



**Jeux francophones de l'Alberta**  
**7 au 9 mai 2021 | St. Albert**

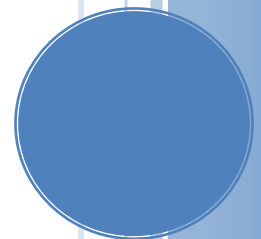
## **DEVIS TECHNIQUE**

**Discipline :**

Volleyball

**Catégorie :**

Junior : 10<sup>e</sup> à 12<sup>e</sup> année





## DEVIS TECHNIQUE – VOLLEYBALL

### I. SITE DE COMPETITION

Les terrains de volleyball masculin sont à l'école secondaire Sainte Marguerite d'Youville. Les terrains de volleyball féminin sont à l'école Marie Poburan

### 2. NOMBRE D'ATHLÈTES

- 2.1 Chaque délégation pourra inscrire **une (1) équipe dans chaque catégorie en junior, soit une (1) équipe féminine et une (1) équipe masculine**. Si les neuf (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 (6) 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 (2) 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 (2) parties, pour un maximum de trois (3).
- 4.3 Il y a quatre (4) terrains situés dans le gymnase, les tournois masculin et féminin se joueront 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 commencer 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 (7) 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 1<sup>ere</sup> place du groupe B (partie 3)

Le gagnant de la partie 2 VS la 1<sup>ere</sup> 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 4<sup>e</sup> place : perdant de la partie 3 VS perdant de la partie 4

S'il y a huit (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 (5) ou six (6) équipes**

Un tournoi à la ronde simple de quatre (4) matchs est organisé. Dans le cas qu'il y ait six (6) 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**

S'il y a cinq (5) équipes, l'équipe 4 affronte l'équipe 5 en fin de journée le samedi pour déterminer qui termine en 4<sup>e</sup> place (match éliminatoire).

S'il y a six (6) équipes, les équipes 5 et 6 s'affrontent le dimanche.

Demi-finale le dimanche :

1<sup>re</sup> place vs le gagnant de la partie de 4<sup>e</sup> place vs 5<sup>e</sup> place (ou 4<sup>e</sup> place s'il y a six (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 (4) équipes ou moins**

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

### **Demi-finales**

La 1<sup>re</sup> place VS la 4<sup>e</sup> place (partie 1)

La 2<sup>e</sup> place VS la 3<sup>e</sup> place (partie 2)

### **Rondes de médailles**

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

Bronze et 4<sup>e</sup> place : perdant de la partie 1 VS perdant de la partie 2

## **5. SYSTEME DE POINTAGE**

5.1 Un (1) point est accordé par manche remportée par l'équipe.

5.2 Une défaite vaut zéro (0) 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 (2) 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, le classement le moins élevé sera attribué à cette équipe.
- b) L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées et perdues, tenant compte des parties jouées entre les équipes à égalité, recevra 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, recevra le meilleur classement.
- d) L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées et perdues, tenant compte de toutes les parties de la ronde, recevra 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, recevra le meilleur classement.
- f) L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour et contre, tenant compte de toutes les manches de la ronde, recevra le meilleur classement.
- g) Si l'égalité persiste, le bris d'égalité sera déterminé en jouant une manche de 21 points contre les équipes qui partagent 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 recevra le meilleur classement.
- h) Tel que déterminé par le comité organisateur (tirage au sort)

Note : 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'une des possibilités suivantes : commencer ou laisser commencer avec le ballon.

- a) L'équipe qui a perdu le tirage au sort devra exercer son choix de possibilité lors de la deuxième manche.
- b) Si une troisième manche est nécessaire, le gagnant du premier tirage aura la 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 25 points, ou 15 points dans le cas de la troisième manche, avec un écart d'au moins deux points avec l'adversaire.

- a) En cas d'égalité dans les deux premières manches (Ex. : 25-25), 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 a pas de limite de points. La première équipe à avoir une différence de deux (2) 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 (2) temps d'arrêt de une (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 continue, 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 2019 :

#### JUNIOR FÉMININ

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

#### JUNIOR MASCULIN

- 1. ZONE 9
- 3. ZONE 5
- 2. ZONE 7