



# VOLLEYBALL

**2024**

**OFFICIEL**

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.

## 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<sup>er</sup> 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 réseaux<sup>1</sup> ou événements municipaux existent, plus qu'une participation dans l'année (entre le 1<sup>er</sup> septembre et les Jeux) à un réseau provincial reconnu entraîne l'exclusion aux Jeux de Montréal, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

---

<sup>1</sup> Réseaux : voir définition et identification dans les règlements spécifiques.

### *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

- 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 volleyball du Québec.

### RÈGLES ADAPTÉES - MINIVOLLEY :

#### 1. La touche du ballon

- La règle des trois contacts obligatoires est appliquée.

#### 1<sup>er</sup> contact :

- **Chez les 8-10 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 11-12 ans**, le premier contact doit obligatoirement être exécuté avec la technique d'une touche ou une manchette.
- 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.

#### 2<sup>e</sup> contact :

- **Dans les deux catégories**, le ballon peut être attrapé lors du 2<sup>e</sup> 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 plan 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.

### 3<sup>e</sup> contact :

- Dans les deux catégories, 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.

### 2. Joueur de ligne arrière

Est considéré comme joueur de ligne arrière, le participant qui est au service ou qui était au service avant la reprise de possession de l'équipe adverse.

Le joueur de ligne arrière ne peut pas bloquer, ni sauter et attaquer au filet. Il peut attaquer pieds au sol peu importe où il se trouve sur le terrain, à la condition que la trajectoire soit ascendante. Il peut attaquer en sautant s'il se trouve derrière la ligne de service avant du terrain de badminton. Dans ce cas-ci, sa trajectoire n'est pas obligatoirement ascendante.

### 3. 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 pas 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 adverse effectue une rotation et prend possession du service, sans obtenir de point supplémentaire.

Le service par-dessus 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, déterminé avant le début de la partie.

N.B : Dans la catégorie 8-10 ans la ligne de service est la ligne de fond du terrain de badminton en simple (la 2<sup>e</sup> ligne) tandis que pour les 11-12 ans, c'est la ligne de fond du badminton en double (la plus éloignée).

### 4. 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).

## 5. Les temps morts

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

## 6. Les entraîneurs

- 6.1 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 adverse gagne un point et récupère le service, le cas échéant.**
- 6.2 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 manches (sets)).
- 6.3 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 pénaliser son équipe d'un point dans la section Esprit sportif.

## 7. 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, **ou un maximum de 5 services réussis.** 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 préliminaire, une équipe gagne une partie (set) lorsqu'elle totalise 25 points, avec un écart de 2 points et un maximum de 27 **ou dans un délai imparti de 15 minutes.**

Lors des finales, il doit y avoir 2 points d'écart pour gagner une partie (pas de maximum de points **ni de limitation de temps**).

## 8. 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. Les équipes peuvent s'échauffer sur le terrain de leur prochaine rencontre avant le match, dès que le match précédent est terminé.

## 9. 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. **La rotation continue ne doit pas tenir compte du genre des participants.**

Toute équipe qui ne respectera pas la réglementation en ce qui a trait à **la mixité perdra les points d'éthique et commencera le set avec un déficit de 5 points. En finale, dans le cas d'un troisième set, les deux équipes commenceront 0 à 0.**

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 adverse récupère le service et gagne un point.**

### **Nombre d'équipes par délégation :**

- **Maximum 4 équipes au total par délégation**
- **Maximum 3 équipes dans la catégorie 8-10 ans**
- **Maximum 2 équipes dans la catégorie 11-12 ans**

### **10. Éligibilité**

Les participants doivent être nés après le **6 avril 2011** pour avoir droit de participer aux Jeux de Montréal **2024**.

### **11. 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.

### **12. 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.

**ACTIVITÉ : VOLLEYBALL**

SPORTS (inscription)	CATÉGORIES	ANNÉE (S) (naissance)*	G/F	PARTICIPATION	SURCLASSEMENT
Volleyball : Minivolley  <b>Pour chaque                      équipe :</b> Réguliers : (6) Substituts : (0) Total : 6  <b>Total par                      délégation :</b> Réguliers : (24) Substituts : (0) Total : 24	8-10 ans	7 avril 2013 au 6 avril 2016	MX	– Maximum 4 équipes au total par délégation – Maximum 3 équipes dans la catégorie 8-10 ans – Maximum 2 équipes dans la catégorie 11-12 ans  <u>Équipes :</u> Minimum 4 joueurs Maximum 6 joueurs	Autorisé
	11-12 ans	7 avril 2011 au 6 avril 2013	MX	– Maximum 4 équipes au total par délégation – Maximum 3 équipes dans la catégorie 8-10 ans – Maximum 2 équipes dans la catégorie 11-12 ans  <u>Équipes :</u> Minimum 4 joueurs Maximum 6 joueurs	Autorisé
<b>Légende :</b> G : garçon F : fille MX : mixte			*12 ans : du 7 avril 2011 au 6 avril 2012 11 ans : du 7 avril 2012 au 6 avril 2013 10 ans : du 7 avril 2013 au 6 avril 2014 9 ans : du 7 avril 2014 au 6 avril 2015 8 ans : du 7 avril 2015 au 6 avril 2016		



**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<sup>e</sup> position, 5 points, la 3<sup>e</sup> position, 7 points, la 2<sup>e</sup> 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 %]**

24 participants	100 % de la délégation	= 40 points
23 participants	23/24 <sup>e</sup> de la délégation	= 38 points
22 participants	22/24 <sup>e</sup> de la délégation	= 37 points
21 participants	21/24 <sup>e</sup> 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.