



VOLLEYBALL

2023

OFFICIEL

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1. Résidence

Les Jeux de Montréal sont ouverts aux résidents de l'île de Montréal exclusivement.

2. Représentation

2.1. Les participants représentent, lors des finales, la délégation où ils se sont inscrits (lieu de pratique), sauf s'il y a entente préalable entre les délégations.

Dans le cas d'un litige entre deux délégations, celui-ci sera débattu devant le comité organisateur des Jeux de Montréal.

2.2. Pour représenter une délégation, les participants doivent avoir participé au(x) événement(s) identifié(s) dans les règlements spécifiques de chaque discipline. Dans le but de favoriser la participation, un participant peut s'inscrire à plus d'un sport à la Finale des Jeux de Montréal, et ce, à la seule condition que ce dernier n'ait pas de chevauchement de ses jours de compétition. S'il y a un tel chevauchement, le participant doit faire le choix définitif du sport auquel il souhaite s'inscrire.

2.3. Tous les renseignements exigés sur les listes d'inscriptions doivent être validés par le chef de la délégation.

3. Participation

3.1. Les catégories d'âges sont déterminées à l'intérieur des règlements spécifiques de chaque discipline.

3.2. Les critères de sélection pour l'inscription des athlètes sont établis selon la philosophie de chaque arrondissement.

4. Exclusions

4.1. Dans le cas des disciplines ayant des standards d'exclusion au niveau de la performance, ceux-ci doivent avoir été réalisés avant le 1^{er} septembre de l'année qui précède les Jeux, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.2. Les médaillés d'or de l'année précédente dans une catégorie d'âge ou de poids (dans le cas d'une équipe si elle est composée de 50 % des mêmes membres) ne peuvent pas se présenter aux Jeux de Montréal dans la même épreuve de cette catégorie.

4.3. Dans le cas où des réseaux¹ ou événements municipaux existent, plus qu'une participation dans l'année (entre le 1^{er} septembre et les Jeux) à un réseau provincial reconnu entraîne l'exclusion aux Jeux de Montréal, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

¹ Réseaux : voir définition et identification dans les règlements spécifiques.

4.4. Les trois premiers aux championnats provinciaux de l'année précédente, dans la même catégorie, ne sont pas admissibles.

5. Pénalité

5.1. En sports individuels

5.1.1. Tout retard après l'appel officiel entraîne une disqualification à l'épreuve en cours.

5.2. En sports collectifs

5.2.1. Tout retard, lors des rencontres, entraîne la perte du match pour l'équipe fautive. Cependant, les points de participation sont accordés si le match peut se dérouler sur au moins la demie (1/2) du temps réglementaire.

5.2.2. Si le nombre minimum de joueurs n'est pas atteint, l'équipe fautive perd le match et les points de performance. Cependant, les points de participation seront accordés, s'il y a match.

6. Déroulement des compétitions

Les règlements de compétition sont ceux des fédérations de régie, sauf s'il en est précisé autrement dans les règlements spécifiques.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Les règles suivantes ont été adaptées à partir des règlements de la Fédération de volley-ball du Québec.

RÈGLES ADAPTÉES - MINIVOLLEY :

1. La touche du ballon

- La règle des trois contacts obligatoires est appliquée.
- **Chez les 8-9 ans**, le ballon peut être attrapé lors du premier contact (pas obligatoire). Dans le cas où le ballon serait attrapé, le joueur ne peut se déplacer avec le ballon, et doit le relancer dans l'axe (avant ou arrière) frontal et dans la même position qu'il avait lors de la réception. Le ballon doit être attrapé et relancé dans un geste continu au niveau de la taille. L'important c'est que le ballon soit toujours en mouvement.
- Chez les 10-12 ans, le premier contact doit obligatoirement être **exécuté avec la technique d'une touche ou une manchette**.

Le ballon peut être attrapé lors du 2^e contact, mais cela n'est pas obligatoire. Dans le cas où le ballon serait attrapé, le joueur ne peut se déplacer avec le ballon, et doit le relancer dans l'axe (avant ou arrière) frontal et dans la même position qu'il avait lors de la réception. Le ballon doit être attrapé et relancé dans un geste continu au niveau de la taille. L'important c'est que le ballon soit toujours en mouvement.

Cela signifie qu'un joueur peut attraper le ballon sur le côté de son corps et le ramener dans son plan sagittal et le lancer tant que le ballon est toujours en mouvement et que le geste est fluide. La clé à ce moment est la manière dont le joueur place ses pieds tout juste avant d'attraper le ballon car si ses pieds ne sont pas en direction de la personne à qui il veut faire la passe, il ne pourra pas respecter le plant sagittal lors de son lancer.

N.B. Lorsqu'un joueur tombe au sol et qu'il attrape le ballon, l'arbitre doit laisser le temps au joueur de se positionner sur ses genoux pour qu'il puisse effectuer sa passe. Le joueur devra donc effectuer la passe dès qu'il sera positionné.

- À la suite d'une attaque de l'équipe adverse, lors du premier contact, le ballon peut être touché par le joueur avec chaque partie du corps (pieds inclus). La touche doit être brève et simultanée (même si la double touche est tolérée). Le transport ou contact avec la paume des mains n'est pas admissible.
- 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.
- Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp ni toucher aucun obstacle au-dessus et à côté du terrain de jeu ; il ne doit pas tomber en dehors du terrain de jeu après la touche d'un joueur de l'équipe.

À noter que le service qui touche le filet et qui tombe du côté adverse est considéré comme bon.

2. Le service

Le ballon est mis en jeu par le joueur au service, qui se place derrière la ligne de fond. 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 son service. Le service est considéré comme « bon » même s'il touche au filet et ne touche pas le partenaire ou un autre obstacle au-dessus ou à côté du terrain, et qu'il ne tombe pas en dehors du terrain de jeu.

Un joueur ne peut exécuter plus de 5 services consécutifs, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Lorsqu'un joueur atteint les 5 services consécutifs, l'équipe au service effectue une rotation et le prochain serveur s'exécute.

~~Une équipe ne peut exécuter plus de 5 points consécutivement, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Lorsqu'une équipe effectue 5 points consécutifs, l'équipe adverse prend possession du service sans qu'il y ait de points accordés. Une équipe peut donc faire 4 points via son serveur plus un autre via le changement de service ou encore, 5 points via son serveur advenant que l'équipe adverse vienne d'effectuer 5 points consécutivement.~~

Le service par-dessus (sans saut) est permis pour tous les participants à leur convenance.

À chaque changement de service, il y a rotation obligatoire des joueurs. Le joueur qui entre en jeu fait alors son entrée sur le terrain lors du service selon l'ordre de rotation continue déterminer avant le début de la partie.

N.B : Dans la catégorie 8-9 ans la ligne de service est la ligne de fond du terrain de badminton en simple (la 2^e ligne) tandis que pour les 10-12 ans, c'est la ligne de fond du badminton en double (la plus éloignée).

3. L'attaque

Le joueur au service (en position arrière) devra attaquer derrière la ligne de 2 mètres (ligne transversale blanche sur le terrain de Badminton).

4. Les temps morts

Les équipes ont droit à 2 temps morts de 30 secondes par partie.

5. Les entraîneurs

5.1 Il n'est pas permis à un entraîneur (ou un joueur ou toute autre personne) de se déplacer dans la zone de 2 mètres lors d'une partie. Cette zone est réservée aux arbitres. Après un avertissement, l'équipe en faute perdra un point et le service, le cas échéant.

5.2 Seul l'entraîneur a le droit d'être debout durant la partie. Les assistants doivent s'asseoir sur le banc durant toute la partie (sauf les temps morts et entre les sets).

5.3. Seuls les entraîneurs de la délégation dont l'équipe est impliquée dans une partie en cours peuvent intervenir dans une partie. Tout autre entraîneur (c.-à-d. avec un chandail d'une autre délégation ou autre que l'entraîneur attitré au match) ne peut s'interposer dans le match de façon directe dans un match n'impliquant pas son équipe sous peine de recevoir un avertissement et pénalisé son équipe d'un point dans la section Esprit sportif.

6. Pointage

L'équipe gagne un point lorsque l'adversaire commet une faute (score 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 servir, effectuant une rotation d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors des matchs de la ronde des pools, une équipe gagne une partie (set) lorsqu'elle totalise 25 points, avec un écart de 2 points et un maximum de 27. Lors des finales, il doit y avoir 2 points d'écart pour gagner une partie (pas de maximum de points).

7. Échauffement d'avant match (ou pendant les pauses)

Il n'est pas permis aux équipes en pause de s'échauffer, avec ballons, dans le gymnase sauf s'il y a une zone spécifiquement identifiée à cet égard. Les équipes peuvent s'échauffer sur le terrain de leur prochaine rencontre avant le match, dès que le match précédent est terminé.

8. Le ballon

Le ballon utilisé, comme ballon officiel **lors de la compétition** des Jeux de Montréal, **sera le VS 123W-SL.**

PARTICIPATION MINIVOLLEY

Les équipes sont mixtes et composées d'un minimum de quatre (4) joueurs et d'un maximum de six (6). Quatre (4) joueurs sont sur le terrain, dont un minimum d'un joueur du genre opposé qui doit toujours être sur le terrain.

Toute équipe qui ne respectera pas la réglementation, en ce qui a trait au minimum d'un joueur de sexe opposé sur le terrain, sera pénalisée d'un point par rotation non conforme (c.-à-d., un point de pénalité par rotation, lorsque le nombre minimal de joueurs de sexe opposé n'est pas représenté sur le terrain).

N.B. La rotation doit inclure tous les joueurs et il n'est pas possible de faire sauter un tour à un ou des joueurs afin de respecter le règlement.

Si un joueur se fait prendre en défaut (ne respecte pas la rotation), l'équipe en faute perdra le service ainsi qu'un point.

Si une équipe n'a pas de garçon ou de fille, l'équipe pourra jouer les matchs, mais perdra automatiquement 25-0 chaque partie jouée.

IMPORTANT : seuls les joueurs de l'équipe qui joue le match peuvent s'asseoir sur le banc des joueurs. Si une équipe se fait prendre avec des joueurs d'une autre équipe, que ce soit de la même délégation ou non. L'équipe perdra automatiquement 1 point et le service, s'il y a lieu.

Une équipe qui aura plus de 6 joueurs dans son équipe sera pénalisée d'un point par joueur additionnel (neuvième joueur et suivants) dans la section Participation.

Nombre d'équipes par délégation :

- Maximum 2 équipes dans une catégorie par délégation et
- Maximum 3 équipes au total pour les 2 catégories

N.B. Possibilité pour la délégation d'ajouter une 4^e équipe

Une délégation pourra ajouter une 4^e équipe à la seule condition que les critères suivants soient respectés :

- Attendre que toutes les délégations aient fait parvenir l'ensemble de leurs équipes inscrites (3 par délégation) afin de s'assurer qu'il reste encore des places disponibles (selon le nombre de terrains lors de l'événement) afin d'accueillir une 4^e équipe.
- Il doit obligatoirement y avoir un maximum de 2 équipes par catégorie (pas trois équipes dans une catégorie et une dans l'autre).
- S'assurer qu'il y ait au moins 6 joueurs dans les 3 premières équipes avant de former une 4^e équipe (cela afin de ne pas avoir seulement le minimum requis dans les 3 premières et pénaliser les équipes, si jamais il y avait une blessure à un joueur ou toute autre problématique, obligeant l'équipe à déclarer forfait).
- Respecter tous les règlements déjà en place pour la formation des équipes.

Ainsi, la délégation respectant les critères mentionnés ci-haut pourra inscrire une 4^e équipe hors concours. Ce n'est qu'après la date limite des inscriptions des équipes par délégation que le responsable disciplinaire pourra confirmer la participation des 4^e équipes des délégations, en fonction de la disponibilité des plages horaires déjà prévues pour la compétition.

La formule « premier arrivé, premier servi » sera appliquée de façon à faciliter le déroulement du tournoi.

Si le tournoi peut accepter les 4^e équipes des délégations, le pointage de participation sera toutefois calculé sur une base de 18 athlètes pour les délégations ayant inscrit 3 équipes ou moins.

Rappel : ~~À chaque changement de service, il y a rotation obligatoire des joueurs. Le joueur qui entre en jeu fait alors son entrée sur le terrain lors du service selon l'ordre de rotation continue déterminer avant le début de la partie.~~

Chaque équipe devra avoir un minimum d'une fille ou d'un garçon en tout temps sur le terrain. Dans le cas contraire, les pénalités relatives au pointage seront appliquées, tel qu'indiqué au règlement.

Les équipes et les joueurs devront avoir participé à au moins un tournoi du réseau municipal de volleyball ou à un tournoi sanctionné par l'Association régionale. Les préliminaires organisés en délégation sont aussi acceptés comme tournois.

9. Éligibilité

Les participants doivent être nés après le **2 avril 2010** pour avoir droit de participer aux Jeux de Montréal **2023**.

10. Participation

11.1. Les catégories d'âge sont déterminées à l'intérieur des règlements spécifiques de chaque discipline.

11.2. Il n'est pas permis de jouer dans 2 équipes différentes. ~~Le non-respect de ce règlement entraînera automatiquement la perte des 20 % attribués pour l'esprit sportif et une pénalité de 5 % des points de participation. Le non-respect de ce règlement entraînera automatiquement la perte de chacun des sets dans lequel le même joueur a joué dans chacune des équipes différentes.~~

11. Tenue vestimentaire

Le port de souliers de course et du chandail des Jeux de Montréal est obligatoire.

** Il est fortement suggéré que les délégations numérotent les chandails des jeunes ou de faire porter des dossards numérotés.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX : (Exclusion : Article 4.3)

Réseau municipal

Les tournois des centres de loisirs, de la ligue municipale de minivolley et des préliminaires organisés en délégation

Réseau provincial

Aucun dans la catégorie au programme des Jeux

MESURES SANITAIRES COVID-19



Des protocoles sont mis en place afin de respecter les normes sanitaires en vigueur :
Mesures spécifiques à la discipline · Mesures spécifiques à l'événement

Ces mesures seront mises à jour selon les recommandations de la santé publique sur le site Internet des Jeux de Montréal au lien suivant : www.jeuxdemontreal.com/covid19

ACTIVITÉ : VOLLEYBALL

*SPORTS (inscription)	CATÉGOR IES	* ANNÉE (S) (naissance)	G/F *	* PARTICIPATION	SURCLASSEMENT
Volleyball : Minivolley Pour chaque équipe : Réguliers : (6) Substituts : (0) <hr/> Total : 6	8-9 ans	2 avril 2012 au 1 ^{er} avril 2014	MX	Maximum 2 équipes dans une catégorie/délégation Maximum 3 équipes au total pour les 2 catégories <u>Équipes :</u> Minimum 4 joueurs Maximum 6 joueurs Possibilité d'ajout d'une 4 ^e équipe en fonction du respect des critères indiqués à la page 7.	Aucun surclassement dans la catégorie des 8-9 ans.
Total par délégation : Réguliers : (18) Substituts : (0) <hr/> Total : 18	10-12 ans	2 avril 2010 au 1 ^{er} avril 2012	MX	Maximum 2 équipes dans une catégorie/délégation Maximum 3 équipes au total pour les 2 catégories <u>Équipes :</u> Minimum 4 joueurs Maximum 6 joueurs Possibilité d'ajout d'une 4 ^e équipe en fonction du respect des critères indiqués à la page 7.	Aucun surclassement dans la catégorie des 10-12 ans.

Légende :
 G garçon
 F fille
 MX mixte

POINTAGE PERFORMANCE [SPORTS COLLECTIFS] [40 %]

Par catégorie :

Dans chaque catégorie l'équipe classée dernière de son pool marque 1 point, l'avant-dernière 2 points et ainsi de suite en remontant jusqu'à la première place, et ce pour les résultats des préliminaires. Lors de la ronde des finales, les positions 5 à 8 marquent 3 points supplémentaires, la 4^e position 5 points, la 3^e position 7 points, la 2^e position 10 points et la première position 15 points. Le maximum varie donc en fonction du nombre d'équipes inscrites dans chaque catégorie [minimum 1 point, maximum 20 points]. Le nombre d'équipes participant à la ronde finale est déterminé selon le nombre d'équipes inscrites [minimum 4 équipes et maximum 8 équipes].

POINTAGE - PARTICIPATION [40 %]

18 participants	100 % de la délégation	= 40 points
17 participants	23/24 ^e de la délégation	= 38 points
16 participants	22/24 ^e de la délégation	= 37 points
15 participants	21/24 ^e de la délégation	= 35 points
... et ainsi de suite		

Les points de participation sont attribués au prorata de la délégation

POINTAGE - ESPRIT SPORTIF [20 %]

20 points sont accordés pour l'esprit sportif

Les délégations [athlètes et entraîneurs] seront évaluées sur les cinq [5] éléments suivants :

- 1) ponctualité,
- 2) respect des règlements,
- 3) respect des officiels (mineurs et majeurs),
- 4) respect de ses athlètes (pour les entraîneurs) et de ses coéquipiers (pour les athlètes),
- 5) respect de l'adversaire.

Chaque élément sera évalué sur une échelle de 1 à 4.

Note : **Le texte apparaissant en rouge** est un changement par rapport à l'année précédente.
Le texte rayé en rouge est un retrait par rapport à l'année précédente.