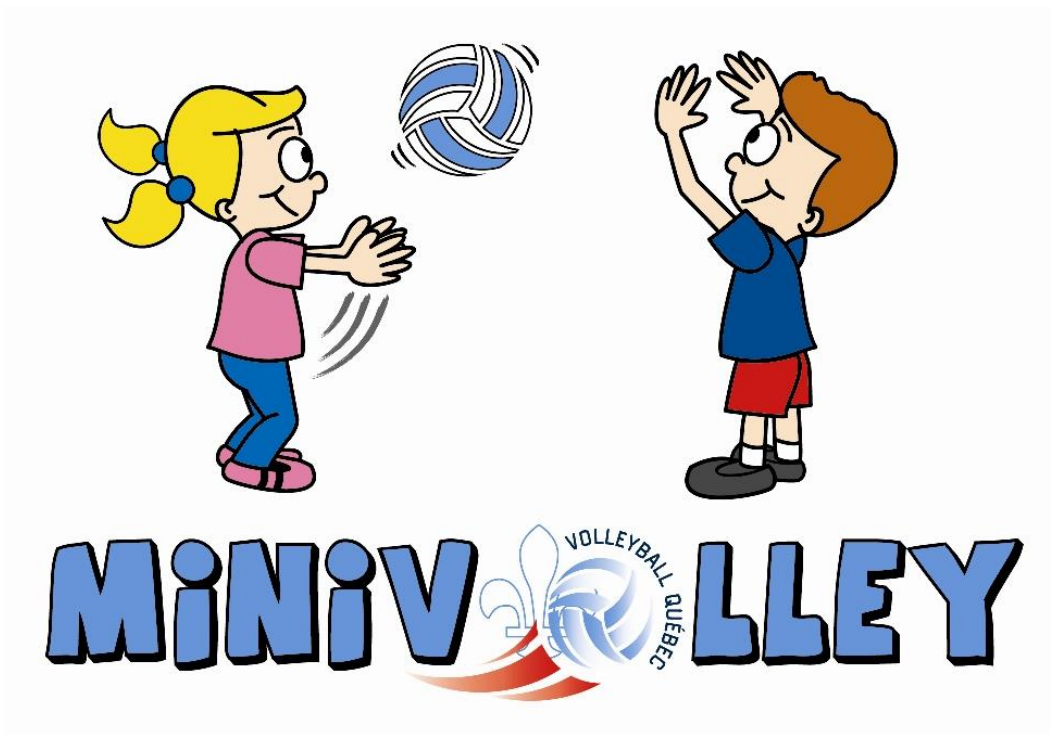




Volleyball Québec
4545 avenue Pierre-de-Coubertin
Montréal Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca

Uniformisation des règlements du minivolley



CLIENTÈLE VISÉE : 3e CYCLE DU PRIMAIRE



Volleyball Québec
4545 avenue Pierre-de-Coubertin
Montréal Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca

RÈGLEMENTS DU MINIVOLLEY, 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 afin d'augmenter le succès et de favoriser les longs échanges. Voici donc les règlements du minivolley!

Notez que dans un but d'uniformiser la pratique du minivolley **en compétition**, Volleyball Québec propose ses règlements officiels. Par contre, Volleyball Québec suggère également aux intervenants d'être créatifs lors de **l'enseignement** du minivolley et de ne pas nécessairement être rigides face à la réglementation si celle-ci réduit la capacité des joueurs de vivre du succès.

Vous trouverez ce document sur le site de Volleyball Québec au :
<http://volleyball.qc.ca/content/minivolley>

Clientèle cible :

Règlements officiels : 3^e cycle du primaire (10-11-12 ans)

VIVE LE MINIVOLLEY!!!



Volleyball Québec
4545 avenue Pierre-de-Coubertin
Montréal Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca

RÈGLEMENTS DU 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.
- 2.4. NE PAS utiliser d'antennes. Les poteaux délimitent la zone de jeu du ballon.

3. Ballon :

- 3.1. Le ballon reconnu par FVBQ pour le 3^e 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^e cycle est le [Mikasa VT1](#).
- 3.3. Le ballon reconnu par FVBQ pour le 1^{er} cycle est le [Mikasa VT2](#)

4. Composition des équipes :

- 4.1. Format de jeu à 4 contre 4 (voir règle de participation #7.3).
- 4.2. Le nombre minimum de joueurs est de cinq et le maximum de six.
- 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 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. Obligatoirement, le nouveau serveur sera le prochain joueur du même sexe dans l'ordre de rotation. Il faut absolument respecter la règle 4.3.



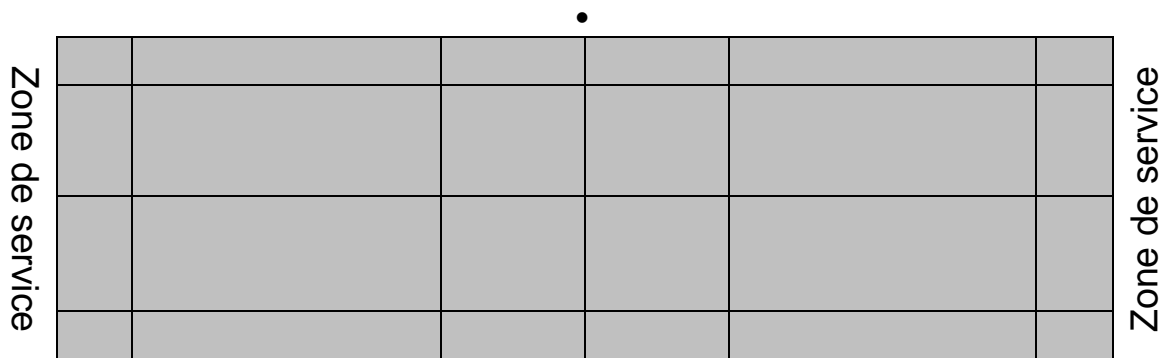
Volleyball Québec
 4545 avenue Pierre-de-Coubertin
 Montréal Québec H1V 0B2
 Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
 www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca


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.
- 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.
- 9.4. Le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) si celui-ci est manqué (s'il sert dans les 8 secondes).
- 9.5. Le serveur est considéré comme un joueur de ligne arrière ne peut pas jouer un ballon au-dessus du filet lorsqu'il se retrouve en zone avant.



 = 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.
- 10.2. Une équipe peut envoyer le ballon dans le camp adverse seulement après le troisième contact.
- 10.3. Le 2^e contact **peut** être attrapé à deux mains
 - 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.
 - 10.3.2. Au moment où le ballon quitte les mains du joueur par un « attraper-lancer », celui-ci doit respecter le plan sagittal **
 - 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.



Volleyball Québec
4545 avenue Pierre-de-Coubertin
Montréal Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca

- 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. (Sauf en cas de touche)
- 10.5. Un contre ne compte pas comme un contact. L'équipe qui récupère le ballon a droit à trois (3) contacts.

**** 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
 - 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 (zone arrière) ne peut pas jouer un ballon au-dessus du filet lorsqu'il se retrouve en zone 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^e 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 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