne gêne pas l'adversaire.
- De ne pas commencer un échange s'il y a de l'eau sur le terrain et près du banc des joueurs.

**ATTITUDE DU MENEUR DE JEU**

Le meneur de jeu dirige le match sans commentaires et avec une attitude neutre. Il respecte tous les participants en étant juste et équitable. Il se fait respecter en n'acceptant pas de remarques déplacées, de moqueries, ni d'insultes et en avise les responsables du tournoi si c'est le cas.

Le meneur de jeu doit être concentré à son travail tout au long du match. Aucun appareil électronique ne sera toléré sauf pour la gestion du temps

**RÉMUNÉRATION 21.50 $/MATCH**

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

# ANNEXE 2

## Format des ligues promotion/relégation volleyball benjamin et cadet féminin

1. Les sections
    a. Toutes les équipes inscrites en volleyball benjamin et cadet féminin seront divisées en sections. Le nombre d'équipes idéal par section est de 8 équipes. Si le nombre d'équipes total est un multiple de :
        i. 8 : les sections auront toutes 8 équipes.
        ii. 8 +1 : Des sections de 8 équipes et la dernière section aura 9 équipes.
        iii. 8 +2 : Des sections de 8 équipes et les 2 dernières auront 9 équipes.
        iv. 8 +3 : Des sections de 8 équipes et les 3 dernières auront 9 équipes.
        v. 8 +4 : Des sections de 8 équipes et les 4 dernières auront 9 équipes.
        vi. 8 +5 : Des sections de 8 équipes et la dernière section avec 5 équipes.
        vii. 8 +6 : Des sections de 8 équipes et la dernière section avec 6 équipes.
        viii. 8 +7 : Des sections de 8 équipes et la dernière section avec 7 équipes.
    b. Les sections seront nommées A, B, C, D…
    c. Les 8 (ou 9) meilleures équipes se retrouveront dans la section A, les 8 (ou 9) prochaines dans la section B et ainsi de suite.
    d. Le classement des équipes dans les sections pour le premier tournoi sera déterminé par les responsables des écoles. Les responsables inscriront leurs équipes en D3, D4N1 ou D4N2 comme avant. Avant le premier tournoi, le RSEQ placera les équipes dans une section appropriée.

2. Les tournois
    a. Il y aura 4 tournois en benjamin et 5 tournois en cadet lors desquels chaque équipe jouera 4 matchs de 2 manches contre des équipes de leur section.
    b. Pour chaque section, un tournoi sera composé de 16 joutes de 2 manches sur deux plateaux. La première partie débutera à 9 h et la dernière terminera à 17 h.
    c. Pour l'année scolaire 2026-27, les tournois auront lieu les weekends suivants :

Benjamin

21-22 novembre 2026
12-13 décembre 2026
16-17 janvier 2027
13-14 février 2027

Cadet

14-15 novembre 2026
5-6 décembre 2026
23-24 janvier 2027
6-7 février 2027
20-21 février 2027

d. Les affrontements dans chaque section seront déterminés comme suit :
   i. Section à 5 équipes : Toutes les équipes s'affrontent lors du tournoi.
   ii. Section à 6 équipes :

| Rang | Rang des équipes qu'ils vont affronter lors des tournois 1 et 3 | | | | Rang des équipes qu'ils vont affronter lors des tournois 2 et 4 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 5 | 6 | 2 | 3 | 4 | 6 |
| 2 | 1 | 3 | 4 | 6 | 1 | 3 | 4 | 5 |
| 3 | 1 | 2 | 4 | 5 | 1 | 2 | 5 | 6 |
| 4 | 2 | 3 | 5 | 6 | 1 | 2 | 5 | 6 |
| 5 | 1 | 3 | 4 | 6 | 2 | 3 | 4 | 6 |
| 6 | 1 | 2 | 4 | 5 | 1 | 3 | 4 | 5 |

   iii. Section à 7 équipes :

| Rang | Rang des équipes qu'ils vont affronter lors des tournois 1 et 3 | | | | Rang des équipes qu'ils vont affronter lors des tournois 2 et 4 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 5 | 6 | 2 | 4 | 5 | 7 |
| 2 | 1 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 | 6 | 7 |
| 3 | 1 | 4 | 6 | 7 | 1 | 4 | 5 | 6 |
| 4 | 2 | 3 | 5 | 6 | 1 | 3 | 5 | 7 |
| 5 | 1 | 2 | 4 | 7 | 1 | 3 | 4 | 6 |
| 6 | 1 | 3 | 4 | 7 | 2 | 3 | 5 | 7 |
| 7 | 2 | 3 | 5 | 6 | 1 | 2 | 4 | 6 |

   iv. Section à 8 équipes :

| RANG | Rang des équipes qu'ils vont affronter lors des tournois 1 et 3 | | | | Rang des équipes qu'ils vont affronter lors des tournois 2 et 4 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 4 | 5 | 7 | 2 | 3 | 6 | 8 |
| 2 | 1 | 3 | 6 | 8 | 1 | 4 | 5 | 7 |
| 3 | 2 | 4 | 5 | 7 | 1 | 4 | 6 | 8 |
| 4 | 1 | 3 | 6 | 8 | 2 | 3 | 5 | 7 |
| 5 | 1 | 3 | 6 | 8 | 2 | 4 | 6 | 7 |
| 6 | 2 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 | 5 | 8 |
| 7 | 1 | 3 | 6 | 8 | 2 | 4 | 5 | 8 |
| 8 | 2 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 | 6 | 7 |

v. Section à 9 équipes :

| RANG | Rang des équipes qu'ils vont affronter lors des tournois 1 et 3 | | | | Rang des équipes qu'ils vont affronter lors des tournois 2 et 4 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 7 | 8 | 4 | 5 | 6 | 9 |
| 2 | 1 | 4 | 6 | 9 | 3 | 5 | 7 | 8 |
| 3 | 1 | 5 | 6 | 9 | 2 | 4 | 7 | 8 |
| 4 | 2 | 5 | 7 | 8 | 1 | 3 | 6 | 9 |
| 5 | 3 | 4 | 6 | 7 | 1 | 2 | 8 | 9 |
| 6 | 2 | 3 | 5 | 8 | 1 | 4 | 7 | 9 |
| 7 | 1 | 4 | 5 | 9 | 2 | 3 | 6 | 8 |
| 8 | 1 | 4 | 6 | 9 | 2 | 3 | 5 | 7 |
| 9 | 2 | 3 | 7 | 8 | 1 | 4 | 5 | 6 |

e. Le classement de chaque section sera établi selon les critères suivants :
   i. Total des manches gagnées;
   ii. Victoire/défaite entre les 2 équipes avec le même nombre de manches gagnés
      1. Dans le cas d'une joute nulle on se réfère à v;
      2. Dans le cas où les 2 équipes ne se sont pas affrontés on se réfère à vi.
   iii. Triple égalité :
   Trois matchs sont possibles entre les 3 équipes :
      1. Si aucun match n'a été joué entre les 3 équipes on se réfère à vi.
      2. S'il n'y a qu'un match entre les 3 équipes qui a été joué on se réfère à vi.
      3. S'il y a eu 2 matchs entre les 3 équipes et l'équipe qui en a joué 2 a obtenu le même résultat (victoire ou défaite) elle sera placée devant (victoires) ou derrière (défaites) les 2 autres équipes. L'égalité des 2 autres équipes sera départagée par vi. Si un ou les 2 matchs se terminent nul (1 set chaque) on se réfère à vi. pour les trois équipes.
      4. S'il y a 3 matchs entre les 3 équipes; une équipe qui en a gagné 2 ou perdu 2 sera devant ou derrière les deux autres. Le classement entre les 2 autres sera déterminé par le match entre eux, dans le cas d'un match nul nous irons à ii. pour les départager. Dans le cas où toutes les équipes auront 1 victoire et une défaite elles seront départagées par vi. dans le cas où il y a plus d'un match nul on se réfère à vi. pour les 3 équipes.
   iv. Les quadruples égalités sont tous départagés par vi.
   v. Ratio points pour/contre entre les équipes à égalité
   vi. Ratio points pour/contre pour tous les matchs du tournoi.

f. Après chaque tournoi, les équipes seront promues ou reléguées dans une autre section selon le classement de leur section. **Benjamin** :
   i. Suite au premier tournoi, les 3 premières équipes des sections B, C, D… seront promues à la section supérieure et les 3 dernières équipes de chaque section seront reléguées à la section suivante.
   ii. Suite au deuxième tournoi, les 2 premières équipes des sections B, C, D… seront promues à la section supérieure et les 2 dernières équipes de chaque section seront reléguées à la section suivante.
   iii. Suite au troisième tournoi, les 2 premières équipes des sections B, C, D… seront promues à la section supérieure et les 2 dernières équipes de chaque section seront reléguées à la section suivante.
   iv. Suite au quatrième tournoi, la première équipe des sections B, C, D… sera promue à la section supérieure et la dernière équipe de chaque section sera reléguée à la section suivante.

g. Après chaque tournoi, les équipes seront promues ou reléguées dans une autre section selon le classement de leur section. **Cadet** :
   i. Suite au premier tournoi et deuxième tournoi, les 3 premières équipes des sections B, C, D… seront promues à la section supérieure et les 3 dernières équipes de chaque section seront reléguées à la section suivante.
   ii. Suite au troisième tournoi, les 2 premières équipes des sections B, C, D… seront promues à la section supérieure et les 2 dernières équipes de chaque section seront reléguées à la section suivante.
   iii. Suite au quatrième tournoi, les 2 premières équipes des sections B, C, D… seront promues à la section supérieure et les 2 dernières équipes de chaque section seront reléguées à la section suivante.
   iv. Suite au cinquième tournoi, la première équipe des sections B, C, D… sera promue à la section supérieure et la dernière équipe de chaque section sera reléguée à la section suivante.

3. Championnats régionaux (Annexe 5)
   a. Si une ou deux équipes avaient été surclassée cadettes, ces équipes seront réintroduites dans le classement général à la première position ou aux 2 premières positions de la section A.
   b. Des groupes de 8 équipes seront alors rétablis à partir du haut du classement général final.
   c. À partir du classement général final, **les 12 premières** équipes participeront au championnat régional D3, les 8 prochaines au championnat régional D4, les 8 suivantes au championnat D4N2 et ainsi de suite. S'il reste 7 équipes ou 6 équipes au bas du classement ils formeront la dernière division et des séries avec des « bye » seront organisés pour eux. S'il reste 5 équipes au bas du classement, la dernière équipe ne participera pas au championnat de fin de saison et les 4 autres formeront la dernière division. S'il reste moins de 4 équipes au bas du classement, ces équipes ne participeront pas au championnat de fin de saison.

   d. Pour le CRS section A (BFD3) (CFD3), il y aura un tournoi à la ronde avec 4 pools de 3 équipes. Les deux premières de chaque pool en demie finale, finale bronze et finale or.

   e. Si une équipe ne se présente pas à un tournoi, les matchs seront perdus par défaut et le pointage sera de 25/0 pour l'équipe adversaire.

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

# ANNEXE 3

**VOICI LES MODIFICATIONS AUX RÈGLES DU LIVRE DES RÈGLEMENTS DE VOLLEYBALL CANADA:**
**PROTOCOLE D'ÉCHAUFFEMENT**
**7.2.4 VOLLEYBALL CANADA - DANS LE BUT DE RÉDUIRE L'INCIDENCE DE BLESSURES ET DE COMMOTIONS CÉRÉBRALES DURANT L'ÉCHAUFFEMENT, VOLLEYBALL CANADA A DÉVELOPPÉ LE PROTOCOLE D'ÉCHAUFFEMENT SUIVANT. CELUI-CI DOIT ÊTRE SUIVI PAR TOUTES LES ÉQUIPES LORS DE LA PÉRIODE D'ÉCHAUFFEMENT OFFICIELLE SUR LE TERRAIN.**

**A. LES ATHLÈTES DOIVENT DEMEURER DE LEUR CÔTÉ DU FILET IMMÉDIATEMENT APRÈS UNE FRAPPE D'ATTAQUE, ET SE DÉPLACER DU CÔTÉ OPPOSÉ DU FILET UNIQUEMENT PAR L'EXTÉRIEUR DU TERRAIN. IL N'EST PAS PERMIS AUX ATHLÈTES DE SE TROUVER SUR LE TERRAIN DE JEU RECEVEUR.**

**B. TOUS LES BALLONS PROVENANT DU CÔTÉ RECEVEUR DU TERRAIN, LORS DE LEUR ENTRÉE DANS LE CÔTÉ À L'ATTAQUE, DOIVENT ÊTRE ENVOYÉS DEPUIS L'EXTÉRIEUR DU TERRAIN.**

**C. LES BALLONS RÉCUPÉRÉS DOIVENT ÊTRE RETOURNÉS LE LONG DES LIGNES DE CÔTÉ DU TERRAIN, ET NON AU TRAVERS DU CÔTÉ RECEVEUR.**

**D. SI L'ÉQUIPE UTILISE LES DEUX CÔTÉS DU TERRAIN, C.-À-D. POUR UNE ACTIVITÉ DE JEU IMPLIQUANT TOUT LE TERRAIN, UN SEUL BALLON PEUT ÊTRE EN JEU À TOUT MOMENT.**

**E. L'ÉQUIPE ADVERSE NE PEUT PAS UTILISER DE BALLONS DANS LA ZONE LIBRE LORS DU TEMPS ALLOUÉ SUR LE TERRAIN À L'ÉQUIPE À L'ATTAQUE. IL EST RECOMMANDÉ QUE CETTE ÉQUIPE AIDE À LA RÉCUPÉRATION DES BALLONS POUR L'ÉQUIPE À L'ATTAQUE.**

**POUR LES ÉQUIPES QUI NE SUIVENT PAS CE PROTOCOLE D'ÉCHAUFFEMENT, LES ARBITRES NOTERONT SUR LA FEUILLE DE POINTAGE LE NON-RESPECT DE CELUI-CI. LA LIGUE, L'APT OU VOLLEYBALL CANADA (TOUT DÉPENDANT DE L'ÉVÉNEMENT) DÉTERMINERA LA CONSÉQUENCE APPROPRIÉE.**

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

# ANNEXE 4

## VOLLEYBALL CANADA

## HTTPS://VOLLEYBALL.CA/FR/DEVELOPPEMENT/ARBITRE/REGLES-ET-DIRECTIVES

## VOLLEYBALL QUÉBEC

## HTTPS://WWW.VOLLEYBALL.QC.CA/FR/PAGE/COMPETITION/REGLEMENTS_DE_COMPETITION.HTML

voir le cahier de compétition

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

# ANNEXE 5

Pour le Championnat Régional Scolaire benjamin et Cadet Féminin D3 (12 premières équipes), 4 sections de 3 équipes seront déterminées comme suit :

| Pool A | Pool B | Pool C | Pool D |
|---|---|---|---|
| 1er position | 2e position | 3e position | 4e position |
| 8e position | 7e position | 6e position | 5e position |
| 9e position | 10e position | 11e position | 12e position |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ½ Finale A | 1er pool D Vs 1er pool A | ½ Finale B | 1er pool C Vs 1er pool B |
| Finale Or | Gagnant B Vs Gagnant A | Finale Bz | Perdant A Vs Perdant B |

Bris d'égalité :

1. L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnés/perdus, tenant compte des parties jouées entre les équipes à égalité
2. L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées/perdues, tenant compte des parties jouées entre les équipes à égalité
3. L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées/perdues, tenant compte de toutes les parties de la ligue
4. L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre tenant compte des manches jouées entre les équipes à égalité
5. L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte de toutes les manches de la ligue.

Chaque partie se joue sous forme de deux (2) de trois (3) manches (pointage continu). Les 2 premières manches sont de 25 points. Si une 3e manche est nécessaire, elle sera de 15 points.