



27
AVRIL
2024

Centre
de services scolaire
de la Capitale

Québec 

Welcome

BIENVENUE

Marhaba

Bienvenidos

Kalos Orisate

Willkommen

Il nous fait grandement plaisir de vous accueillir au 29^e Omnium Provincial de minivolley de la Capitale!

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 centres de services scolaires, de commissions scolaires et d'institutions privées.

Ce 28^e événement accueille toutes les régions du Québec et perpétue la tradition de minivolley 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 minivolley 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 minivolley sera roi!

Le comité organisateur

Omnium Provincial de minivolley CSSC

Date : SAMEDI 27 avril 2024

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

Heure : 7 h 15 à 16 h 45

Comité organisateur

Responsables :

Joëlle Fortin

Julie Morin

Karine Nadeau

Bernard Gaudreau

Claude Pichette

Josiane Dionne

Philippe Duguay

Carl Ampleman

Jean François Moisan

Collaboration spéciale :

Rock Picard (Cégep Limoilou)

Remerciements particuliers à :

Mélanie Rhains, Directrice des Services éducatifs (CSSC)

Marilyn Mainguy-Thibodeau (régisseuse, Cégep Limoilou)

Jean Sauv  et Brigitte Gauthier



Horaire de la journée

Dès 7h15	Accueil: Cégep Limoilou Entrez par le 1398, 8e avenue
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>
11h50 - 12h20	Démonstration par les joueurs des Titans du cégep de Limoilou
12h10 - 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 - 16h30	Quart de finale, Demi-finales et finales
16h45	Rassemblement au gymnase pour la remise des médailles, trophées et bannière.

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.

OMNIUM DE MINIVOLLEY DE LA CAPITALE

TOURNOI

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 2010

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 minivolley (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).

Les joueurs proviennent tous de la même école primaire.

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.

Votre équipe la plus compétitive doit être inscrite en ajoutant la lettre A à son nom. Le nom de vos autres équipes doivent suivre cette logique: de la plus compétitive à la moins avancée. (Exemple: École Anne-Hébert A, Anne-Hébert B, etc.).

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).

Écran au filet: Au service, il est interdit de faire un écran sous peine de perdre le point.

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).

En cas de double égalité, le bris se fait :

1. Gagnant de la partie entre les deux équipes,
2. Le plus grand différentiel (point pour moins point contre)

En cas de triple égalité, le bris se fait:

1. Le plus grand différentiel (point pour moins point contre)
2. Suite au calcul du différentiel, si une égalité persiste entre 2 équipes, nous priorisons l'équipe qui a gagné entre ces 2 équipes.

Si un entraîneur trouve une erreur dans le cahier et / ou sur les tableaux des résultats au cours de la journée, il doit consulter l'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. La zone avant est déterminée par la ligne de service du terrain badminton.

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.

Omnium Provincial de minivolley-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 à la ronde**.
- Au terme du tournoi, chacune des équipes aura terminé au 1er, 2e... 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)

Au terme des parties de l'avant-midi, un classement est effectué afin de participer au tournoi à la ronde.

Tournoi à la ronde:

- Les 2 premières positions de chaque groupe du matin seront distribuées dans les groupes Médailles (Médaille A, Médaille B, Médaille C et Médaille D).
- Les 3^e de chaque groupe seront distribués dans le groupe « Rouge »
- Les 4^e de chaque groupe seront distribués dans le groupe « Bleu »
- Les 5^e de chaque groupe seront distribués dans le groupe « Jaune »

Rondes des médailles:

Groupes couleurs (petites médailles)

Les 2 premières positions des groupe Rouge A et Rouge B, Bleu A et Bleu B, Jaune A et Jaune B s'affronteront pour déterminer le gagnant des «petites médailles» d'Or et d'Argent.

Groupes Médaille (grandes médailles, trophée, bannière)

Les 2 premières positions des groupes « MÉDAILLE » s'affrontent en quart de finale, demi-finale et finale afin de déterminer le gagnant de la médaille d'OR et BANNIÈRE, la médaille d'ARGENT, la médaille de BRONZE et la 4^e position. Le trophée JEAN SAUVÉ sera remis à la meilleure équipe de la région 03 (Québec). En plus des médailles d'or et de la bannière, le grand gagnant du tournoi aura le nom de son équipe gravé sur la COUPE DE L'OMNIUM (celle-ci sera conservée à Québec par le comité).

NOTE: Le classement général de l'omnium s'effectuera ainsi :

- Groupe Médaille prennent les 20 premières places
- Les positions 1 à 8 seront déterminées à partir des résultats des quarts de finale.
- Les positions 9 à 20 seront déterminées à partir des résultats du tournoi à la ronde.
- Groupe Rouge, 21 à 30
- Groupe Bleu, 31 à 40
- Groupe Jaune, 41 à 50

Groupe couleurs Finale

Petites médailles or, argent

Groupe		Enjeu	Terrain	Heure
1	1 ^{er} du groupe Rouge A contre 2e du groupe Rouge B	Finale Rouge	5	15h40
2	1 ^{er} du groupe Rouge B contre 2e du groupe Rouge A	Finale Rouge	6	15h40
3	1 ^{er} du groupe Bleu A contre 2e du groupe Bleu B	Finale Bleu	7	15h40
4	1e du groupe Bleu B contre 2e du groupe Bleu A	Finale Bleu	8	15h40
5	1e du groupe Jaune A contre 2e du groupe Jaune B	Finale Jaune	9	15h40
6	1e du groupe Jaune B contre 2e du groupe Jaune A	Finale Jaune	10	15h40

Groupe		Enjeu	Terrain	Heure
7	Gagnant partie 1 contre gagnant partie 2	Or et Argent Rouge	5	16h05
8	Gagnant partie 3 contre gagnant partie 4	Or et Argent Bleu	7	16h05
9	Gagnant partie 5 contre gagnant partie 6	Or et Argent Jaune	9	16h05

Groupe Médailles Quart de Finale

Grandes médailles, trophée, bannière

Partie		Enjeu	Terrain	Heure
I	1 ^{er} du groupe Médaille A contre 2 ^e du groupe Médaille B	Demi-finale	1	15h40
II	1 ^{er} du groupe Médaille D contre 2 ^e du groupe Médaille C	Demi-finale	2	15h40
III	1 ^{er} du groupe Médaille C contre 2 ^e du groupe Médaille D	Demi-finale	3	15h40
IV	1 ^{er} du groupe Médaille B contre 2 ^e du groupe Médaille A	Demi-finale	4	15h40

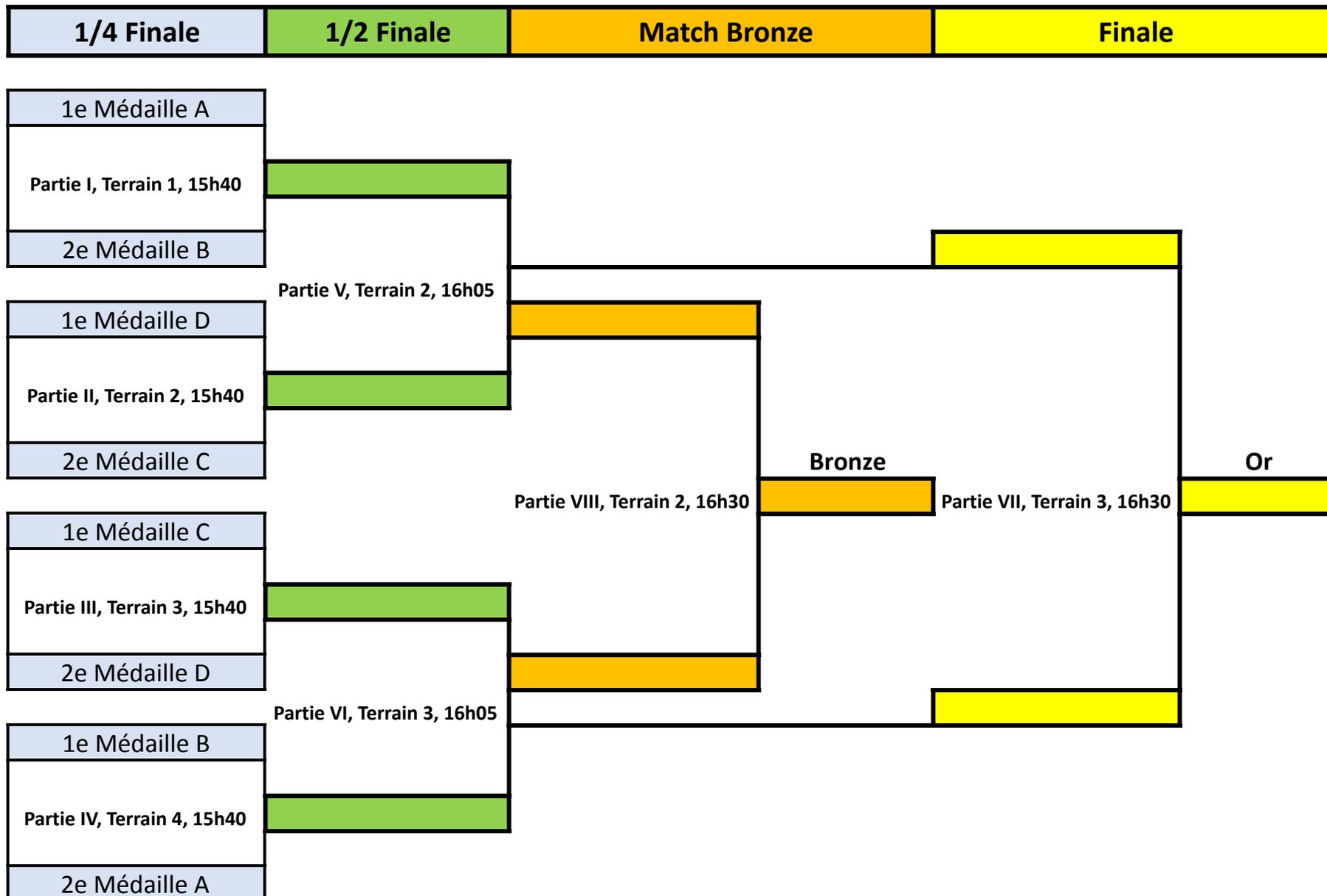
Groupe Médailles Demi-Finale

Partie		Enjeu	Terrain	Heure
V	Gagnant partie I contre gagnant partie II	Finale	2	16h05
VI	Gagnant partie III contre gagnant partie IV	Finale	3	16h05

Groupe Médailles Finale

Groupe	Enjeu	Terrain	Heure
Gagnant partie V contre gagnant partie VI	Or, Argent	3	16h30
Perdant partie V contre Perdant partie VI	Bronze, 4e	2	16h30

Groupes médailles, Ronde des finales



Disposition des terrains

Terrain #7

Terrain #6

Terrain #1

Terrain #8

Terrain #5

Terrain #2

Terrain #9

Terrain #4

Terrain #3

Terrain #

Estrade

Estrade

Estrade 2e étage

Omnium Provincial de mini-volley **NOTES**

(adresses, téléphones, équipes, entraîneurs, etc.)

Merci de votre participation!