



Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



Règlements généraux

Volleyball

Début de la partie

- ✓ Un délai de dix minutes, en fonction de la partie précédente, est prévu pour permettre aux équipes de se préparer et de s'échauffer avant chacune des parties.
- ✓ Toute équipe qui n'est pas présente à l'heure du début de la partie prévue à l'horaire perdra sa rencontre par défaut. L'équipe adverse remportera alors la victoire.
- ✓ En cas de retard dû aux parties précédentes, une période minimale de cinq minutes non chronométrées sera accordée pour l'échauffement.

Composition de l'équipe

- ✓ Le nombre de joueurs sur le terrain est de six.
- ✓ Un minimum de cinq joueurs sera toléré pour commencer ou continuer une partie.
- ✓ Il est fortement recommandé d'avoir un minimum de deux substituts sur le banc pour tenir compte du risque de blessures qui pourraient survenir lors d'une partie.
- ✓ Il est strictement interdit pour une équipe féminine de compter un ou plusieurs garçons; par contre, une ou plusieurs filles peuvent faire partie d'une équipe masculine.

Déroulement des parties

- ✓ Parties préliminaires
 - Chaque partie préliminaire comporte deux manches de vingt-cinq points chacune, puis une troisième de quinze points.
 - Les trois manches doivent être disputées lors des parties préliminaires.
- ✓ Parties éliminatoires
 - Les parties éliminatoires sont des deux de trois; la première équipe à remporter deux manches se verra déclarée gagnante de la partie.
 - En cas d'égalité (une partie gagnée de chaque côté après deux manches), l'issue de la dernière manche déterminera le gagnant de la partie.
- ✓ Un temps d'arrêt de trente secondes peut être utilisé par manche.
- ✓ Le pointage est calculé selon le système ping-pong; chaque échange aboutit à un point.



Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



Règlements généraux

Hauteur du filet

L'arbitre déterminera la hauteur du filet au début de tournoi et cette hauteur sera la même tout au long des Jeux interscolaires du CEPN.

✓ Chez les filles :

- **10-12 ans** : 2 m
- **13-15 ans** : 2,10 m
- **16-18 ans** : 2,24 m

✓ Chez les garçons :

- **10-12 ans** : 2,10 m
- **13-15 ans** : 2,24 m
- **16-18 ans** : 2,35 m

Contact du ballon

- ✓ Le ballon peut entrer en contact avec n'importe quelle partie du corps.
- ✓ La double touche est interdite en tout temps.

Service

- ✓ Le serveur peut servir de n'importe quelle position, derrière la ligne de fond.
- ✓ Lorsque le ballon touche le filet, mais qu'il se retrouve dans le terrain adverse, le service est bon et le jeu continue.

Équipes mixtes

- ✓ La catégorie d'âge et la hauteur du filet des équipes mixtes sont établies en fonction du garçon le plus âgé.
- ✓ Il est interdit aux garçons de bloquer une fille attaquant au filet; par contre, il n'y a pas de restrictions pour les filles. Afin de rendre le jeu intéressant, il serait donc indiqué de placer les garçons face à face sur le terrain.
- ✓ Pour être valide, une équipe mixte ne peut compter plus de deux joueurs masculins à la fois sur le terrain.



Jeux interscolaires du Conseil en Éducation des Premières Nations



Règlements généraux

- ✓ Toute équipe qui désire faire jouer trois garçons ou plus sur le terrain en même temps doit s'inscrire dans la catégorie masculine.
- ✓ Une équipe qui compte moins de garçons que l'équipe adverse doit accepter tout désavantage possible.

* Les règlements de participation des équipes mixtes sont donnés sous réserve de modifications selon la situation des équipes inscrites.

* Comme le but est de faire participer un maximum de jeunes, les équipes seront invitées par le consultant sportif à s'entendre sur certains règlements en fonction du nombre de formations inscrites et de leur réalité.

Classement des équipes dans les catégories

- ✓ Les équipes sont classées selon le nombre de victoires et de défaites qu'elles ont obtenues en ronde préliminaire.
- ✓ S'il y a égalité au classement, une victoire sera accordée à l'équipe qui a remporté la partie disputée entre les deux formations.
- ✓ On calcule les points pour, c'est-à-dire les points marqués par sa propre équipe.
- ✓ On calcule les points contre, c'est-à-dire les points concédés par sa propre équipe.
- ✓ S'il y a encore égalité, on calcule la différence entre les points marqués et les points concédés (points pour et points contre).
- ✓ Au besoin, on effectuera un tirage à pile ou face pour déterminer le classement des deux équipes à égalité.

N. B. : Le consultant sportif des Jeux interscolaires du CEPN se réserve le droit de rendre une décision définitive relativement aux présents règlements.