



RÈGLEMENTS MINI-VOLLEYBALL

(dernière modification : août 2025)

Les règles générales du jeu sont celles approuvées par la Fédération internationale de volleyball sauf les règles précisées. En cas de doute, c'est la règle approuvée par la F.I.V.B. qui sera respectée.

1. TERRAIN DE JEU

Le terrain utilisé est le terrain de badminton en double. Le filet est placé à 2,00m. Le plafond est considéré comme étant hors limite.

2. BALLON

Le ballon utilisé est le TACHIKARA VOLLEY LITE

3. JOUEURS ET REMPLAÇANTS

Chaque équipe est composée d'un minimum de 6 joueurs et d'un maximum de 10 joueurs.

4. NOMBRE ET POSITION DES JOUEURS SUR LE TERRAIN

Quatre joueurs sont en position sur le terrain (2 devant et 2 derrières). Il est possible de varier cette position en fonction des situations de jeu (réception de service, attaque, etc.). Cependant, il est interdit d'effectuer des permutations ayant pour but de déplacer de façon permanente des joueurs de l'arrière à l'avant ou vice versa.

Le joueur placé en position 1 (à l'arrière ou à l'arrière-droite) ne peut en aucun cas s'avancer au filet pour effectuer une attaque ou un contre.

5. ROTATION DES JOUEURS

À chaque rotation, il y aura changement du joueur à la position du serveur en utilisant les joueurs remplaçants. Si un joueur se blesse et qu'il est obligé d'être retiré du jeu, ce joueur ne pourra pas revenir au jeu pour le set en cours.

Pour une équipe à 6 joueurs, le joueur blessé au premier set devra terminer le deuxième set, sans quoi l'équipe sera forfait pour le deuxième set, sans perdre les points de respect. La rotation se fait dans le sens horaire chaque fois que l'équipe prend possession du service ou lorsqu'un même joueur réussit à marquer 5 points consécutifs lors de sa présence au service.

6. TEMPS-MORT D'ÉQUIPE

Un (1) temps mort d'une durée d'une (1) minute durant chaque set. L'entraîneur demande au marqueur le temps mort et le temps est arrêté. Le marqueur le signale à l'arbitre.

7. SERVICE

Le ballon est mis en jeu par le joueur placé à l'arrière (joueur au service). Le joueur se place n'importe où derrière la ligne de fond. Suite au coup de sifflet de l'arbitre, il frappe le ballon à une main pour l'envoyer directement dans le terrain adverse. Le ballon peut toucher le filet sur le service. Le joueur au service ne peut toucher à la ligne de fond (sauf à la polyvalente Armand-Racicot et à la polyvalente Marcel-Landry où le joueur peut placer le pied avant dans le corridor arrière du terrain) ni entrer sur le terrain avant d'avoir frappé le ballon. Afin d'éviter le contrôle du match par un seul serveur, un joueur ne peut exécuter plus de 5 services consécutifs.

En compétition, il y aura rotation et l'équipe garde son droit au service.

En participation et récréation. Après 5 services, le service est accordé à l'équipe adverse.

Le service tennis est accepté en compétition seulement.

8. CONTACT DU BALLON

- Le ballon peut être touché par un joueur avec n'importe quelle partie du corps volontairement ou involontairement.
- Une équipe peut envoyer le ballon dans le camp adverse **seulement** après le troisième contact
- Lors du premier contact, la double touche et la frappe avec les paumes des mains ouvertes seront acceptées en autant que le ballon ne soit pas transporté. Toutefois, cette règle ne s'applique pas pour le troisième contact.
- Un joueur a le droit d'attraper le ballon au deuxième contact et l'absorption sera acceptée en technique de touche au deuxième contact. Toutefois, ce joueur ne peut ni progresser ni se déplacer (aucun pivot ou changement d'appui) lorsqu'il a le ballon dans ses mains. Dans un mouvement continu, le ballon doit être relancé dans une séquence de **deux lignes droites en forme de « I » ou de « V » en moins de 3 secondes**.
- Aucun jonglage ou glissade avec le ballon ne sera permis.
- Une faute sera appelée lorsqu'un joueur utilisera un autre appui (partenaire, plancher, filet, etc.) que ses mains pour attraper le ballon.
- Le ballon peut être attrapé avec une seule main.
- Le ballon peut être attrapé en suspension et la règle du lancer débute lors du contact au sol. Cependant le joueur a le droit de lancer le ballon avant d'atterrir.
- Le contact frappé au deuxième contact bien que non obligatoire est accepté.
- Le troisième contact peut être une touche, une manchette ou un "smash". À noter que le contact avec les mains ouvertes en manchette ne sera pas toléré.
- La touche au-dessus du filet au 3e contact doit être faite avec une trajectoire ascendante.
- Le plafond et toutes structures aériennes sont acceptés **à l'exception du 3^e contact**. (Lorsque le ballon est envoyé en direction du terrain adverse.

9. JEU AU FILET

Un ballon qui rebondit dans le filet peut être repris par l'équipe et renvoyé dans le terrain adverse seulement si les trois contacts n'ont pas déjà été effectués. Les joueurs ne doivent jamais toucher au filet ni dépasser complètement la ligne centrale du filet. Le contre (bloc) est permis et n'entraîne évidemment pas la nécessité d'effectuer 3 contacts avant de pouvoir traverser le ballon sur le terrain adverse. Un contre a lieu lorsque le joueur bloque le ballon directement au-dessus du filet. Sur un contre, il est permis de dépasser le plan vertical du filet, mais un joueur ne peut attaquer un ballon dans le terrain adverse. Seuls les joueurs à l'avant peuvent effectuer un contre. L'équipe qui a effectué un contre a droit à 3 autres contacts selon la règle précisée précédemment. Si le joueur au contre a touché au ballon, il peut le toucher une deuxième fois consécutive à la condition que le ballon soit frappé. Souvenez-vous qu'il est interdit de bloquer le service.

10. ÉCRAN

Il est défendu de faire un écran

11. DURÉE DE LA PARTIE

En compétition, les parties seront de 2 manches de 20 points. Pour les parties de demi-finales et finale, ils seront d'un 2 de 3 avec 2 points d'écart.

En récréation et en participation, les rencontres sont de 2 manches de 12 minutes.

- Si une manche est gagnée par chacune des équipes = partie nulle.
- Si une manche est nulle et une manche est gagnée par une équipe = partie gagnée par l'équipe qui a gagné la manche.

En cas d'égalité complète, pour les rondes éliminatoires, une manche supplémentaire sera jouée.

12. ÉGALITÉ

En cas d'égalité au classement

1. Le match entre les 2 équipes
2. Point pour et contre dans le match entre les 2 équipes
3. Ensuite les critères 1 à 5 des règlements généraux.

13. POINTAGE

Le pointage est continu, il y aura un point sur chacun des échanges (ping-pong).

14. FORFAIT

Dans la mesure où il y a forfait le pointage est de 10-0 et 10-0