



*École d'excellence!*

## RÈGLEMENTS OFFICIELS DE LA CATÉGORIE MINIVOLLEY DE PLAGE

*\*Notez que les règles du minivolley de plage qui ne sont pas mentionnées dans ce document sont les règles standard du volleyball de plage.*

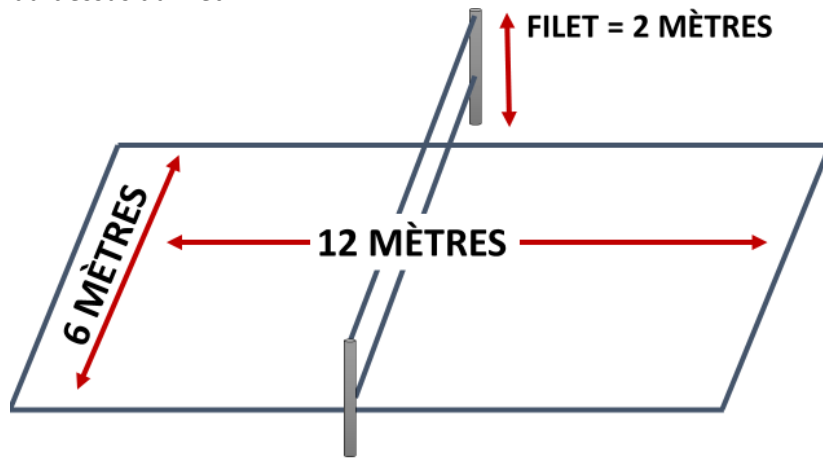
*Dernière mise à jour : Octobre 2021*

## 1. FORMAT DE COMPÉTITION

- 1.1. Formule à trois contre trois. Aucun joueur substitut n'est permis.
- 1.2. Une équipe reste composée des mêmes joueurs tout au long d'un événement.
- 1.3. Participation mixte ou unisexe selon le modèle de l'événement.
- 1.4. Pour une compétition avec équipes mixtes, un minimum d'une personne de chacun des sexes se retrouve sur le terrain.
- 1.5. Chaque joueur est considéré comme un joueur de ligne avant.

## 2. TERRAIN

- 2.1. La dimension de terrain est de six mètres X douze mètres.
- 2.2. Aucune antenne n'est utilisée. Les poteaux délimitent la zone de jeu du ballon au-dessus du filet.



## 3. FILET

- 3.1. La hauteur du filet est de deux mètres.
- 3.2. Le filet peut être un filet de volleyball, de badminton ou un filet de fortune de corde ou de ruban.

## 4. BALLON

- 4.1. Un ballon ayant une circonférence variant entre 60 et 65 cm et un poids d'environ 240 grammes est accepté. L'utilisation du ballon suggéré par Volleyball Québec est fortement recommandée.

## 5. POUR GAGNER UNE PARTIE

- 5.1. Une équipe est déclarée gagnante d'un match lorsqu'elle est la première à remporter **trois manches de sept points**.

## 6. POUR GAGNER UNE MANCHE

- 6.1. Une équipe doit accumuler plus de points que son adversaire en envoyant le ballon par-dessus le filet et à l'intérieur des limites du terrain opposé. Un seul point d'écart est nécessaire pour gagner une manche.
- 6.2. En cas d'égalité de manches 2-2, la manche décisive (5e manche) est jouée avec un écart minimum d'au moins deux points. Il n'y a pas de limite de points.

## 7. POUR GAGNER UN POINT

- 7.1. Pointage continu : Un point est accordé au gagnant de chaque échange.

## 8. CHANGEMENT DE CÔTÉ

- 8.1. Les équipes changent de côté de terrain au début de chaque manche afin d'éviter que les conditions météorologiques procurent un avantage à l'un ou l'autre des adversaires. Les joueurs se replacent donc à la même position où ils ont terminé la manche précédente, mais de l'autre côté du filet.

## 9. ROTATION

- 9.1. La rotation des joueurs se fait dans le sens horaire.  
9.2. Chaque équipe doit définir un ordre de rotation qui est respecté pendant tout le match.  
9.3. Une rotation s'effectue par l'équipe qui récupère la possession du service.

## 10. LE SERVICE

- 10.1. Le ballon est frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras.  
10.2. Le service peut également être un lancer par en dessous à une main.

*(Ce type de service sera observé la plupart du temps chez les débutants ou en fonction des conditions météo difficiles)*

- 10.3. Le service peut toucher le filet en traversant de l'autre côté du terrain.

## 11. LE SERVEUR

- 11.1. Le serveur s'exécute derrière la ligne de fond du terrain, sans toucher à la ligne au moment du contact avec le ballon.  
11.2. Le serveur a huit secondes pour effectuer un service.  
11.3. Pour un service frappé, le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) si ce lancer est manqué à l'intérieur des huit secondes permises.  
11.4. Le serveur est considéré comme un joueur de ligne avant en tout temps.  
11.5. Un tirage au sort détermine quelle équipe débute la première manche avec le service.  
11.5.1. Lors des manches suivantes, le premier service est exécuté par l'équipe n'ayant pas débuté au service la manche précédente.  
11.5.2. En cas d'égalité de manches 2-2, la manche décisive (5e manche) est précédée d'un tirage au sort pour déterminer quelle équipe a le service.

## 12. TYPES DE CONTACTS DU BALLON

- 12.1. Une équipe peut envoyer le ballon dans le camp adverse au troisième contact seulement.  
12.2. Aucune double touche n'est appelée.  
12.3. Le ballon ne doit pas être tenu (transport).  
12.4. Le contre au filet (bloc) compte dans la séquence de trois contacts, contrairement au minivolley intérieur.  
12.5. **Premier contact**  
12.5.1. La touche et la manchette doivent être les gestes techniques privilégiés.

Tout contact franc volontaire ou non avec n'importe quelle partie du corps est néanmoins accepté.

#### 12.6. Deuxième contact

- 12.6.1. En plus des techniques régulières en volleyball (touche et manchette), il est permis d'utiliser une passe « attraper-lancer » sur le deuxième contact du ballon.
- 12.6.2. La passe « attraper-lancer » doit être faite à deux mains, et ce, tout au long du geste.
- 12.6.3. La passe « attraper-lancer » doit être faite dans un geste continu au niveau de la taille. Un joueur qui « jongle » avec le ballon avant de le relancer n'exécute pas un geste considéré comme continu.
- 12.6.4. Au moment où le ballon quitte les mains du joueur, celui-ci doit respecter le plan sagittal\*.
- 12.6.5. Un joueur ne peut pas utiliser ses pieds pour se déplacer, pivoter ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon.
- 12.6.6. La passe « attraper-lancer » exécutée en plongeant doit respecter le plan sagittal et être relancée avant la stabilisation du corps au sol.

#### 12.7. Troisième contact

- 12.7.1. Le troisième contact doit être joué par une technique permise en volleyball de plage (touche, manchette, smash, « poke », etc.)

Tout contact franc volontaire ou non avec n'importe quelle partie du corps est néanmoins accepté.

*\*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.*

### 13. FILET ET ESPACE CENTRAL SOUS LE FILET

- 13.1. Un joueur ne peut pas toucher le filet lorsque le ballon est en jeu.
- 13.2. Un joueur peut traverser l'espace central sous le filet dans la mesure où il ne nuit d'aucune façon à l'équipe adverse.
- 13.3. Uniquement lors de l'action du contre et après le troisième contact de l'adversaire, les mains d'un contreur peuvent dépasser le plan vertical au-dessus du filet.

### 14. FAUTE :

- 14.1. Une faute commise par une équipe donne un point à l'adversaire.
- 14.2. L'équipe commet une faute si :
  - 14.2.1. Le ballon ne passe pas par-dessus le filet et entre les poteaux.

- 14.2.2. Le ballon tombe dans le filet au troisième contact ou à l'extérieur des limites du terrain dans le camp adverse.
- 14.2.3. Il y a erreur de rotation des joueurs au service.
- 14.2.4. Elle ne respecte pas les règlements inscrits dans ce document et les règles communes du volleyball de plage utilisées, mais non mentionnées ici.

## **15. TEMPS MORT**

- 15.1. Chaque équipe a droit à un temps mort de 30 secondes par **match**.
- 15.2. Les joueurs ou l'entraîneur peuvent demander un temps mort.

## **16. SUPERVISION**

- 16.1. Chaque équipe doit être encadrée par une personne-ressource de 16 ans et plus durant un tournoi (ex. : parent, entraîneur ou autre).
- 16.2. Un entraîneur âgé de 16 et 17 ans doit être chapeauté d'un adulte sur les lieux de la compétition.
- 16.3. La personne-ressource peut parler aux joueurs seulement lorsque le ballon n'est pas en jeu.
- 16.4. Les participants ne peuvent pas porter de bijoux (chaîne, collier, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)

## **17. AUTO ARBITRAGE**

- 17.1. L'autoarbitrage des participants est la forme d'arbitrage à privilégier. Néanmoins, un arbitre fédéré déterminé par l'organisateur peut diriger le match en faisant respecter les règles du jeu.