



SPORTS MOMENTUM

Règlements et politiques Volleyball 6X6 Mixte Intérieur Janvier 2023

La formule de jeu de la *Fédération Internationale de Volley-Ball (FIVB)* s'applique chez Sports Momentum. Cependant, certains des règlements de la FIVB ont été adaptés à notre type de ligue. Nous vous invitons donc à prendre connaissance des règlements ci-dessous avant le début de votre saison et vous y référer si nécessaire.

1. ÉQUIPE INCOMPLÈTE ET RÉSERVISTES

- 1.1 Une équipe qui n'est pas présente au bout de cinq (5) minutes après le début prévu de la partie la perd par défaut, peu importe la raison de l'absence ou du retard.
- 1.2 Dans le cas où une équipe complète manquerait une partie, elle peut se voir expulsée de la ligue et ce, **sans remboursement**.
- 1.3 Une équipe doit avoir **au moins quatre (4) joueurs** sur le terrain pour pouvoir débiter la partie, sinon elle est déclarée incomplète et perd par défaut. Une équipe ayant seulement trois joueurs présents peut décider d'affronter l'équipe adverse à 3 contre 6 ou décider d'équilibrer les équipes, mais **elle perdra par défaut peu importe la décision**.
- 1.4 **Il doit y avoir un minimum de 1 femme sur le terrain en tout temps**. Si cette règle n'est pas respectée, l'équipe fautive perd la partie par défaut. Il n'y a pas de minimum d'hommes requis par équipe.
- 1.5 Il est de la responsabilité des joueurs de **s'échanger leurs coordonnées personnelles** au début de la saison. Si un joueur pense être absent, il est de sa responsabilité d'en aviser son capitaine.
- 1.6 Les réservistes doivent déboursier un montant de **12\$ (taxes incluses)** pour pouvoir jouer. Ce montant doit être payé **avant la partie** à la direction de Sports Momentum, **et non à l'employé**. Vous pouvez effectuer le paiement par carte de crédit par téléphone pour plus de rapidité. **Sports Momentum n'a pas de liste de joueurs réservistes**.
- 1.7 **Aucun réserviste surprise ne sera autorisé à jouer**. La direction de Sports Momentum doit toujours être au courant lors de remplacements. Seulement les équipes ayant payé un tarif d'équipe ont la possibilité d'utiliser des réservistes non-annoncés et sans frais.
- 1.8 Les remplacements par un joueur déjà inscrit à cette ligue sont permis et sans frais supplémentaires.
- 1.9 **L'utilisation d'un réserviste est autorisé SEULEMENT s'il y a moins de 6 personnes présentes.**



2. POUR GAGNER UNE PARTIE

- 2.1 Une équipe gagne la partie si elle remporte deux (2) des trois (3) manches disputées (25-25-15).
- 2.2 Pour gagner la première ou la deuxième manche, une équipe doit atteindre **25 points** et ce, avec deux points d'écart. S'il y a égalité pour la victoire des deux premières manches, une troisième manche décisive sera jouée. La première équipe à atteindre 15 points, et ce avec deux points d'écart, gagne la partie.
- 2.3 **Une équipe gagne un point à chaque fois qu'elle gagne l'échange et ce, peu importe quelle équipe a servi pour cet échange.**

3. DÉBUT DE LA PARTIE ET SERVICES

- 3.1 Avant la partie, les capitaines rencontrent le moniteur franc-jeu pour un tirage au sort. L'équipe gagnante au tirage au sort commence avec le service.
- 3.2 Les équipes changent de côté à chaque manche. L'équipe qui n'a pas servi pour la manche précédente commence avec le service pour la nouvelle manche.
- 3.3 Seule une tentative de service est autorisée.
- 3.4 Bloquer un service constitue une faute.
- 3.5 Si un ballon touche au filet et tombe de l'autre côté lors d'un service, celui-ci est bon, à moins qu'un joueur touche au filet. Alors l'équipe adverse gagne un point et prend le service.
- 3.6 Une faute est notée si le pied du joueur qui effectue le service touche à la zone de jeu de son équipe (ligne de fond incluse). Aussitôt le ballon frappé, le joueur peut revenir dans la zone.
- 3.7 Le nombre maximum de services continus est de cinq (5). Après ce compte, l'équipe effectue une rotation dans le sens horaire pour changer de serveur.

4. FORMULE DE JEU

- 4.1 Comme les parties sont auto-arbitrées, un joueur qui commet une faute doit la reconnaître. Pour des spécifications par rapport aux règlements ou pour déterminer si le ballon est tombé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain, il est possible de se référer au moniteur franc-jeu qui est sur place.
- 4.2 Les joueurs des équipes qui ne sont pas sur le jeu doivent attendre sur le banc et ne pas déranger la partie en cours.
- 4.3 Lorsqu'une équipe gagne le droit de servir, elle doit effectuer une **rotation dans le sens des aiguilles d'une montre** (le joueur avant droit devient le joueur arrière droit et prend le service).
- 4.4 L'ordre des joueurs doit rester la même pendant toute la durée d'une manche, incluant l'ordre des joueurs sur le banc qui attendent de revenir dans la partie.
- 4.5 Il y a une faute si le **ballon touche un mur, touche au plafond** ou sort des lignes de délimitation et tombe sur le sol.
- 4.6 Il y a une faute si une équipe touche au ballon plus de 3 fois consécutivement.
- 4.7 Le **contact du filet par un joueur est une faute**. Il n'y a pas de faute si le ballon envoyé dans le filet provoque le contact du filet avec un joueur adverse.



- 4.8 Lorsque deux (ou trois) coéquipiers touchent le ballon en même temps, deux (ou trois) touches sont comptées.
- 4.9 Le ballon peut toucher à n'importe quelle partie du corps, mais sera considéré comme une faute s'il ne rebondit pas après la touche (exemple : le ballon roule le long du bras d'un joueur). **Par contre il est interdit de « kicker » le ballon; le ballon peut toucher un pied pourvu que celui-ci reste au sol et ce afin d'éviter que le ballon ne parte dans tous les sens.**
- 4.10 Un ballon envoyé dans le filet peut être repris tant que les trois touches maximums par équipe sont respectées.
- 4.11 Un joueur arrière peut effectuer une attaque à n'importe quelle hauteur en arrière de la zone avant. Lors de son impulsion, aucun de ses pieds ne doivent avoir touché ou franchi la ligne d'attaque.

5. CONTRER UNE ATTAQUE

- 5.1 **Un joueur ne peut pas toucher au ballon deux fois de suite, à moins qu'il ait bloqué une attaque et que le ballon retombe de son côté. À ce moment, son intervention (touche ou manchette) compte pour la première touche de la série de trois (3) maximum.**
- 5.2 Il est permis de toucher le ballon de l'autre côté du filet à condition que le joueur ne gêne pas le jeu de l'adversaire, avant ou pendant sa frappe d'attaque.
- 5.3 Seuls les joueurs de la zone avant peuvent contrer une attaque.
- 5.4 **Un joueur masculin ne peut pas faire un bloc au filet contre une fille. Une fille peut contrer une autre fille ou un gars.**

6. POINTS FRANC-JEU

- 6.1 Le système de point franc-jeu s'applique à cette ligue ce qui s'assure que les joueurs gardent un bon esprit sportif. La violence verbale et/ou physique ne sera donc aucunement tolérée.
- 6.2 **Violence verbale** : *menaces, insultes, intimidations, propos racistes, homophobes, sexistes ou tout autres propos jugés inappropriés par l'arbitre*
- 6.2.1 **1^{ère} offense du joueur** : perte du point franc-jeu, avertissement à l'équipe
- 6.2.2 **2^e offense du joueur** : expulsion de la partie en cours
- 6.2.3 **1^{ère} offense du joueur, mais 2^e offense de l'équipe** : expulsion du dernier joueur fautif de la partie en cours.
- 6.3 **Violence physique** : *initier une bataille, provoquer un joueur, porter des coups ou tout autre acte jugé violent par l'arbitre sur place.*
- 6.3.1 **1^{ère} offense du joueur en saison** : expulsion de la partie en cours et suspension d'un match.
- 6.3.2 **2^e offense du joueur en saison** : expulsion définitive de la ligue, sans remboursement.
- 6.3.3 **À la 2^e offense en saison, le joueur est automatiquement expulsé de la ligue.**
- 6.4 La direction de Sports Momentum se réserve le droit d'expulser ou de suspendre un joueur de la ligue, selon la gravité de l'acte commis et ce, peu importe la décision de l'arbitre le soir même.
- 6.5 **Toutes les expulsions et suspensions sont sans remboursement.**

