



# Uniformisation des règlements du minivolley

**CLIENTÈLE VISÉE** : 3e CYCLE DU PRIMAIRE

*Ce document permet de comprendre le pourquoi de certaines règles avec les explications soulignées en rouge.*



# GUIDE DU VOLLEYBALL À EFFECTIFS RÉDUITS MINIVOLLEY

---

## 1. Objectifs :

- 1.1. 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. Terrains :

- 2.1. La dimension de terrain utilisée est celle du badminton en DOUBLE soit 13,40 m X 6,10 m.
- 2.2. La ligne de service au badminton (1,98 m) délimite la partie avant et arrière du terrain.
- 2.3. La hauteur du filet est de 2 mètres. *(C'est la hauteur de filet la plus jouée dans la province)*
- 2.4. NE PAS utiliser d'antennes. *(Diminuer les difficultés et augmenter le nombre d'échange)*

## 3. Ballon :

- 3.1. Le ballon reconnu par FVBQ pour le 3<sup>e</sup> cycle est le Mikasa MVA 123SL.  
(Un ballon ayant une circonférence variant entre 60-65 cm est accepté)
- 3.2. Le ballon reconnu par FVBQ pour le 2<sup>e</sup> cycle est le Mikasa VT1.
- 3.3. Le ballon reconnu par FVBQ pour le 1<sup>er</sup> cycle est le Mikasa VT2

## 4. Composition des équipes :

- 4.1. Format de jeu à 4 contre 4 dans une formation en losange. *(4x4 = pour augmenter le nombre de contacts avec le ballon. Losange = avoir 2 attaquants au filet)*
- 4.2. Le nombre minimum de joueurs est de cinq et le maximum de six. *(plus de six = l'attente est longue pour les joueurs hors terrain, 4 joueurs = trop de risques de forfait s'il y a une blessure)*
- 4.3. Pour le mixte, un minimum de deux filles sur le terrain en tout temps.

## 5. Supervision :

- 5.1. Chaque équipe doit être encadrée par une personne responsable : parent, entraîneur ou autre. Avoir l'autorisation des dirigeants de l'organisation dans le cas d'une personne mineure.
- 5.2. La personne ressource peut parler aux joueurs que lorsque le ballon n'est pas en jeu. *(On veut que le joueur apprenne à prendre les bonnes décisions pendant l'échange)*
- 5.3. Les participants ne peuvent pas porter de bijoux (chaîne, collier, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.) *(Question de sécurité)*

## 6. Arbitrage :

- 6.1. Un arbitre dirige le match en faisant respecter les règles du jeu.
- 6.2. Il signale le début (service) et la fin (interruption ou faute) de chaque échange.
- 6.3. Il utilise un sifflet.

## 7. Rotation :

- 7.1. La rotation des joueurs se fait dans le sens horaire.
- 7.2. Définir un ordre de rotation de toute l'équipe (incluant les remplaçants) à respecter pendant tout le match.

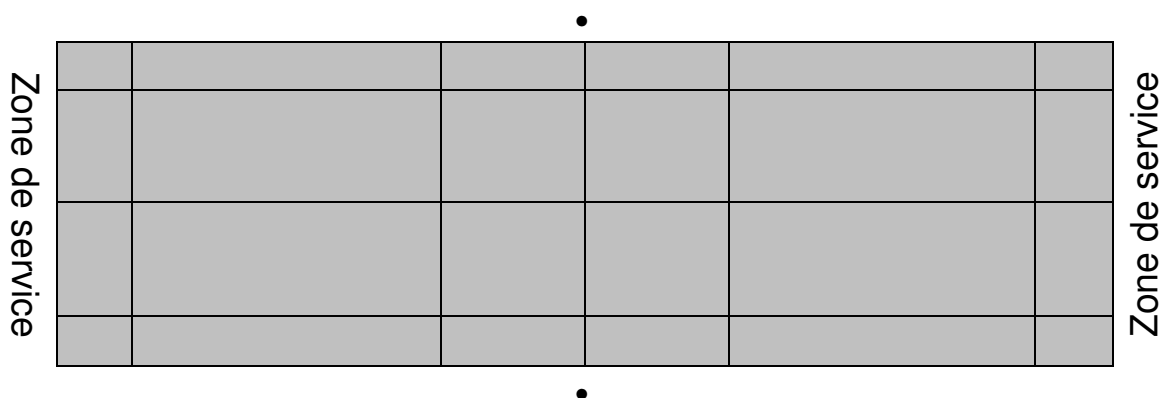
- 7.3. La règle de participation est appliquée. Obligatoirement, le nouveau serveur sera le prochain joueur du même sexe dans l'ordre de rotation. Il faut absolument respecter la règle 4.3.


## 8. Pointage :

- 8.1. Il y a un point accordé au gagnant de chaque échange : pointage continu.  
 8.2. Une faute (voir point 12) commise par une équipe donne un point à l'adversaire.  
 8.3. Une équipe est déclarée gagnante lorsqu'elle a un pointage plus élevé que son adversaire au bout de 18 minutes de jeu ou elle est la première à atteindre 25 points avec un écart de deux points à l'intérieur de ce temps.

## 9. Service :

- 9.1. Le serveur peut s'exécuter n'importe où derrière la ligne de fond (corridor de fond) sans toucher à la ligne.  
 9.2. Le serveur contacte le ballon à une main. (Pas de manchette, ni de touche ou autre, car on veut qu'il persévère et réussisse un service à une main)  
 9.3. Un serveur peut faire un maximum de 5 services consécutifs. Par la suite, l'équipe au service effectue une rotation et le prochain serveur s'exécute. Le serveur a huit secondes pour s'exécuter. (On veut aider à la parité des échanges en évitant qu'un joueur contrôle le match seulement avec son service)  
 9.4. Le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) si celui-ci est manqué (s'il sert dans les 8 secondes). (On veut que le joueur réussisse son service sans lui donner de la pression supplémentaire)  
 9.5. Le serveur est considéré comme un joueur de ligne arrière. (Donc pas de contact offensif au-dessus du filet)



 = Zone de jeu

## 10. Contacts :

- 10.1. Les contacts permis sont la manchette, la touche, l'attaque, le placement à une main, le contre et tout autre contact volontaire ou involontaire avec n'importe quelle partie du corps. (C'est accepté, mais il faut axer les interventions sur le contrôle avec les bras et les mains, car c'est avec ceux-là que le joueur pourra augmenter son calibre de jeu)  
 10.2. Une équipe peut envoyer le ballon dans le camp adverse seulement après le troisième contact. (On veut que les joueurs améliorent leur contrôle du ballon)  
 10.3. Le 2<sup>e</sup> contact **peut** être attrapé à deux mains (pour faciliter les échanges, on attrape plutôt que de faire une touche)  
 10.3.1. Le ballon doit être attrapé et relancé dans un geste continu au niveau de la taille. Si le joueur « jongle » avec le ballon avant de l'attraper, ce n'est pas un geste continu. (Pour que le jeu soit fluide, sans un rythme brisé)

- 10.3.2. Le geste doit respecter le plan sagittal \*\* (Très important pour ne pas inculquer des défauts techniques qui seront difficiles à changer plus tard. Le passeur se voit donc forcé de placer son corps en bonne position pour atteindre sa cible)
- 10.3.3. Un joueur ne peut pas utiliser ses pieds pour se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon.
- 10.3.4. Le ballon attrapé en glissant ou en plongeant doit être relancé avant la stabilisation du corps.
- 10.4. Le ballon doit toujours être attrapé et relancé à 2 mains.
- 10.5. Un contre ne compte pas comme un contact. L'équipe qui récupère le ballon a droit à trois (3) contacts. (Comme le volleyball)

**\*\* Plan sagittal :** Plan vertical orienté dans le sens antéro-postérieur sur la ligne médiane du corps (comme si une énorme vitre traversait le corps de l'arrière vers l'avant en séparant celui-ci par deux parties égales). Il est parallèle au plan médian.

### 11. Jeu au filet :

- 11.1. Un joueur ne peut pas toucher au filet avec une partie du corps lors d'une action sur le ballon (on veut éviter le plus de blessures possible au filet entre deux joueurs)
  - 11.1.1. Un joueur ne peut pas toucher au filet s'il donne un avantage à son équipe ou met en cause la sécurité des joueurs.
- 11.2. Le pied d'un joueur peut toucher à la ligne centrale sous le filet sans la dépasser complètement.
- 11.3. Aucune partie du corps ne peut traverser le plan vertical sous le filet. (Pour éviter des blessures)
- 11.4. Uniquement lors de l'action du contre, les mains peuvent dépasser le plan vertical au-dessus du filet.
- 11.5. Le serveur (ligne arrière) ne peut pas jouer un ballon au-dessus du filet en ligne avant.

### 12. Fautes : L'équipe commet une faute si :

- 12.1. Le ballon ne passe pas par-dessus le filet et entre les poteaux.
- 12.2. Le ballon tombe dans le filet au 3<sup>e</sup> contact ou à l'extérieur des limites du terrain dans le camp adverse.
- 12.3. Il y a erreur de rotation des joueurs au service.
- 12.4. Un joueur utilise une partie du corps autre que les mains pour attraper le ballon. (Pas de ballon au torse)
- 12.5. Le ballon attrapé est relancé directement dans le camp adverse
- 12.6. Elle retourne le ballon dans le camp adverse sans avoir fait trois contacts.

### 13. Interruption de jeu :

- 13.1. Il n'y a pas de point attribué pour une interruption de jeu.
- 13.2. Chaque équipe a droit à un temps mort de 30 secondes par partie.
  - 13.2.1. Aucun temps mort lors d'une partie chronométrée.
- 13.3. Si un ballon d'une partie avoisinante entre dans les limites de jeu, l'échange est repris.
- 13.4. Il y a deux minutes de battement entre les parties