



MINI-VOLLEY

OMNIUM PROVINCIAL



30
avril
2022

Centre
de services scolaire
de la Capitale

Québec 

Welcome

BIENVENUE

Marhaba

Bienvenidos

Kalos Orisate

Willkommen

Il nous fait grandement plaisir de vous accueillir au 27^e Omnium Provincial de mini-volley de la Capitale après deux années d'inactivité à cause de la pandémie.

Tout a été mis en œuvre pour que cette édition de l'Omnium soit la mieux réussie. Vous êtes 50 équipes en provenance d'une quinzaine de commissions scolaires et d'institutions privées.

Ce 27^e événement accueille toutes les régions du Québec et perpétue la tradition de mini-volley au primaire et ainsi prépare la relève. Nous apprécions votre confiance en cet événement et c'est une grande motivation pour nous. L'Omnium accomplit son mandat d'assurer la promotion et la diffusion du mini-volley à la grandeur du Québec.

À tous les jeunes athlètes, à tous les responsables d'équipes et aux bénévoles, nous vous souhaitons une journée digne de la fête, une journée inoubliable, une journée où le mini-volley sera roi!

Le comité organisateur

**27^e Omnium Provincial de mini-volley CSSC
samedi 30 avril 2022**

Date : SAMEDI 30 avril 2022

Lieu : CEGEP Limoilou
1300, 8^e Avenue, Québec

Heure : 7 h 15 à 16 h 15

Comité organisateur

Responsables :

Bernard Gaudreau

Ariane Robert

Claude Pichette

Joëlle Fortin

Philippe Duguay

Carl Ampleman

Jean François Moisan

Brigitte Gauthier

Karine Nadeau

Jean Sauv 

Joannie Tremblay

Mathieu Gauthier

Julie Morin

Josiane Dionne

Collaboration sp ciale :

Jean No l Corriveau (Rouge et Or U.L.)

Gino Brousseau (Rouge et Or U.L.)

Rock Picard (CEGEP Limoilou)

Remerciements particuliers   :

M lanie Rhains, Directrice des Services  ducatifs (CSSC)

Marilyn Mainguy-Thibodeau (resp. CEGEP Limoilou)



Horaire de la journée

Le samedi 30 avril 2022

Dès 7h15	Accueil: Cégep Limoilou 1300, 8e Avenue Québec, Qué. (Entrée par le complexe sportif)
7h45 - 8h15	Réunion des responsables d'équipes
8h15 - 8h30	Déplacement des équipes sur les plateaux
8h30 - 11h35	Tournoi, 1 ^{ère} ronde
11h35 - 11h50	Dîner à la cafétéria du Cégep Limoilou <u>Apporter votre dîner FROID,</u> <u>CAFÉTÉRIA OUVERTE EN PM</u>
11h50 - 12h20	Démonstration par les joueurs des Titans du cégep de Limoilou
12h00 - 12h20	Réunion des responsables d'équipes
12h20 - 12h30	Déplacement des équipes sur les plateaux
12h30	Début des parties
12h30 - 15h35	Tournoi, 2 ^e ronde
15h40 - 16h15	Demi-finales et finales
16h15	Rassemblement au gymnase pour la remise des médailles, de la bannière et du trophée Jean Sauvé.

RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

ACCUEIL

L'accueil se fera à compter de 07h15 au CEGEP Limoilou (voir le plan de localisation).

SÉCURITÉ

Une surveillance générale sera assurée sur les lieux de la compétition mais les joueurs de chaque équipe devront être, en tout temps, sous la tutelle d'un responsable d'équipe (enseignant, stagiaire, parent, etc.)

LIMITE D'ÂGE

Primaire : Tous les élèves fréquentant à temps plein une école primaire.

NOURRITURE

Il est strictement interdit d'apporter de la nourriture et du breuvage **dans le gymnase.**

VESTIAIRE

Il y aura possibilité de se servir des vestiaires du CEGEP. On vous suggère d'apporter votre cadenas.

SANTÉ

Une équipe de secourisme sera toute la journée au CEGEP, disponible pour le gymnase. Il serait préférable que chaque enfant ait en sa possession sa carte d'assurance-maladie.

ARBITRAGE

Une quinzaine d'arbitres recrutés parmi des élèves du secondaire, des enseignants à la retraite ainsi que quelques suppléants seront présents pour la journée du tournoi. Le code d'éthique (voir la feuille des règlements) sera mis en vigueur et appliqué à la lettre.

27^e Omnium Provincial de mini-volley CSSC DÉROULEMENT

AVANT-MIDI (Classement)

- Toutes les équipes sont regroupées en **poule** de 5 équipes.
- Les **10 poules** sont identifiées selon la classification : **Groupe A, Groupe B, etc.**
- Chacune des équipes joue contre les autres équipes de son **groupe** (poule) selon la formule du **tournoi-rotation**.
- Au terme du tournoi, chacune des équipes aura terminé au premier, au deuxième, etc. jusqu'au cinquième rang de son groupe.
- À la fin de l'avant midi, il y aura 10 équipes de première place, 10 équipes de deuxième place, 10 équipes de troisième place, etc.
- En cas d'égalité, le bris se fait :
 1. gagnant de la partie entre les deux équipes,
 2. point pour, point contre. Sur une triple égalité nous allons immédiatement au point pour et point contre.

APRÈS-MIDI (Championnat)

- Toutes les équipes sont regroupées en **poule** de 5 équipes.
- Les 10 équipes de première et deuxième place (classement de l'avant-midi) se disputent les médailles d'**Or**, d'**Argent** et de **Bronze**.
- Pour les catégories rouge, bleu et jaune, les équipes seront regroupés dans 6 poules différents en fonction des positions obtenues le matin.
- La **séquence** des catégories se lit ainsi, de l'équipe la **plus forte** en descendant : **ROUGE, BLEU, JAUNE**.
- Les équipes s'affrontent de nouveau selon la formule du **tournoi-rotation**.
- La première équipe des quatre groupes **MÉDAILLE** s'affrontent en demi-finale et finale pour déterminer l'**OR** (ainsi que la bannière de l'Omnium), l'**ARGENT** et le **BRONZE**. Le trophée Jean Sauvé sera remis à la meilleure équipe de la région 03 (**RSEQ-QCA**).
- Les premières équipes du groupe **ROUGE, BLEU et JAUNE** s'affrontent pour déterminer les **Champions** et les **Finalistes** de chacune des catégories (de petites médailles seront remises).

NOTE : Le classement général de l'**OMNIUM** s'effectuera ainsi :

- A) **Groupe Médaille** prennent les 20 premières places
- B) **Groupe Rouge, 21 à 30**
- C) **Groupe Bleu, 31 à 40**
- D) **Groupe Jaune, 41 à 50**

BON TOURNOI



OMNIUM DE MINI-VOLLEY DE LA CAPITALE
TOURNOI

Mise à jour
2022-02-23

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

MINI-VOLLEY

1- LE BUT DU JEU

Deux équipes se disputent un ballon au-dessus du filet. Chaque équipe essaie de retourner et de faire tomber le ballon dans le camp adverse. L'équipe adverse cherche à l'empêcher.

2- RÈGLES DU JEU

Les règlements en vigueur sont ceux du Réseau du sport étudiant du Québec – région de Québec et de Chaudière- Appalaches (RSEQ-QCA).

3- CATÉGORIES

Élèves fréquentant une école primaire.
MOUSTIQUE : Élèves nés après le 30 septembre 2009

4- LE TERRAIN

Le terrain utilisé sera le même que le terrain de badminton (double) c'est-à-dire, 13,40 m par 6,10 m.

5- LE FILET

La hauteur du filet recommandée pour le mini-volley (4 X 4) est de : 2,00 m.

6- LE BALLON

Le ballon utilisé lors de l'Omnium est le ballon Mikasa MV-123SL (Jaune et Bleu).

7- **NOMBRE DE JOUEURS**

Les équipes sont mixtes et composées d'un minimum de cinq (5) joueurs et d'un maximum de huit (8).

Note : Tous les joueurs inscrits en début de tournoi doivent faire partie de la rotation pour toutes les rencontres et ce, avec la même équipe.

Quatre (4) joueurs sont sur le terrain, dont un minimum de deux (2) filles.

Les joueurs proviennent tous de la même école primaire.

A- **Position des joueurs**

La forme de la formation des joueurs sur le terrain est à la discrétion de l'entraîneur. Ex: formation en losange ou en carré.

Le dernier joueur à avoir servi pour chacune des équipes est considéré comme un joueur "arrière" et ne peut jouer le ballon au-dessus du filet (attaque, contre) dans la zone "avant" délimitée par la ligne de service du terrain de badminton.

8- **ROTATION**

La règle de participation sera appliquée.

La rotation des joueurs se fait dans le sens "horaire".

C'est-à-dire qu'il y aura un changement **obligatoire** de joueur exclusivement aux rotations et seulement à la position du serveur en utilisant les joueurs remplaçants. Cependant, la présence d'un minimum de 2 filles sur le terrain est exigée en tout temps. (Exception seulement si l'équipe est composée du minimum de filles (2), celles-ci doivent demeurer en tout temps sur le terrain

9- **L'ARBITRAGE**

Un arbitre dirige le match. Il fait respecter les règles de jeu. Il signale le début du jeu (service) ou les interruptions lorsque les règles de jeu ne sont pas respectées.

Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel.

Si possible, un marqueur assistera l'arbitre dans son travail en identifiant le pointage sur la feuille de match et sur les indicateurs de pointage ; Il doit aussi

contrôler les substitutions et le nombre de services réussis consécutivement par un même serveur.

10- INTERRUPTIONS DE JEU

Après le service, le ballon est considéré en jeu jusqu'au signal de l'arbitre.

L'entraîneur a droit à un (1) temps mort de 30 secondes uniquement lors de la finale.

Si un ballon d'une partie avoisinante entre dans les limites du jeu et nuit à la partie en cours, l'échange est repris.

Note : Lors des parties, l'entraîneur doit se positionner derrière la ligne de fond (à l'extrémité du terrain de mini-volley).

11- CONTACTS

- La règle du trois contacts obligatoires est appliquée.

Le **premier contact** doit obligatoirement être une touche ou une manchette.

- À la suite d'une attaque de l'équipe adverse, lors du premier contact, le ballon peut être touché par le joueur avec chaque partie du corps (pieds inclus). La touche doit être brève et simultanée (même si la double touche est tolérée). Le transport ou contact avec la paume des mains n'est pas admissible.
- Le **second contact** peut être attrapé. S'il est attrapé, il doit se faire à deux mains. C'est-à-dire que les mains toucheront au ballon de façon simultanée et que le ballon sera aussi relancé à deux mains. **Le joueur ne peut se déplacer avec le ballon** et ce dernier doit être attrapé et relancé dans l'axe vertical en un geste continu des épaules, des coudes et des poignets dans l'axe des pieds (avant ou arrière). Les pieds peuvent être déplacés avant l'attrapé, mais doivent être **fixes** pendant le lancer. N.B. La manchette ou la touche sont permises au deuxième contact.
- Le **troisième contact** doit obligatoirement être une touche, une manchette, un placement à une main ou un smash. La touche au-dessus du filet doit être faite avec une trajectoire ascendante.
- Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp ni toucher aucun obstacle au-dessus et à côté du terrain de jeu lorsqu'il traverse le filet ; il ne doit pas tomber en dehors du terrain de jeu après la touche d'un joueur de l'équipe.

- Le ballon attrapé en glissant ou en plongeant doit être relancé avant la stabilisation du corps.
- Un contre ne compte pas pour un contact. L'équipe qui récupère le ballon a droit à trois (3) contacts.

12- **LE SERVICE**

Le ballon est mis en jeu par le joueur au service, qui se place derrière la ligne de fond. Il frappe le ballon avec une main pour l'envoyer directement dans le terrain adverse. Le joueur ne peut pas entrer dans le terrain, ni toucher à la ligne de fond avant d'avoir effectué le service. Le joueur a huit (8) secondes pour effectuer son service. Le service est considéré « bon » même s'il touche au filet et ne touche pas le partenaire ou un autre obstacle au-dessus ou à côté du terrain, et qu'il ne tombe pas en dehors du terrain de jeu.

Un serveur peut faire un maximum de 5 services consécutifs (pour éviter le contrôle du match par un seul serveur). Par la suite, l'équipe au service effectue une rotation et le prochain serveur s'exécute. Un maximum de 10 services est alloué pour une même équipe. Après quoi, le ballon ira directement à l'autre équipe.

Le serveur peut recommencer son lancer (mais pas son service) si celui-ci est manqué (s'il sert dans les 8 secondes).

13- **LE POINTAGE**

L'équipe gagne un point lorsque l'adversaire commet une faute (score continu). Une équipe garde son droit de servir jusqu'à sa première faute. Quand elle commet une faute, l'adversaire prend le service.

Les joueurs d'une équipe changent de position lorsque l'équipe gagne le droit de servir, effectuant une rotation d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une équipe gagne une partie lorsqu'elle totalise 25 points, avec un écart de 2 points (maximum 28 points).

Si un entraîneur trouve une erreur dans le cahier et / ou sur les tableaux des résultats au cours de la journée, il doit aller chercher l'autre entraîneur de l'équipe adverse et ceux-ci doivent s'adresser ensemble à un membre du comité organisateur. Il est à noter que lorsque le capitaine de l'équipe signe la feuille de marquage à la fin de la partie, il accepte le pointage inscrit.

Si une équipe arrive en retard sur le terrain (à l'intérieur des lignes) 5 minutes après l'heure prévue à la partie, l'équipe fautive perd automatiquement 25-0.

Lors d'une partie, si une équipe n'est pas en mesure d'avoir 2 filles sur le terrain, elle perd celle-ci 25-0 mais la partie peut se jouer tout de même.

14- JEU AU FILET

Un joueur peut toucher au filet à l'exception de la bande blanche avec une partie du corps.

Un joueur ne peut pas toucher au filet s'il donne avantage à son équipe ou met en cause la sécurité des joueurs.

Uniquement lors de l'action du contre, les mains peuvent dépasser le plan vertical au-dessus du filet.

Le serveur (zone arrière) ne peut pas jouer le ballon au-dessus du filet lorsqu'il se retrouve en zone avant.

Une partie du corps peut traverser le plan vertical sous le filet à condition de ne pas nuire à l'équipe adverse.

15- FAUTES

L'équipe commet une faute si :

Le ballon ne passe pas par-dessus le filet et entre les poteaux.

Le ballon tombe dans le filet au 3^e contact ou à l'extérieur des limites du terrain dans le camp adverse.

Il y a erreur de rotation des joueurs au service.

Un joueur utilise une partie du corps autre que les mains pour attraper le ballon.

Le ballon attrapé est relancé directement dans le camp adverse.

Elle retourne le ballon dans le camp adverse sans avoir fait trois contacts.

16- SUPERVISION

Chaque équipe doit être encadrée par une personne responsable : parent, entraîneur ou autre. Avoir l'autorisation des dirigeants de l'organisation dans le cas d'une personne mineure.

Les participants ne peuvent pas porter de bijoux (chaîne, collier, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)

17- CODE D'ÉTHIQUE

En tout temps, le joueur ainsi que l'entraîneur doivent manifester un comportement responsable et digne. Aucun écart de langage ni de comportement (manque de respect envers l'officiel, l'adversaire, etc.) ne sera toléré de la part de l'un ou de l'autre. En cas de dérogation à ce règlement, voici la procédure que nous adopterons :

- 1^{re} infraction :** Avertissement verbal au joueur ou entraîneur fautif.
- 2^e infraction :** Octroi d'un point à l'adversaire et perte du service s'il y a lieu.
- 3^e infraction :** Même procédure qu'à la deuxième infraction **ET DE PLUS**, le comité de discipline se réunit immédiatement et rend sa décision pouvant aller jusqu'à l'expulsion du joueur ou même de l'entraîneur du lieu de compétition.