



RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Volleyball scolaire Division 2

2023-2024

Mise à jour août 2023

TABLE DES MATIÈRES

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR.....	3
2. IDENTIFICATION DES CATÉGORIES.....	3
3. SURCLASSEMENT	3
4. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE	3
5. ADMISSIBILITÉ	3
6. CLASSEMENT	4
7. DÉROULEMENT DES TOURNOIS.....	5
8. BALLON RECOMMANDÉ	6
9. RÉCOMPENSES.....	6
10. RÈGLE DE TRANSFERT	7
ANNEXE 1 – FORMULE DE COMPÉTITION	8
ANNEXE 2 – FORMULE DES ÉLIMINATOIRES	9

Nouvel article ou modification: **en rouge**

1. RÈGLEMENTS EN VIGUEUR

- 1.1 Les règlements de jeu officiels sont ceux de Volleyball Québec.
- 1.2 Les présents règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.
- 1.3 Les règlements du secteur scolaire du RSEQ doivent également être respectés.

Le masculin est utilisé uniquement dans le but d'alléger le texte.

2. IDENTIFICATION DES CATÉGORIES

Benjamin : 1^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2011

Cadet : 1^{er} octobre 2007 au 30 septembre 2009

Juvenile : 1^{er} juillet 2005 au 30 septembre 2007

3. SURCLASSEMENT

- 3.1 Un joueur évoluant dans une équipe D2 peut jouer dans une équipe D2 de catégorie supérieure jusqu'à concurrence d'un tournoi.
- 3.2 Un joueur évoluant dans une équipe D2 peut jouer dans une équipe D1 jusqu'à concurrence d'un tournoi.
- 3.3 À son deuxième tournoi au sein d'une même équipe, il sera transféré d'équipe et perd son admissibilité à revenir à son équipe initiale.
- 3.4 Un joueur évoluant dans une équipe D3 peut jouer dans une équipe D2 jusqu'à concurrence d'un tournoi. À son deuxième tournoi au sein d'une équipe D2, il perd son admissibilité à participer au championnat provincial D3.

4. COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

	Dans S1	Par partie
Élèves-athlètes	Max 20 (incluant les joueurs de réserve)	Minimum 8 Maximum 14
Personnel d'encadrement	Minimum 1 Maximum 5	Minimum 1 Maximum 5

- 4.1 L'équipe d'encadrement peut être constituée d'un entraîneur en chef, un entraîneur adjoint et d'au maximum trois (3) accompagnateurs exerçant des responsabilités spéciales tels que : gérant, physiothérapeute, statisticien, etc.

5. ADMISSIBILITÉ

- 5.1 Tous les participants doivent être inscrits dans S1 avant de prendre part au tournoi.
- 5.2 Toute inscription doit être fait au plus tard le jeudi précédent la première partie du participant concerné.
- 5.3 Tout joueur inscrit hors délai sera considéré comme inadmissible.

- 5.4 Tout joueur inadmissible entraîne une défaite par forfait pour l'équipe fautive.
- 5.5 Tout joueur utilisé en surclassement doit être inscrit comme joueur de réserve dans les mêmes délais.
- 5.6 Participation
- 5.6.1 Une participation correspond à l'inscription du nom sur la feuille de match.
- 5.6.2 Les participations sont comptabilisées lorsqu'une partie est remportée par forfait
- 5.6.3 Les parties de suspension comptent dans les participations.
- 5.7 Éliminatoires
- 5.7.1 Les élèves-athlètes devront avoir participé à au moins quarante pour cent (40%) des parties de la saison régulière dans la catégorie visée.
- NOTE : Dans le travail du calcul, toute fraction de .5 et plus ajoute une partie pour être admissible.

6. CLASSEMENT

6.1 Classement :

Pour chaque partie, 3 points seront accordés :

- Pour une victoire 2 manches à 0 : 3 points sont accordés à l'équipe victorieuse.
- Pour une victoire 2 manches à 1 : 2 points sont accordés à l'équipe victorieuse et 1 point est accordé à l'équipe qui perd la partie.

6.2 Bris d'égalité :

Le règlement en cas de bris d'égalité doit être suivi selon les procédures suivantes :

- 6.2.1 Lorsque deux (2) équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.
- 6.2.2 Lorsque trois (3) équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.
- Note : Dans tous les calculs de points pour et points contre, on ne considère pas les points pour et les points contre des parties gagnées ou perdues par forfait.
- 6.2.3 L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées et perdues, au total des parties de la saison se verra attribuer le meilleur classement.
- 6.2.4 L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées et perdues, lors des parties jouées entre les équipes à égalité, se verra attribuer le meilleur classement.
- 6.2.5 L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées et perdues lors des manches jouées entre les équipes à égalité, se verra attribuer le meilleur classement.
- 6.2.6 L'équipe ayant le meilleur quotient des points pour et contre dans les manches jouées entre les équipes à égalité, se verra attribuer le meilleur classement.
- 6.2.7 L'équipe ayant accumulé le plus de points d'éthique sportive sur l'ensemble de la saison se verra attribuer le meilleur classement.
- 6.2.8 L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées et perdues sur l'ensemble de la saison, se verra attribuer le meilleur classement.

- 6.2.9 L'équipe ayant le meilleur quotient des points pour et contre sur l'ensemble de la saison, se verra attribuer le meilleur classement.
- 6.2.10 Si l'égalité persiste toujours, une partie sera jouée entre les 2 équipes à égalité et si c'est impossible, un tirage au sort sera fait par le commissaire.

6.3 Pointage éthique sportive :

Le tableau des sanctions sur les feuilles de partie servira à évaluer l'éthique sportive.

Un maximum d'un (1) point par partie sera accordé par équipe à chacune des parties selon la répartition dans le tableau suivant :

Faute sanctionnée	Point d'éthique attribué
1 avertissement ou moins	1 point
2 avertissements	0 point
Pénalité	0 point
Expulsion	0 point
Disqualification	0 point
Forfait	0 point

Note : Les cartons jaunes donnés pour un délai de jeu ne sont pas considérés dans le calcul du cumulatif des avertissements.

7. DÉROULEMENT DES TOURNOIS

Le calendrier de compétition est déterminé par les équipes lors du comité de ligue. Les tournois sont attribués en respect des exigences relatives aux installations et selon les disponibilités des milieux hôtes.

7.1 Les parties de la saison se jouent sous forme de tournoi (voir Annexe 1) :

Minimum : 4 tournois/saison

Maximum : 6 tournois/saison

7.1.1 Le premier match d'un tournoi ne peut pas débuter avant 10h00.

7.1.2 Une équipe ne peut pas jouer trois (3) matchs de suite ou avoir trois (3) pauses de suite.

7.2 Chaque partie se joue sous forme de deux (2) de trois (3) manches (pointage continu).

Les 2 premières manches sont de 25 points.

Si une 3^e manche est nécessaire, elle sera de 15 points.

7.3 Procédures en cas d'absence ou annulation

7.3.1 Absence d'un tournoi

Lorsqu'une équipe ne peut se présenter à cause de raisons majeures reconnues par le RSEQ (tempête, accident, etc.) et que le tournoi se déroule, elle doit aviser le commissaire de la ligue avant la tenue de l'évènement. Elle doit prendre les arrangements pour rejouer ses rencontres dans les plus brefs délais (à sa charge). À défaut, la décision revient au comité de direction de la ligue.

7.3.2 Annulation d'un tournoi

Lorsqu'un tournoi doit être annulé pour des raisons exceptionnelles (tempête, bris majeurs, causes incontrôlables, etc.), le responsable du tournoi doit aviser le commissaire de la ligue qui prendra la décision d'annuler le tournoi. Si annulation, un courriel à cet effet sera envoyé à tous les membres 3 heures avant le début de l'évènement. Le RSEQ avisera le répartiteur des officiels.

7.3.4 Retard d'une équipe

L'heure de la rencontre, prévue au calendrier officiel, doit être respectée. Dans le cas de retard, l'arbitre accorde un délai de 15 minutes et applique les règles de jeu en vigueur.

Dès l'arrivée de cette équipe, une période d'échauffement de 10 minutes est allouée avant le début du match.

7.4 Procédures d'après match

Responsabilités de l'équipe HÔTE du tournoi	Délai
1) Inscription des résultats dans S1 2) Téléchargement de la feuille de match dans S1 3) Rapport d'officiels (s'il y a lieu)	Avant midi le jour ouvrable suivant la tenue du tournoi
Sanctions	Première offense : 50 \$ par partie Deuxième offense : 125 \$ par partie Offenses subséquentes : 250 \$ par partie

7.5 Les officiels

L'APAVQ s'engage à fournir deux (2) officiels pour les parties du RSEQ. Toutefois, le minimum d'officiel pour débiter une partie est de un (1).

8. BALLON RECOMMANDÉ

Modèle recommandé : BADEN PERFECTION VX5EC

9. RÉCOMPENSES

9.1 Bannières saison régulière :

Pour chaque catégorie/section représentée, une bannière permanente (38"x 60") sera remise à l'équipe qui terminera première au calendrier régulier.

9.2 Bannières championnat provincial :

Pour chaque catégorie représentée, une bannière permanente (46"x 72") sera remise à l'équipe championne de la finale.

9.3 Médailles :

Des médailles seront remises à chacun des membres des équipes qui se seront respectivement classées:

Première	Or
Deuxième	Argent
Troisième	Bronze

9.4 Équipe étoile

Le choix de l'équipe étoile se fera en 3 étapes :

1. Identification par les entraîneurs à chaque match de leurs 2 premiers choix d'athlètes chez l'équipe adverse.

Choix #1 : 2 points

Choix #2 : 1 point

Les joueurs identifiés au courant de la saison sont automatiquement en nomination.

2. Compilation de la liste des nominés par le coordonnateur et envoi aux entraîneurs avant le dernier tournoi.
3. Vote des athlètes (après le dernier tournoi de ligue).

10. RÈGLE DE TRANSFERT

Définition :

Est considéré comme « TRANSFERT » l'élève-athlète de catégorie d'âge cadet ou juvénile qui se joint à une équipe d'un établissement scolaire membre de la ligue **qui ne fréquentait pas cet établissement de septembre à juin inclusivement de l'année précédente.**

Préambule

Les institutions membres de la ligue doivent chercher à développer leurs propres programmes de volleyball à partir d'une souche de joueurs évoluant dans leurs propres programmes scolaires. Le développement doit pouvoir commencer dès la première année du secondaire et l'institution doit intervenir directement dans son milieu pour créer une infrastructure stable (benjamin, cadet, juvénile). Cette infrastructure doit être la principale préoccupation de chaque partenaire de la ligue pour assurer sa continuité et son développement.

- 10.1 Un joueur d'âge benjamin est exclu de toute restriction liée à la règle de transfert.

10.2 Limite

Catégorie d'âge	Limite	Durée du statut « transfert »
Benjamin	n/a	n/a
Cadet	Max 2/ équipe	1 an
Juvénile	Max 2/ équipe	1 an

- 10.3 En début de saison, chaque programme a l'obligation de déclarer tous les élèves considérés comme transferts.
- 10.4 Le nombre de transferts d'établissement non utilisé lors d'une saison n'est pas transférable d'une année à l'autre.
- 10.5 Lorsqu'un élève-athlète considéré comme transfert d'établissement est inscrit sur le formulaire d'inscription d'une équipe, il sera considéré comme transfert pour toute la durée de la saison et ne pourra être remplacé.

ANNEXE 1 – FORMULE DE COMPÉTITION

À compléter lors du comité de ligue.

DIVISION 2

CATÉGORIES	FORMULE DE COMPÉTITION	NOMBRE DE PARTIES
Benjamin féminin	Triple rotation intra-section	21
Cadet féminin	Triple rotation intra-section	21

ANNEXE 2 – FORMULE DES ÉLIMINATOIRES

1er jour du championnat – samedi

Quarts de finales basées sur le classement de la saison. Les équipes gagnantes qualifient pour les demi-finales et les équipes perdantes jouent la première ronde de qualification pour le backdoor bronze.

Match			
#1	1 ^{er}	VS	8 ^e
#2	4 ^e	VS	5 ^e
#3	3 ^e	VS	6 ^e
#4	2 ^e	VS	7 ^e
#5	Perdant #1	VS	Perdant #2
#6	Gagnant #1	Demifinale	Gagnant #2
#7	Perdant #3	VS	Perdant #4
#8	Gagnant #3	Demifinale	Gagnant #4

Les perdants des matchs 5 et 7 ne jouent pas le dimanche.

2^e jour du championnat – dimanche

Les matchs 9 et 10 sont les demi-finales pour le backdoor bronze.

Match			
#9	Gagnant #7	VS	Perdant #6
#10	Gagnant #5	VS	Perdant #8
#11	Gagnant #9	VS/Bronze	Gagnant #10
#12	Gagnant #6	VS/Or-Argent	Gagnant #8