



Règlements de jeu

Règlements spécifiques au tournoi de fin de saison

1. La composition des équipes est déterminée par le comité et ne peut être modifiée en cours de tournoi.
2. Une équipe est composée d'au moins 6 joueurs incluant deux femmes minimum dans la rotation active du match en cours.
3. Aucun substitut ne peut être utilisé pour une équipe incomplète.
4. Si aucune femme n'est présente à l'heure de début de partie prévue à l'horaire, 5 points sont donnés à l'adversaire et l'équipe joue à 5 joueurs sur le terrain. Si la joueuse se présente en cours de partie, elle peut intégrer l'équipe, mais l'adversaire conserve les 5 points donnés au début.
5. À moins d'un retard sur l'horaire des parties, les parties doivent débuter à l'heure prévue sur l'horaire, peu importe le nombre de joueurs présents. Les retardataires peuvent s'intégrer à leur équipe en cours de partie.
6. Les parties sont arbitrées par les capitaines ou les joueurs désignés par les capitaines.
7. Seul le capitaine ou son assistant peuvent discuter avec l'arbitre.
8. Seul l'arbitre peut appeler une faute. Un joueur peut cependant appeler sa propre faute, mais pas celle d'un adversaire.
9. Seuls les ballons de Volleyball Sainte-Julie sont utilisés. Les deux capitaines doivent accepter le ballon avant de débiter la partie. En cas de divergence, l'arbitre peut trancher.
10. Le choix du service ou du côté de terrain est déterminé au hasard entre les deux capitaines.
11. Chaque équipe a droit à 1 seul temps mort de 30 secondes par partie.
12. En ronde de **qualification** :
 - i) Les parties sont de 25 points (2 points d'écart, maximum 27 points).
 - ii) En cas d'égalité au classement de qualification, l'équipe gagnante sera déterminée selon l'ordre suivant : 1) meilleur nombre de victoires, 2) meilleur total des points marqués, 3) plus faible total des points contre.
13. En **quart de finales, demi-finales et finales** :
 - i) Formule 2 de 3. Les parties sont de 25 points (2 points d'écart, maximum de 27 points). Au besoin, la troisième partie sera de 15 points au maximum.
14. Les capitaines et co-capitaine de l'équipe gagnante ont la responsabilité d'inscrire les pointages dans l'application MyTeams.Click après chaque partie.



Règlements de jeu

Règlements de jeu (saison régulière et tournoi de fin de saison)

1. Les parties se jouent de façon pingpong.
2. Il est interdit de blasphémer et/ou de manquer de respect envers les arbitres et autres joueurs sur le terrain (sous peine d'expulsion).
3. Au service, le ballon doit être frappé avec une main ou n'importe quelle partie du bras après avoir été lâché.
4. Lors du service, si le joueur touche à la ligne ou l'intérieur du terrain avec son pied avant la frappe, il y a faute.
5. Le serveur dispose de 8 secondes après le coup de sifflet pour effectuer son service. En cas de délai supérieur, l'arbitre peut remettre le service à l'équipe adverse et lui accorder un point.
6. Lors d'un service, le ballon peut toucher le filet.
7. Contrer le service adverse est interdit.
8. Les joueurs de l'équipe au service ne doivent pas, par un écran individuel ou collectif, empêcher les adversaires de voir le joueur au service ou la trajectoire du ballon. Les mains peuvent être levées, au maximum à hauteur d'épaule, mais sans les agiter.
9. Les hommes ne peuvent bloquer l'attaque d'une femme, peu importe la position de celle-ci sur le terrain. Une attaque est une frappe du ballon à une main lorsque cette main est au-dessus des épaules. Une manchette peut donc être bloquée. Un bloc n'est considéré que si le ballon est touché par le bloqueur. Si le ballon n'est pas touché par le bloqueur lors d'une attaque, c'est considéré comme une tentative de bloc échouée qui n'est pas illégale.
10. Une femme peut bloquer une femme ou un homme.
11. Pour la sécurité de tous, l'utilisation du pied ou de la jambe pour frapper le ballon est formellement interdite, même si le geste est accidentel.
12. Une touche ne sera pas considérée comme une faute si la rotation de la balle est dans le même angle que celui des épaules du joueur et si elle reste de son côté du filet (bien qu'elle soit une double officiellement).
13. Une touche est considérée comme une faute si elle est en rotation et traverse le filet ou si le joueur n'est pas en contrôle du ballon.
14. Le « transport » n'est pas toléré. On appelle transport un ballon qui colle à la main ou qui roule sur le bras lors de la frappe de celui-ci. Le ballon ne peut être ni tenu, ni lancé, mais frappé.
15. Sur un contre, il est permis de passer ses mains et ses bras par-dessus le filet, à condition que cette action ne gêne pas celle de l'adversaire. Il n'est donc pas permis de toucher le ballon par-dessus le filet tant que l'adversaire n'a pas exécuté une frappe d'attaque.
16. Un joueur ne peut, en aucun cas, empiéter au-dessus du filet pour attaquer une balle qui pourrait encore être jouée par l'équipe attaquante. Si cette balle est envoyée après un 3^e contact, l'attaque est permise puisqu'elle ne gêne pas un jeu offensif. Dans tous les autres cas (2^e ou 1^{er} contact), le joueur en défensive ne peut, en aucun cas, toucher une balle de l'autre côté du filet (bloc ou attaque).
17. Lorsque le ballon est au-dessus du filet, il appartient aux deux (2) équipes.



Règlements de jeu

18. Il est permis de faire son service n'importe où derrière la ligne du service, dans les limites du terrain.
19. Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec le(s) pied(s) est autorisé pour autant que la partie du (des) pied(s) reste en contact avec la ligne centrale ou directement au-dessus de celle-ci.
20. Toucher le terrain de jeu de l'adversaire avec n'importe quelle partie du corps située au-dessus du pied est autorisée pour autant que cela ne gêne pas le jeu de l'adversaire.
21. Un joueur peut pénétrer dans le camp adverse après que le ballon soit déclaré hors-jeu. Un joueur peut pénétrer dans la zone libre du côté adverse (hors du terrain), à condition de ne pas gêner le jeu de l'adversaire.
22. Seuls les cheveux d'un joueur peuvent toucher le filet durant l'action du jeu, sans qu'il n'y ait faute. Tout autre contact avec le filet constitue une faute.
23. Après avoir frappé le ballon, le joueur peut toucher les poteaux, câbles et autres objets en dehors de la longueur totale du filet, à condition que ce contact n'ait pas lieu durant l'action du jeu ou ne gêne pas le déroulement du jeu.
24. Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.
25. À chaque premier contact d'une équipe, le ballon peut toucher consécutivement plusieurs parties du corps à condition que ces contacts aient lieu au cours de la même action.
26. La première touche après le contre peut être faite par n'importe quel joueur, y compris celui qui a touché le ballon lors du contre.
27. Si le ballon touche à un poteau, une antenne ou aux câbles qui retiennent le filet, il y a faute.
28. Le ballon est considéré dans le terrain lorsqu'il touche au sol l'intérieur du terrain, incluant les lignes. Il est à l'extérieur lorsqu'il est entièrement en dehors des lignes.
29. Si le ballon touche le plafond ou tout objet attaché ou suspendu au plafond (poutrelle, luminaire, ventilation, support et panier de basketball, câble, toile, etc.) et que le ballon ne traverse pas le plan du filet, le jeu peut continuer. Il y a faute lorsque le ballon touche à un mur ou à tout objet attaché à un mur.
30. Un passeur pénétrant ou tout autre joueur de la ligne arrière ne peut à la fois sauter et envoyer le ballon de l'autre côté du filet lorsqu'il est à l'intérieur de la ligne de 3 mètres. Le geste est accepté si le ballon demeure de son côté.
31. L'utilisation d'un libéro est interdite.



Règlements de jeu

Règlements généraux de la saison régulière

1. Les fautes ne peuvent être qu'appelées par l'arbitre ou sa propre équipe (auto-arbitrage).
 - a. Si aucune faute n'est appelée et que l'équipe adverse cesse le jeu, alors elle perd le point
 - b. En cas d'impasse, l'arbitre peut accepter de reprendre le point
2. Une équipe est composée d'au moins 6 joueurs incluant au moins deux femmes dans la rotation active du match en cours.
3. Une femme doit être remplacée par une femme.
4. Un membre de l'équipe est un joueur régulier et le ou les substitut(s) accepté(s) par le comité.
5. Une partie est complétée lorsqu'une des deux équipes atteint 25 points et qu'un écart d'au moins 2 points les sépare jusqu'à un pointage maximal de 27. Aucune limite sur la durée d'une partie.
6. Selon la catégorie, les capitaines s'assurent d'inscrire les pointages après chaque partie sur la feuille de pointage identifiée.