

# DEVIS TECHNIQUE – VOLLEYBALL



## 1. SITE DE COMPETITION

Les terrains de volleyball sont situés dans les gymnases de triple de l'université Mount Royal.

## 2. NOMBRE D'ATHLÈTES

- 2.1 Chaque délégation pourra inscrire **une équipe dans chaque section pour la catégorie junior**. Si les 9 zones n'inscrivent pas une équipe, ceci sera à réviser avec la possibilité que des zones inscrivent deux équipes.
- 2.2 Pour participer, l'équipe doit être composée d'un minimum de **six** athlètes et d'un maximum de **12**.

|          | Junior          |
|----------|-----------------|
| Féminin  | 6 à 12 athlètes |
| Masculin | 6 à 12 athlètes |

## 3. ACCOMPAGNEMENT

- 3.1 Chaque délégation a droit à deux entraîneurs (un pour les filles et un pour les gars).
- 3.2 La délégation peut assigner d'autres accompagnateurs. Cependant, si la délégation dépasse le nombre total d'accompagnateurs permis par les JFA, celle-ci devra assumer tous les frais liés au déplacement et à la présence d'accompagnateurs supplémentaires. L'ajout d'accompagnateurs doit être approuvé par la FSFA.

## 4. FONCTIONNEMENT DE LA COMPETITION

- 4.1 La formule de jeu sera établie en fonction du nombre d'inscriptions à la discipline.
  - 4.2 L'équipe est assurée de participer à au moins deux parties, pour un maximum de trois.
  - 4.3 Il y a 4 terrains situés dans deux gymnases à l'école, les tournois masculin et féminin se joueront dans les deux gymnases simultanément.
  - 4.4 Les parties suivront un horaire fixe. Toutefois, elle pourrait être devancée, les athlètes et les entraîneurs doivent donc être à l'affût du déroulement des parties et se présenter au bon moment. Toutes les parties doivent débiter aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.
    - a) L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'équipe.
-

### 1. Tournoi de sept équipes et plus

Les équipes sont séparées dans deux groupes (A et B en serpentin) et participent à un tournoi simple.

#### Rondes des quarts de finale

2e place du groupe A VS 3e place groupe B (partie 1)

3e place du groupe A VS 2e place du groupe B (partie 2)

#### Demi-finales

Le gagnant de la partie 1 VS la 1ere place du groupe B (partie 3)

Le gagnant de la partie 2 VS la 1ere place du groupe A (partie 4)

#### Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 3 VS gagnant de la partie 4

Bronze et 4e place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

Si 8 équipes, les deux équipes de 4<sup>e</sup> position s'affronteront pour déterminer qui termine au 7<sup>e</sup> rang et au 8<sup>e</sup> rang.

### 2. Tournoi de cinq ou six équipes

Un tournoi à la ronde simple de quatre matchs est organisé. Dans le cas qu'il y ait six équipes, le classement de l'édition précédente permettra de déterminer les équipes qui ne s'affrontent pas au tournoi à la ronde (1<sup>re</sup> place vs 2<sup>e</sup> place, 3<sup>e</sup> place vs 5<sup>e</sup> place et 4<sup>e</sup> place vs 6<sup>e</sup> place).

#### Rondes de médailles

Si cinq équipes : l'équipe 4 affronte l'équipe 5 en fin de journée le samedi pour déterminer qui termine 4<sup>e</sup> (match éliminatoire).

Si six équipes : l'équipe 5 et 6 s'affrontent le dimanche.

Demi-finale le dimanche :

1<sup>re</sup> place vs le gagnant de la partie 4<sup>e</sup> place vs 5<sup>e</sup> place (ou 4<sup>e</sup> place si 6 équipes d'inscrites)

2<sup>e</sup> place vs 3<sup>e</sup> place.

Les gagnants des demi-finales s'affrontent pour l'or

Les perdants des demi-finales s'affrontent pour le bronze

### 3. Tournoi de quatre équipes et moins

Un tournoi à la ronde simple est organisé. Le chef de plateau, de concert avec es entraîneurs de volleyball peuvent s'entendre pour faire un tournoi à la ronde double pour offrir plus de temps de jeu aux équipes.

#### Demi-finales

La 1ère place VS la 4e place (partie 1)

La 2e place VS la 3e place (partie 2)

#### Rondes de médailles

Or et argent : gagnant de la partie 1 VS gagnant de la partie 2

Bronze et 4e place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie

## 5. SYSTEME DE POINTAGE

- 5.1 Un point est accordé par manche remportée par l'équipe.
- 5.2 Une défaite vaut zéro point.

## 6. BRIS D'EGALITE

- 6.1 L'équipe qui gagne le plus grand nombre de manches est favorisée dans le classement final.
- 6.2 Si deux équipes ou plus sont à égalité au classement, les critères suivants seront appliqués dans l'ordre jusqu'à ce que l'égalité soit brisée et que toutes les équipes soient classées :
  - a) Advenant qu'une équipe impliquée ait été déclarée « forfait » pour l'une ou l'autre des raisons stipulées dans la réglementation générale cette équipe se verra attribuer le classement le moins élevé.
  - b) L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées et perdues, tenant compte des parties jouées entre les équipes à égalité, se verra attribuer le meilleur classement.
  - c) L'équipe ayant le meilleur quotient de manches gagnées et perdues, tenant compte des parties jouées entre les équipes à égalité, se verra attribuer le meilleur classement.
  - d) L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées et perdues, tenant compte de toutes les parties de la ronde, se verra attribuer le meilleur classement.
  - e) L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour et contre, tenant compte des manches jouées entre les équipes à égalité, se verra attribuer le meilleur classement.
  - f) L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour et contre, tenant compte de toutes les manches de la ronde, se verra attribuer le meilleur classement.
  - g) Si l'égalité persiste; le bris d'égalité sera déterminé en jouant une manche de vingt et un points contre les équipes partageant l'égalité. En cas de chiffre impair, les équipes sélectionnées au hasard auront des exemptions et joueront contre le(s) gagnant(s) de(s) la première partie(s) jouée(s) entre les premières équipes. Le gagnant de la dernière partie se verra attribuer le meilleur classement.
  - h) Tel que déterminé par le Comité organisateur (tirage au sort)

Note : Cela signifie que, s'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère C réussit à déterminer X comme première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.

Cependant si le critère C détermine le classement d'une des équipes, les équipes qui sont encore à égalité seront classées en utilisant le critère D et ainsi de suite.

## 7. FONCTIONNEMENT DES PARTIES

- 7.1 Un tirage au sort s'effectue avant le début de la partie. Le gagnant du tirage exercera son choix sur l'alternative suivante :
  - 1- Commencer ou laisser commencer avec le ballon;
    - a) L'équipe qui a perdu le tirage au sort devra exercer son choix sur l'alternative lors de la deuxième manche.
    - b) Si une troisième manche est nécessaire, le gagnant du premier tirage aura possession du ballon lors de la troisième manche.
- 7.2 La formule des parties consiste à deux manches de 25 points et une troisième manche de 15 points en cas d'égalité. Il s'agit de gagner deux manches sur trois pour remporter la victoire.
- 7.3 Une manche est gagnée par l'équipe qui marque le premier 25 points ou 15 pour la troisième manche, avec un écart d'au moins deux points avec son adversaire.
  - a) En cas d'égalité, dans les deux premières manches, (Ex. : 25-25 / 15-15) le jeu continue jusqu'à ce qu'un écart de deux (2) points soit atteint (Ex : 26-24; 27-25;...), et ce, jusqu'à un maximum de 29 points atteints par une des deux équipes.
  - b) Pour la troisième manche, il n'y pas de limite de points. La première équipe à avoir une différence de deux points, remporte la manche.
- 7.4 Le gagnant de l'échange remporte le point, peu importe le serveur.
- 7.5 Les équipes changeront de côté à la fin de la première manche. Si une troisième manche est nécessaire, le changement de côté s'effectue au début et au milieu (8 points) de la partie.
- 7.6 Pour la durée de la partie, chaque équipe a droit à deux temps d'arrêt de 1 minute, qui doivent être demandés par le capitaine ou l'entraîneur.
- 7.7 Aucune limite de substitution n'est imposée, par contre celle-ci ne peut être faite que lorsque le ballon est mort et avec l'approbation de l'arbitre.
- 7.8 À la fin de la partie, les athlètes se serrent la main.

## 8. REGLEMENTS SPECIFIQUES

- 8.1 Le serveur peut se placer où il le désire, pourvu qu'il soit, en tout temps lors de son service, en arrière de la ligne de fond et entre les lignes de côtés du terrain.
- 8.2 Le filet est considéré comme dans les limites du jeu donc lorsque le ballon touche au filet, le jeu continu, lors d'un service ou non.

## 9. ÉQUIPEMENT

- 9.1 Les équipes seront responsables de fournir leurs propres ballons pour l'échauffement.

- 9.2 Le ballon officiel utilisé lors des compétitions sera fourni par la FSFA.
- 9.3 Le « libéro » doit porter un maillot d'une couleur distincte des membres de son équipe.
- 9.4 Les Jerseys officiels des Jeux doivent être portés obligatoirement lors des parties, le libéro doit porter un chandail différent fourni par l'équipe.

**NB :** Seront appliqués par ordre de prépondérance, la réglementation spécifique ci-dessus, la réglementation générale et les règlements de Volleyball Canada. Les règlements spécifiques et généraux s'additionnent lorsqu'ils ne sont pas conflictuels.

Résultats 2016 :

**JUNIOR FÉMININ**

1. ZONE 5
2. ZONE 3
3. ZONE 9
4. ZONE 8
5. ZONE 6
6. ZONE 1

**JUNIOR MASCULIN**

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1. ZONE 8 | 3. ZONE 9 |
| 2. ZONE 3 | 4. ZONE 6 |