



# **Uniformisation des règlements**

Par Martin Carle

# PRÉAMBULE

---



Le volleyball est un sport dont les savoir-faire techniques sont difficiles à apprendre et à maîtriser. Leur apprentissage est long et demande beaucoup de patience. Pour aider le jeune dans cet apprentissage, des aménagements aux règles de jeu sont nécessaires. Ces aménagements viennent faciliter l'acquisition des habiletés de jeu et aider les intervenants à organiser la démarche d'apprentissage. Cet ouvrage de Volleyball Québec se veut le résultat d'une analyse des pratiques en minivolley chez les 9-12 ans. Les aménagements proposés sont basés sur les concepts suivants :

- Catégoriser la pratique selon l'expérience et les acquis des jeunes au lieu de les regrouper selon l'âge
  - Initiation
  - Participation
  - Développement
- Aider au contrôle du ballon en allégeant les règles à l'initiation
- Créer des conditions de jeu qui augmentent l'implication des jeunes et favorisent leur apprentissage
- Faire évoluer le jeu en fonction des acquis des jeunes tout en se rapprochant du contexte réel de jeu.

## CATÉGORIES

**Initiation :** Cette catégorie s'adresse au débutant en volleyball qui n'a aucune expérience de jeu, ni aucune connaissance des techniques de base. Tous les membres de l'équipe doivent remplir ces conditions en début d'année pour que l'équipe évolue dans cette catégorie.

**Participation :** Participant avec une année d'expérience de jeu en équipe ou ayant déjà appris les savoir-faire moteurs de base dans le cadre d'un stage, d'un cours d'éducation physique ou d'un camp en volleyball. Le jeune a déjà participé à une compétition. 50% des membres de l'équipe doivent respecter ces critères pour que l'équipe évolue dans cette catégorie. Aucun joueur ne peut provenir de la catégorie développement.

**Développement :** Jeunes qui se sont entraînés régulièrement deux fois ou plus par semaine pendant une année ou qui s'entraînent avec un entraîneur attitré dans une équipe (à l'intérieur d'un club ou non) évoluant dans une ligue organisée.

Les entraîneurs peuvent décider de surclasser (voir règles de mouvement de joueur) un jeune en raison de ses acquis ou de son développement moteur.



# GUIDE DU VOLLEYBALL À EFFECTIFS RÉDUITS MINIVOLLEY

---

## INITIATION

### 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 sans les corridors soit 11,88 m X 5,18 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 2,00 m.
- 2.4. NE PAS utiliser d'antennes.

### 3. Ballon :

- 3.1. Le ballon de compétition reconnu par VBQ est le BADEN VXT Skilcoach Lite II (jaune).
- 3.2. Un ballon ayant une circonférence jusqu'à 80 cm est accepté.

### 4. Composition des équipes :

- 4.1. Format de jeu à 3 contre 3 dans une formation en triangle.
- 4.2. Le nombre minimum de joueurs est de trois et le maximum de cinq.
- 4.3. Pour le jeu mixte, l'équipe est constituée d'un garçon et de deux filles sur le terrain en tout temps.
- 4.4. En scolaire, les joueurs doivent provenir de la même école.

### 5. Supervision :

- 5.1. Chaque équipe doit être encadrée par une personne responsable : parent, entraîneur ou personnel de l'école. Avoir l'autorisation des dirigeants dans le cas d'une personne mineure.
- 5.2. La personne-ressource peut parler aux joueurs lorsque le ballon n'est pas en jeu.
- 5.3. Les participants ne peuvent pas porter de bijoux (chaîne, collier, bracelet, boucle d'oreille, piercing au visage, etc.)

### 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 :

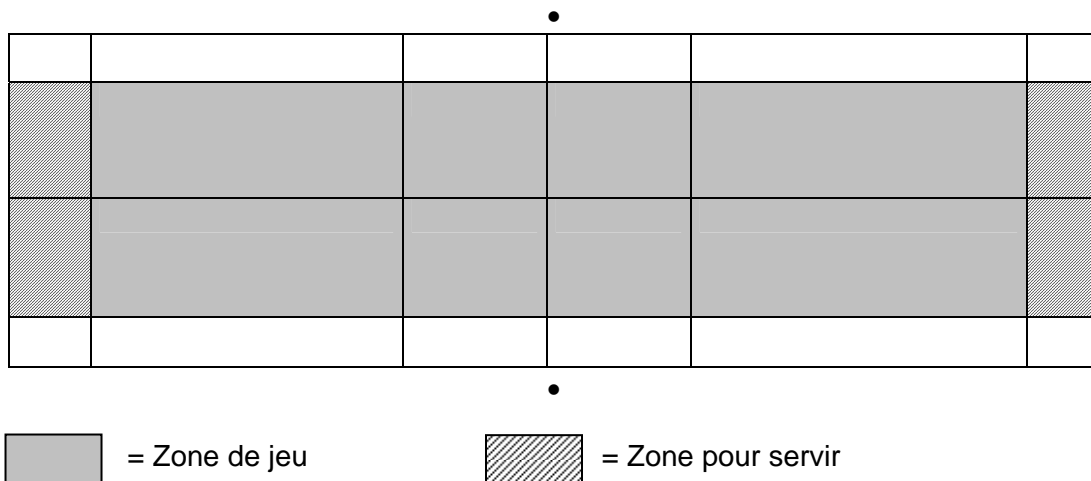
- 7.1. La rotation des joueurs se fait dans le sens horaire.
- 7.2. Définir un ordre de rotation de toute l'équipe, incluant les remplaçants, à respecter pendant tout le match.
- 7.3. La règle de participation est appliquée. Si l'équipe est composée de quatre joueurs ou plus, obligatoirement le prochain remplaçant du même sexe prend sa place au service à chaque rotation si et seulement si la règle 4.3 est respectée.

## 8. Pointage :

- 8.1. Il y a un point accordé au gagnant de chaque échange : pointage continu.
- 8.2. Une faute (voir #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 13 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 à partir du corridor de fond sans toucher à la ligne interne du corridor.
- 9.2. Le serveur contacte le ballon à une main.
- 9.3. Un joueur peut faire un maximum de cinq services consécutifs. Par la suite, l'adversaire reprend la possession du ballon.
- 9.4. Le serveur a huit secondes pour s'exécuter.



## 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 franc volontaire ou involontaire avec n'importe quelle partie du corps.
- 10.2. Lors du premier contact, le ballon peut toucher deux parties du corps, une après l'autre, si c'est dans la même action.
- 10.3. Une équipe doit faire trois contacts obligatoires et envoyer le ballon dans le camp adverse par la suite. L'équipe aura commis une faute si elle retourne le ballon avant les trois contacts obligatoires.
- 10.4. Le 1<sup>er</sup> contact **peut** être attrapé à deux mains.
- 10.5. Le 2<sup>e</sup> contact **doit** être attrapé à deux mains
  - 10.5.1. Le ballon doit être attrapé et relancé dans un geste continu.
  - 10.5.2. Le geste doit respecter l'axe sagittal (avant ou arrière).
  - 10.5.3. Un joueur ne peut pas se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon.
  - 10.5.4. Le ballon attrapé en glissant ou en plongeant doit être relancé avant la stabilisation du corps.
  - 10.5.5. Le ballon peut être attrapé à une main et relancé avec la même main.
- 10.6. Un contre ne compte pas comme un contact. L'équipe qui récupère le ballon après le contre a droit à trois contacts.

## **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
  - 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.
- 11.4. Uniquement lors de l'action du contre, les mains peuvent dépasser le plan vertical au-dessus du filet.
- 11.5. Tous les joueurs sont considérés en ligne avant et peuvent jouer au filet.

## **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 du 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.
- 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 de 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.



# GUIDE DU VOLLEYBALL À EFFECTIFS RÉDUITS MINIVOLLEY

---

## PARTICIPATION

### 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 2,10 m.
- 2.4. NE PAS utiliser d'antennes.

### 3. Ballon :

- 3.1. Le ballon de compétition reconnu par VBQ est le BADEN VXT Skilcoach Lite I (jaune).
- 3.2. Un ballon ayant une circonférence variant entre 60-65 cm est accepté.

### 4. Composition des équipes :

- 4.1. Format de jeu à 4 contre 4 dans une formation en losange.
- 4.2. Le nombre minimum de joueurs est de quatre et le maximum de six.
- 4.3. Pour le jeu mixte, un minimum de deux filles sur le terrain en tout temps est requis.
- 4.4. En scolaire, les joueurs doivent provenir de la même école.

### 5. Supervision :

- 5.1. Chaque équipe doit être encadrée par une personne responsable : parent, entraîneur ou personnel de l'école. Avoir l'autorisation des dirigeants dans le cas d'une personne mineure.
- 5.2. La personne ressource peut parler aux joueurs lorsque le ballon n'est pas en jeu.
- 5.3. Les participants ne peuvent pas porter de bijoux (chaîne, collier, bracelet, boucle d'oreille, 'piercing' au visage, etc.)

### 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 :

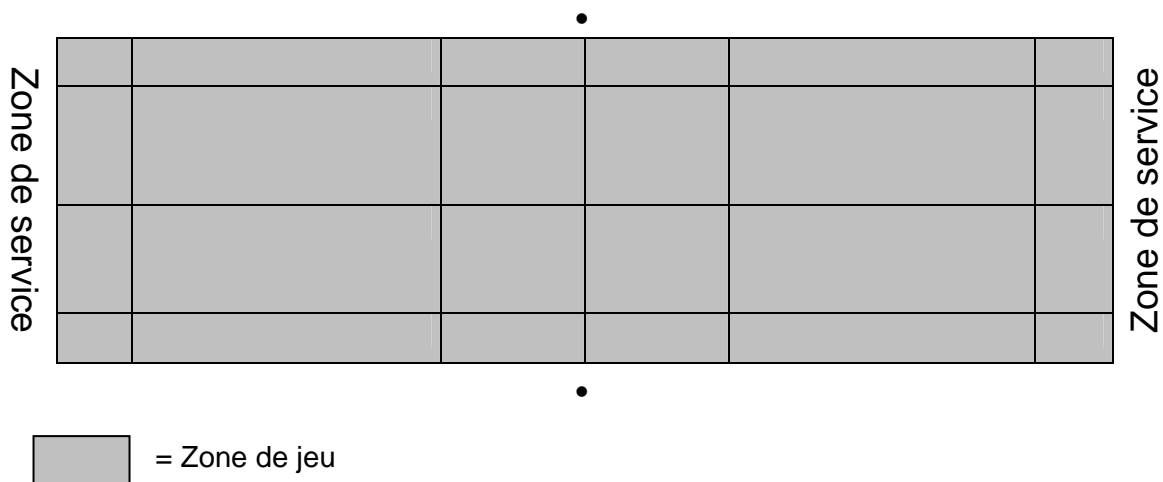
- 7.1. La rotation des joueurs se fait dans le sens horaire.
- 7.2. Définir un ordre de rotation de toute l'équipe, incluant les remplaçants, à respecter pendant tout le match.
- 7.3. La règle de participation est appliquée. Si l'équipe est composée de cinq joueurs ou plus, obligatoirement le prochain remplaçant du même sexe prend sa place au service à chaque rotation si et seulement si la règle 4.3 est respectée.

## 8. Pointage :

- 8.1. Il y a un point accordé au gagnant de chaque échange : pointage continu.
- 8.2. Une faute (voir #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.
- 9.3. Un joueur peut faire un maximum de cinq services consécutifs. Par la suite, l'adversaire reprend possession.
- 9.4. Le serveur a huit secondes pour s'exécuter.
- 9.5. Le serveur est considéré comme un joueur de ligne arrière.



## 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.
- 10.2. Lors du premier contact, le ballon peut toucher deux parties du corps une après l'autre si c'est dans la même action.
- 10.3. Une équipe doit faire trois contacts obligatoires et envoyer le ballon dans le camp adverse par la suite.
- 10.4. Le 2<sup>e</sup> contact **doit** être attrapé à deux mains
  - 10.4.1. Le ballon doit être attrapé et relancé dans un geste continu.
  - 10.4.2. Le geste doit respecter le plan sagittal (avant ou arrière).
  - 10.4.3. Un joueur ne peut pas se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon.
  - 10.4.4. Le ballon attrapé en glissant ou en plongeant doit être relancé avant la stabilisation du corps.
  - 10.4.5. Le ballon peut être attrapé à une main et relancé avec la même main.
- 10.5. Un contre ne compte pas comme un contact. L'équipe qui récupère le ballon a droit à 3 contacts.

## **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
  - 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.
- 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.
- 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 de 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.



# GUIDE DU VOLLEYBALL À EFFECTIFS RÉDUITS MINIVOLLEY

---

## DÉVELOPPEMENT

### 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 2,10 m.
- 2.4. NE PAS utiliser d'antennes.

### 3. Ballon :

- 3.1. Le ballon de compétition reconnu par VBQ est le BADEN VXT Skilcoach Lite I (jaune).
- 3.2. Un ballon ayant une circonférence variant entre 60-65 cm est accepté.

### 4. Composition des équipes :

- 4.1. Format de jeu à 4 contre 4 dans une formation en losange.
- 4.2. Le nombre minimum de joueurs est de quatre et le maximum de six.
- 4.3. Pour le mixte, un minimum de deux filles sur le terrain en tout temps.
- 4.4. En scolaire, les joueurs doivent provenir de la même école.

### 5. Supervision :

- 5.1. Chaque équipe doit être encadrée par une personne responsable : parent, entraîneur ou personnel de l'école. Avoir l'autorisation des dirigeants dans le cas d'une personne mineure.
- 5.2. La personne ressource peut parler aux joueurs lorsque le ballon n'est pas en jeu.
- 5.3. Les participants ne peuvent pas porter de bijoux (chaîne, collier, bracelet, boucle d'oreille, 'piercing' au visage, etc.)

### 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. Si l'équipe est composée de cinq joueurs ou plus, obligatoirement le prochain remplaçant du même sexe prend sa place au service à chaque rotation si et seulement si la règle 4.3 est respectée.

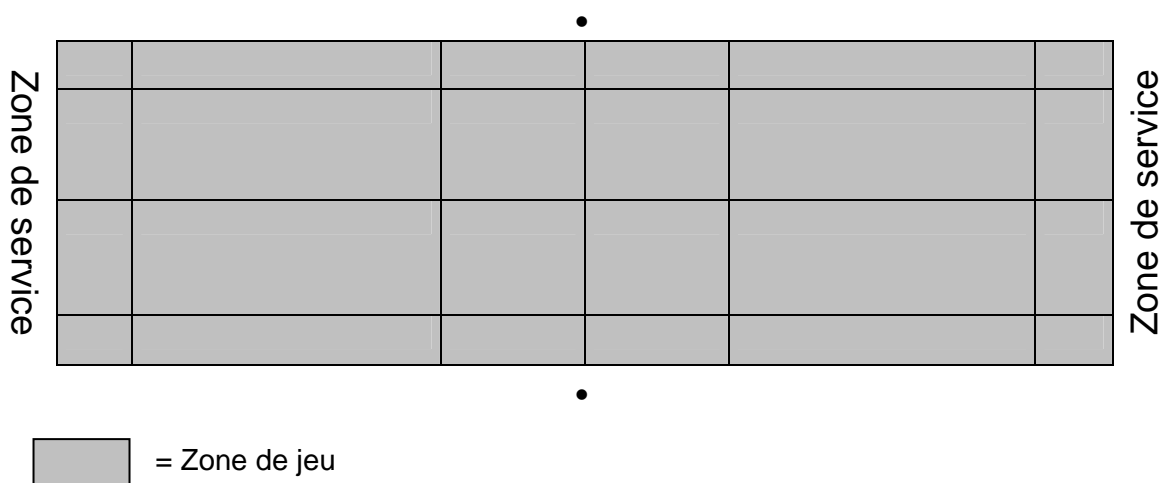
### 8. Pointage :

- 8.1. Il y a un point accordé au gagnant de chaque échange : pointage continu.
- 8.2. Une faute (voir #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.  
 9.3. Un joueur peut faire un maximum de trois services consécutifs. Par la suite, il y a rotation et changement de serveur pour la même équipe.  
 9.4. Le serveur a huit secondes pour s'exécuter.  
 9.5. Le serveur est considéré comme un joueur de ligne arrière.



## 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.  
 10.2. Lors du premier contact, le ballon peut toucher deux parties du corps une après l'autre si c'est dans la même action.  
 10.3. Une équipe peut envoyer le ballon dans le camp adverse au deuxième contact  
 10.4. Le 2<sup>e</sup> contact **peut** être attrapé à deux mains  
 10.4.1. Le ballon doit être attrapé et relancé dans un geste continu.  
 10.4.2. Le geste doit respecter le plan sagittal (avant ou arrière).  
 10.4.3. Un joueur ne peut pas se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon.  
 10.4.4. Le ballon attrapé en glissant ou en plongeant doit être relancé avant la stabilisation du corps.  
 10.4.5. Le ballon peut être attrapé à une main et relancé avec la même main.  
 10.5. Un contre ne compte pas comme un contact. L'équipe qui récupère le ballon a droit à trois (3) contacts.

## 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  
 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.

- 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.
- 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 deux 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.



## PRATIQUE DU VOLLEYBALL À EFFECTIFS RÉDUITS MINIVOLLEY

### TABLEAU DES DIFFÉRENCES ET DE LA PROGRESSION DES RÈGLEMENTS

#### BALISE DES APPRENTISSAGES

RÈGLES	INITIATION	PARTICIPATION	DÉVELOPPEMENT
Dimension de terrain	Badminton sans corridor (11,88 X 5,18 m)	Badminton double (13,40 X 6,10 m)	Badminton double (13,40 X 6,10 m)
Hauteur du filet	2,00 m	2,10 m	2,10 m
Ballon	BADEN Lite II (jusqu'à 80 cm)	BADEN Lite I (jusqu'à 65 cm)	BADEN Lite I (jusqu'à 65 cm)
Format	3 X 3	4 X 4	4 X 4
Temps	13 min + 2 min de battement	18 min + 2 min de battement	18 min + 2 min de battement
Finalité	Bannière de Plaisir / Éthique	Bannière de Participation	Médaille de Réussite
Composition des équipes	Min. 3, max 5	Min. 4, max 6	Min. 4, max 6
Alignement	Mixte : 1 gars, 2 filles 1 gars maximum sur le terrain	Mixte : 2 gars, 2 filles 2 filles minimum sur le terrain	Mixte : 2 gars, 2 filles 2 filles minimum sur le terrain
Service	5 services consécutifs max. puis changement de possession	5 services consécutifs max. puis changement de possession	3 services consécutifs max. puis rotation et changement de serveur
Position	Aucune restriction	Serveur en ligne arrière	Serveur en ligne arrière
Contacts	3 contacts obligatoires	3 contacts obligatoires	Minimum de 2 contacts
1 <sup>er</sup> contact	<b>Peut</b> être attrapé	Contact	Contact
2 <sup>e</sup> contact	<b>Doit</b> être attrapé	<b>Doit</b> être attrapé	<b>Peut</b> être attrapé
Contre	Le contre ne compte pas comme un contact	Le contre ne compte pas comme un contact	Le contre ne compte pas comme un contact
Jeu au filet	Tous les joueurs sont considérés en ligne avant Aucune partie du corps ne peut traverser sous le filet Pied du joueur peut toucher la ligne centrale	Serveur en ligne arrière ne peut pas jouer en ligne avant Aucune partie du corps ne peut traverser sous le filet Pied du joueur peut toucher la ligne centrale	Serveur en ligne arrière ne peut pas jouer au filet Aucune partie du corps ne peut traverser sous le filet Pied du joueur peut toucher la ligne centrale
Pointage	Set 25 points (différence de 2 points) ou selon le temps alloué.	Set 25 points (différence de 2 points) ou selon le temps alloué.	Set 25 points (différence de 2 points) ou selon le temps alloué.

## **BALISES**

- Viser à avoir plusieurs équipes de différents niveaux.
- Avoir des équipes exclusivement masculines et féminines est un signe d'implication des jeunes et de bonne santé de l'activité.
- Ne jamais focaliser sur la victoire. Les jeunes doivent s'amuser grâce au sport<sup>1</sup>.
- Créer des situations pour développer les déterminants de la condition motrice (agilité, coordination, vitesse, équilibre, etc.) dans la catégorie initiation, et qu'en participation et développement les jeunes apprennent à entraîner les habiletés sportives de base (gestes techniques essentiels).
- En initiation, il est important d'alimenter l'intérêt des jeunes. En étant sollicité fréquemment, par un nombre de contacts par personne plus grand, le jeune aura un bon volume dans son acquisition des gestes techniques de base. Le format 3 X 3 favorise cette sollicitation constante. Une équipe à plus de 5 joueurs risquerait de diminuer cette sollicitation et le nombre de contacts. Dans la catégorie participation et développement, le maximum de 6 joueurs respecte ces principes.
- En initiation, pour diminuer la distance à franchir pour agir sur le ballon, les dimensions du terrain sont réduites. Pour augmenter le taux de réussite des contacts, la dimension du ballon est plus grande. Un premier contact attrapé aide à saisir la notion de posture du corps et de placement des appuis.
- À l'exception de la catégorie développement où l'aspect opposition est mis de l'avant, il y a un changement de possession après 5 services consécutifs pour aider à garder un certain équilibre entre les équipes.
- Les 3 contacts obligatoires mettent l'emphase sur la coopération et l'organisation d'une tactique collective. En développement, les deux contacts obligatoires sont justifiés par l'importance de contrôler la réception et la défensive (1<sup>er</sup> contact) puis de laisser le jeune faire des choix tactiques dans le but de surprendre l'adversaire.

### **MOUVEMENT DE JOUEUR :**

1. Un participant peut jouer dans une catégorie supérieure, mais doit rester dans cette catégorie définitivement.
2. Un joueur peut, à l'intérieur d'un même événement, changer d'équipe de la même école ou club s'il reste dans la même catégorie ou dans une catégorie supérieure. Ce mouvement est possible si le joueur arrivant ne prend pas la place d'un autre joueur et que l'équipe n'a pas atteint le maximum permis. Ce mouvement devient aussi définitif pour l'événement en cours.
3. Chaque équipe a la responsabilité de fournir la liste officielle des joueurs avant chaque événement avec les noms des remplaçants possibles.

---

<sup>1</sup> DLTA (Développement à long terme de l'athlète/participant) présentation Charles Cardinal.

## **Remerciements :**

- Ce document a été revu, corrigé et accepté par la Commission des entraîneurs de Volleyball Québec : Réjean Bertrand (Responsable), Patricia Bourgault, Éric Pilote, Sylvain Loiseau et Julien Boucher (Directeur technique de VBQ)
- Aux intervenants rencontrés qui ont voulu confier leur pensée et offrir des suggestions pour le bien-être du minivolley : Gilles Lépine (Québec), Patricia Bourgault (Québec), Daniel Rivet (Québec), Michel Pelletier (Est du QC), René Maréchal (Sherbrooke), Réjean Bertrand (Sud-Ouest), Marc-André Petit (Rive-Sud) et Dominic Rescat (Laval)
- Aux différentes associations régionales du Sport-Étudiant (ARSE) pour la disponibilité de la documentation et leur temps.