SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ

MAURICIE

Volley ball
PRIMAIRE
RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE
2026-2027

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :
1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS

Adopté le 21 octobre 2026

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

Moustique, Colibri et Minime : les joueurs doivent être en 4e-5e ou 6e année. Des joueurs de 3e année pourraient compléter une équipe.

1er octobre 2014 au 30 septembre 2016.

ARTICLE 2 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1Nombre de joueurs

Les équipes sont mixtes et composées d'un minimum de cinq joueurs et au moins deux filles et d'un maximum de huit joueurs.

Si une équipe est constituée de 4 joueurs, elle pourra participer au tournoi mais sera exclue de la ronde finale. Si une équipe inscrite à 5 joueurs et perd un joueur au cours du tournoi, elle pourra continuer de participer au tournoi mais sera exclue des éliminatoires.

Tous les joueurs inscrits en début de tournoi doivent jouer toutes les rencontres.

4 joueurs sont sur le terrain, dont une fille en tout temps.

Trois divisions seront accessibles à chaque tournoi, les deux premiers tournois étant des tournois de classement donc, sans finalité : Niveau 1, Niveau 2 et Niveau 3. Le niveau 1 étant le plus fort et le niveau 3 est un niveau de participation sans finalité.

Si une équipe est constituée de 3 athlètes et plus de sixième année, elle évoluera en Moustique, 3 athlètes et plus de cinquième année en Colibri et de 1 athlète de cinquième année et d'athlètes de quatrième année, elle évoluera en Minime. Si les inscriptions le permettent, il y aura des niveaux offerts (niveau 1, niveau 2 et niveau 3) dans chacune des catégories. Advenant le cas qu'une équipe même avec ces critères n'est pas dans le bon Niveau, nous utiliserons le système pour reclasser l'équipe dans le bon Niveau (Motion/Démotion) pour le tournoi suivant.

2.2 Les équipes féminines sont soumis aux mêmes règlements que les autres équipes (2.1)

ARTICLE 3 ÉLIGIBILITÉ

3.1Les joueurs proviennent de la même école et doivent être inscrits sur S1
3.2Pour avoir accès au troisième et dernier tournoi avec Bannières/Récompenses, l'école devra avoir participé à un ou à l'autre des deux premiers tournois ou les deux.

ARTICLE 4 DURÉE DES RENCONTRES

4.1L'équipe gagne un point, lorsque l'adversaire commet une faute (pointage 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 service, effectuant une rotation d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre.
Une équipe gagne le match lorsqu'elle totalise 25 points, avec un écart de 2 points.
Cependant, un maximum de 29 points mettra fin à la rencontre.

ARTICLE 5 LA TOUCHE AU BALLON

5.1 **La règle du trois contacts est appliquée**

5.2 Le premier contact doit être une touche ou une manchette. En réception de service le premier contact est une touche ou une manchette.

5.3 A la suite d'une attaque adverse, lors du premier contact, le ballon peut être touché par le joueur avec tout le corps. La touche doit être brève et simultanée (même si la double touche est tolérée). Le transport ou contact avec la paume de la main n'est pas admissible

5.4 Le second contact peut être attrapé. Le deuxième contact est attrapé à deux mains et le ballon est lancé en 2 temps (2 secondes). Le joueur ne peut se déplacer avec le ballon et doit le relancer dans un geste continu (sans hésitation).

5.5 Le geste doit respecter le plan sagittal (avant ou arrière). Un joueur ne peut utiliser ses pieds pour se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon. Le ballon attrapé en glissant ou en plongeant doit être relancé avant la stabilisation du corps

5.6 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

5.7 Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp, s'il touche un obstacle au-dessus du terrain (panier de basket, plafond), il peut être repris et le jeu continu mais, il ne doit pas tomber en dehors du terrain de jeu après la touche d'un joueur de l'équipe. Le « TIP » est permis.

5.8 Un Contre ne compte pas comme un contact. L'équipe qui récupère le ballon a le droit à trois contacts, mais seulement le niveau 1 et le niveau 2. Le Bloc est permis mais par un seul joueur qui doit être à portée de bras du filer avec les mains au-dessus et devant la tête

ARTICLE 6 CHANGEMENT DE JOUEURS

6.1 La règle de participation sera appliquée. C'est-à-dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur en utilisant les joueurs remplaçants.

ARTICLE 7 INTERRUPTION DE JEU

7.1 Après le service, le ballon est considéré en jeu jusqu'au signal de l'arbitre. L'entraîneur a droit à un temps mort de 30 secondes par match. Si le match est joué avec un temps limite, aucun temps mort n'est accordé.

ARTICLE 8 JEU AU FILET

8.1 Les joueurs ne doivent jamais toucher au filet, ni le dépasser sur le plan vertical. Ils peuvent toucher la ligne centrale, mais ils ne doivent pas la dépasser complètement. En aucun temps l'action ne doit pas risquer de blesser l'adversaire

ARTICLE 9 LE SERVICE

9.1 Le ballon est mis en jeu par le joueur au service, qui se place derrière la ligne de fond. Si le service est fait par-dessus ou par dessous (Niveau 1 ou 2), le joueur devra respecter la ligne de fond. Si, par contre le service est fait par-dessous (obligatoire en Niveau 3), le joueur pourra mettre son pied arrière dans le corridor de badminton. 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 huit (8 secondes) pour effectuer le service. Le service est considéré comme bon lorsque le ballon touche au filet. Cependant, il ne peut toucher un partenaire ou autre obstacle au-dessus ou à côté du terrain. Il ne peut tomber en dehors du terrain de jeu.

9.3 Un même joueur ne pourra exécuter 3 services consécutifs, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur.
Une équipe pourra faire un maximum de trois (3) points consécutifs. Après les 3 points, le ballon est remis à l'autre équipe, sans point.
Le serveur est considéré comme joueur de ligne arrière. Donc, pas de contact offensif au-dessus du filet..

9.3 Aucune permutation ne sera toléré (switch)

ARTICLE 10 ARBITRAGE

10.1 Un arbitre dirige le match. Il fait respecter les règles du jeu. Il signale le début du jeu (service) ou les interruptions lorsque les règles de jeu ne sont pas respectées. Les décisions de l'arbitres sont définitives et sans appel, l'utilisation du sifflet est recommandée. Les entraîneurs ne doivent pas se positionnés du même côté que les arbitres.

ARTICLE 11 BALLON ET FILET

11.1 Le ballon recommandé pour les compétitions pour le mini volley est un ballon ayant une circonférence de 60 à 65 cm.
Le ballon officiel : VS 123W-SL Mikasa

11.2 La hauteur du filet recommandé est de 2m

ARTICLE 12 CONTACT AVEC LE BALLON

12.1 Pour tous les contacts, si le ballon heurte le plafond et/ou un objet quelconque qui se trouve au-dessus de l'aire de jeu et que le ballon ne traverse pas le plan du filet, le jeu peut continuer. De plus, si le ballon heurte le plafond et traverse le plan du filet et heurte le plafond, il y a faute.

12.2 Aux fins de simplification, le terme plafond et objet quelconque désigne toutes structures permettant de soutenir le plafond (poutre, poutrelle, etc.) et objets quelconque suspendu au plafond (tuyau de ventilation, panier de basketball, toile, etc.)

ARTICLE 13 CODE D'ÉTHIQUE

13.1 Afin de maintenir une attitude professionnelle et éducative commune, le RSEQ-Mauricie applique le règlement suivant :
En tout temps le joueur, l'entraîneur ainsi que le parent 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 l'autre. En cas de dérogation à ce règlement, voici la procédure que nous adopterons :
1re infraction : Présentation à la personne un carton jaune (avertissement).
2e infraction : Perte de possession du ballon si l'équipe au service est fautive.
3e infraction : Même procédure qu'à la 2e infraction et de plus, le responsable du tournoi rend sa décision pouvant aller jusqu'à l'expulsion de lieu de compétition.

ARTICLE 14 ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

14.1 Les critères suivant seront appliqués dans l'ordre indiqué en cas d'égalité ou pour choisi le meilleur deuxième :
1- Nombre de victoires
2-Résultats des rencontres entre les équipes concernées
3- Résultats des points POUR divisé par les points Contre pour les joutes impliquant les équipes concernées (quotient)
4-Résultats des points POUR divisé par les points CONTRE pour la totalité des joutes.

14.2 Les équipes ne respectant pas le règlement se verront automatiquement exclus des séries et leurs matchs seront aussi retirés du classement.
Si l'on doit trouver le meilleur deuxième pour les séries avec des sections de même nombre d'équipes; le nombre de victoire sera utilisé en premier lieu
Si l'on doit trouver le meilleur deuxième pour les séries avec des sections qui n'ont pas le même nombre d'équipe, le quotient sera utilisé en premier lieu

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.
RSEQ
MAURICIE

ANNEXE 1

Annexe 1

Position du serveur Minime (4e Année) : 3 services maximum

Pour un service par-dessous, le joueur se place à sa position sur le terrain entre le corridor de badminton et le milieu du terrain. Un trait sera fait pour déterminer le milieu du terrain. Le serveur peut s'avancer jusqu'à cette ligne du milieu.

Donc, le serveur a seulement une chance de réussir à son premier service et à chaque nouvelle présence au service (rotation).

++