

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

IRSEQ®

LAVAL

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2026-2027



TOURNOI AMICAL MINI-VOLLEY



Dernière mise à jour : 27 juillet 2026

Table des matières

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....	3
ARTICLE 1 Règlements officiels.....	3
1.1 Règles de jeu	3
ARTICLE 2 Identification des catégories.....	3
2.1 Catégories	3
ARTICLE 3 Composition de l'équipe	3
3.1 Composition	3
3.2 Substitutions	3
ARTICLE 4 Installations et équipements	3
4.1 Installations sportives	3
4.2 Équipements	4
4.3 Sécurité	4
ARTICLE 5 Les parties	4
5.1 Formule de la partie.....	4
5.2 Durée de la partie	4
5.3 Arbitrage	4
5.4 Pointage	4
ARTICLE 6 Récompenses	5
6.1 Bannières	5
6.2 Certificats	5
FONCTIONNEMENT DU SPORT	5
ARTICLE 7 Règlements spécifiques	5
7.1 Position des joueurs et rotation	5
7.2 Le service et le serveur	5
7.3 Contacts du ballon	6
7.4 La passe « attraper-lancer ».....	7
7.5 Contre (bloc)	7
7.6 Jeu au filet.....	8
7.7 Fautes.....	8

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Pour tous les règlements non spécifiés dans ce document, vous devez vous référer aux règles de jeu approuvées par Volleyball Québec.
- 1.1.2 Toutefois, les règlements spécifiques du RSEQ Laval ont préséance sur les règles de jeu de la fédération sportive.
- 1.1.3 Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés par tous les établissements participants.

ARTICLE 2 Identification des catégories

2.1 Catégories

2.1.1

Catégorie	Niveau scolaire
Moustique	6 ^e année

- 2.1.2 Le surclassement est permis.

ARTICLE 3 Composition de l'équipe

3.1 Composition

- 3.1.1 Chaque école participante doit avoir une (1) équipe féminine et une (1) équipe masculine.
- 3.1.2 Chaque équipe doit être composée d'au minimum six (6) joueurs, soit quatre (4) joueurs sur le terrain et deux (2) remplaçants.

3.2 Substitutions

- 3.2.1 Il n'y a aucune substitution libre. Elles se font chaque fois qu'un joueur arrive à la position du serveur (le joueur sur le banc entre et l'autre sort).

ARTICLE 4 Installations et équipements

4.1 Installations sportives

- 4.1.1 La dimension du terrain utilisée est celle d'un terrain de badminton en double soit de 13,40 m x 6,10 m.

- 4.1.2 La ligne de service au badminton (1,98 m) délimite la partie avant et arrière du terrain.
- 4.1.3 Le filet peut-être un filet de mini-volley ou un filet de badminton. La hauteur du filet est de 2 m.
- 4.1.4 Aucune antenne n'est utilisée. Les poteaux délimitent la zone de jeu du ballon.

4.2 Équipements

- 4.2.1 Le ballon officiel est le Mikasa VS123W-SL. (Un ballon ayant une circonférence variant entre 60-65 cm est accepté)
- 4.2.2 Les ballons seront fournis par Sports Laval lors du tournoi.
- 4.2.3 Les écoles participantes doivent avoir un t-shirt ou un dossard de la même couleur pour chaque joueur.

4.3 Sécurité

- 4.3.1 Avant chacune des parties, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ces joueurs ne porte de bijoux (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)

ARTICLE 5 Les parties

5.1 Formule de la partie

- 5.1.1 Les parties se jouent avec quatre (4) joueurs sur le terrain.

5.2 Durée de la partie

- 5.2.1 Chaque partie dure 20 minutes par équipe (filles et garçons).
- 5.2.2 Aucun temps mort n'est permis.

5.3 Arbitrage

- 5.3.1 Un arbitre déterminé par Sports Laval est présent pour diriger la partie en faisant respecter les règles du jeu.
- 5.3.2 L'arbitre signale le début (service) et la fin (interruption ou faute) de chaque échange en utilisant un sifflet.
- 5.3.3 Si un ballon d'une partie avoisinante entre dans les limites de jeu, l'arbitre appellera une reprise de l'échange.
- 5.3.4 Un tirage au sort détermine l'équipe qui aura le ballon au début de la partie. Après la pause de la mi-temps, la mise en jeu est exécutée par l'autre équipe.

5.4 Pointage

- 5.4.1 Pointage en continu : Un (1) point est accordé au gagnant de chaque échange.

- 5.4.2 Les parties seront de deux (2) manches de 25 points avec un écart de deux (2) points) à l'intérieur de la durée de la partie.

ARTICLE 6 Récompenses

6.1 Bannières

- 6.1.1 Chaque école participante reçoit une bannière de participation.

6.2 Certificats

- 6.2.1 Un certificat de participation peut être remis aux joueurs. L'école doit l'inscrire dans le formulaire complémentaire envoyé par courriel quelques semaines avant le tournoi.

FONCTIONNEMENT DU SPORT

ARTICLE 7 Règlements spécifiques

7.1 Position des joueurs et rotation

- 7.1.1 La forme de la formation des joueurs sur le terrain est à la discrétion de l'entraîneur (formation « losange » ou « carré »).
- 7.1.2 Pour la position en réception et de service, il est suggéré de placer trois (3) joueurs en demi-lune et un (1) joueur à la passe au filet.
- 7.1.3 Il est interdit de faire des permutations ayant pour but de spécialiser des joueurs dans un rôle précis.
- 7.1.4 La rotation des joueurs se fait dans le sens horaire, par l'équipe qui récupère la possession du service.
- 7.1.5 L'entraîneur doit définir un ordre de rotation de toute l'équipe (incluant les remplaçants) à respecter pendant tout le match.
- 7.1.6 L'équipe qui a 8 joueurs peut aussi décider de faire jouer 4 joueurs pour la première moitié de la partie et 4 autres pour la deuxième partie.

7.2 Le service et le serveur

- 7.2.1 Le serveur peut s'exécuter n'importe où derrière la ligne de fond (corridor de fond) sans toucher à la ligne.
- 7.2.2 Le service peut s'effectuer en-dessous ou au-dessus de l'épaule pourvu que le serveur frappe le ballon à une seule main.
- 7.2.3 Le service peut toucher le filet en traversant de l'autre côté du terrain.

- 7.2.4 L'équipe au service garde son droit de service jusqu'à ce qu'elle perde l'échange de jeu.
- 7.2.5 Un serveur peut faire un maximum de trois (3) services consécutifs. Par la suite, l'adversaire reprend possession du ballon sans toutefois faire de point et effectue une rotation avant que le prochain serveur s'exécute.
- 7.2.6 Le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) si celui-ci est manqué à l'intérieur des huit (8) secondes permises.
- 7.2.7 Le serveur est considéré comme un joueur de ligne arrière et ne peut jouer le ballon au-dessus du filet (attaque, contre) dans la zone avant.

7.3 Contacts du ballon

- 7.3.1 Les contacts permis sont la manchette, la touche, l'attaque (smash), le placement à une main, le contre au filet (bloc) et tout autre contact volontaire ou involontaire avec n'importe quelle partie du corps.
- 7.3.2 Trois (3) contacts par équipe sont obligatoires avant d'envoyer le ballon dans le camp adverse. L'équipe qui ne réussit pas à faire trois contacts perdra l'échange. (Voir les règles du contre (bloc), car celui-ci ne compte pas comme un contact)
- 7.3.3 Les premiers et troisièmes contacts doivent être joués avec une technique permise en volleyball.
- 7.3.4 Le deuxième contact du ballon peut être une passe « attraper-lancer » en plus des autres techniques de volleyball. (Voir les règles de la passe « attraper-lancer » pour avoir plus de détails)
- 7.3.5 Le ballon ne doit pas être tenu (transport).
- 7.3.6 Une touche à deux mains doit être faite en tout temps avec une trajectoire ascendante.
- 7.3.7 Pour tous les contacts, si le ballon heurte le plafond et/ou un objet quelconque* qui se trouve au-dessus de l'aire de jeu et que le ballon ne traverse pas le plan du filet, le jeu peut continuer. Si le ballon heurte le plafond et traverse le plan du filet ou traverse le plan du filet et heurte le plafond, il y a faute.

** Aux fins de simplification, le terme « plafond » et « objet quelconque » désigne toutes structures permettant de soutenir le plafond (poutres, poutrelles, etc.) et objet quelconque suspendu au plafond (tuyau de ventilation, panier de basketball, toile, etc.)*

7.4 La passe « attraper-lancer »

- 7.4.1 La passe « attraper-lancer » doit être attrapée et relancée à deux mains sans hésitation dans un geste continu, de bas en haut passant sous le niveau de la taille, dans l'axe sagittal** du corps au moment où le ballon quitte les mains du joueur.

*** Axe 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.*

- 7.4.2 L'écart entre les pieds (faire une fente) n'est pas un critère pour vérifier si le lancer est bon ou pas. Si les deux pieds pointent dans la même direction que le lancer, celui-ci devrait respecter le plan sagittal, même s'il y a un grand écart entre les deux pieds.
- 7.4.3 Un joueur qui « jongle » avec le ballon avant de le relancer n'est pas considéré comme un geste continu.
- 7.4.4 Le joueur ne peut pas se déplacer, faire pivoter ses pieds ou changer d'appui lorsqu'il est en possession du ballon. Par conséquent :
- (a) Le joueur ne peut glisser sur les genoux pour effectuer une passe;
 - (b) Le joueur étendu par terre ne peut se relever et mettre le genou au sol pour effectuer une passe « attraper-lancer »;
 - (c) Le joueur étendu par terre ne peut pas effectuer une passe « attraper-lancer »;
 - (d) Seuls les pieds peuvent toucher au sol lors d'une passe « attraper-lancer »;
 - (e) Le ballon attrapé en plein mouvement doit être relancé avant la stabilisation du corps.

7.5 Contre (bloc)

- 7.5.1 Pour être considéré comme un contreur, le joueur doit se trouver à une distance maximale d'un bras du filet et avoir les mains au-dessus de sa tête.
- 7.5.2 Seulement le troisième contact peut être contré par l'équipe en défensive. Un contreur ne peut intercepter une passe de l'équipe adverse.
- 7.5.3 Si le ballon touche le contreur et traverse dans le camp de l'équipe en défensive, l'équipe doit compléter trois (3) contacts avant de retourner le ballon dans le camp adverse (le contre ne compte pas dans la séquence de trois contacts).
- 7.5.4 Si le ballon touche le contreur et revient dans le camp de l'équipe à l'offensive, cette dernière doit recommencer une nouvelle séquence de trois (3) contacts.

7.6 Jeu au filet

- 7.6.1 Un joueur ne peut pas toucher au filet lorsque le ballon est en jeu.
- 7.6.2 Aucune partie du corps ne peut traverser le plan vertical sous le filet. Le pied d'un joueur peut toucher à la ligne centrale sous le filet sans la dépasser complètement.
- 7.6.3 Uniquement lors de l'action du contre (bloc), les mains peuvent dépasser le plan vertical au-dessus du filet.
- 7.6.4 Le serveur (zone arrière) ne peut pas jouer un ballon au-dessus du filet lorsqu'il se retrouve dans la zone avant.

7.7 Fautes

- 7.7.1 Une faute commise par une équipe donne un (1) point à l'adversaire.
- 7.7.2 L'équipe commet une faute si :
 - (a) Le ballon ne passe pas par-dessus le filet et entre les poteaux ;
 - (b) Le ballon tombe dans le filet au 3e contact ou à l'extérieur des limites du terrain dans le camp adverse ;
 - (c) Il y a erreur de rotation des joueurs au service ;
 - (d) Elle ne respecte pas les règlements inscrits dans ce document et les règles communes du volleyball utilisées, mais non mentionnées.