

Règlements des ligues intra-muros du PEPS

VOLLEYBALL

Notre équipe : Mylène Cyr, Christine Dubé et Isabelle Grenier

Pour nous rejoindre : liguesintra-muros@sas.ulaval.ca

Visitez le site internet des ligues intra-muros : www.peps.ulaval.ca/ligues-intra



TABLE DES MATIÈRES

Règlements généraux

1. ADMISSIBILITÉ	2
2. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE	2
3. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS.....	2
4. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE	3
5. JOUEURS SUBSTITUTS	3
6. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ ET SANCTIONS QUANT À L'ADMISSIBILITÉ	4
7. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU.....	4
8. ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES	4
9. SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL	4
10. ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE	4
11. TOLÉRANCE POUR RETARD	5
12. FORFAIT.....	5
13. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT	7
14. PROTÊT	7
15. OFFICIELS	7
16. JOUEUR BLESSÉ	7
17. PERTE DE FRANCHISE	8
18. INFRACTIONS ET SANCTIONS.....	8
19. SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES	9
20. POINTS AU CLASSEMENT	9
21. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT	9
22. NOTATION DE L'ESPRIT SPORTIF	10
23. REMBOURSEMENT	10
24. AUTORISATION DE PRISE ET DE PUBLICATION D'IMAGE (S).....	10
25. ANNULATION DES PARTIES EN RAISON D'ÉVÈNEMENTS INCONTRÔLABLES.....	10

Règlements spécifiques

1. SYSTÈME DE POINTAGE (pour toutes les ligues)	1
2. STRUCTURE DE FONCTIONNEMENT (AUTOMNE-HIVER)	1
3. STRUCTURE DE FONCTIONNEMENT (ÉTÉ).....	2
4. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT FINAL.....	5
5. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU	6
6. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE	6
7. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE	6
8. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE	6
9. POSITIONNEMENT DES JOUEURS SUR LE TERRAIN	7
10. BALLON DE JEU (AUTOMNE-HIVER).....	7
11. REMPLACEMENT DE JOUEURS SUR LE JEU	7
12. TEMPS MORT	7
13. HAUTEUR ET RÈGLEMENT DU FILET	7
14. ÉQUIPEMENT	7
15. BLOC	7
16. RÉCUPÉRATION DES BALLES EN DÉFENSIVE	8
17. ATTAQUE DANS LES LIGUES D'ÉTÉ	8
Règlements des séries	1
Automne-Hiver	1
Règlements des séries	3
Été.....	3

CONSIDÉRATION GÉNÉRALE

Une lecture attentive de ces règlements pour la première rencontre du calendrier régulier est considérée comme ayant été faite par tous les capitaines des équipes. Merci de transmettre les informations à vos coéquipiers/coéquipières.

1. ADMISSIBILITÉ

Les ligues intra-muros sont réservées aux étudiants de l'Université Laval, aux membres du PEPS ainsi qu'aux personnes du public âgées de 18 ans et plus. Les responsables des ligues se réservent le droit d'exclure tout joueur apparaissant d'âge mineur et qui ne peut prouver qu'il a l'âge requis.

Chaque joueur est responsable de faire valider sa carte d'abonnement au PEPS ou de payer le surplus non-membre. Dans le cas contraire, après un délai raisonnable, les contrevenants écoperont d'une suspension automatique d'une rencontre suivie d'une suspension indéfinie tant que le problème d'admissibilité ne sera pas réglé. Si le joueur continue à jouer malgré l'avis de son responsable de ligue, la ligue peut suspendre le joueur et le capitaine tant que le problème d'admissibilité ne sera pas réglé.

De plus, pour aucune considération il n'y aura d'entente spéciale sur la durée de l'abonnement au Peps pour les joueurs et les capitaines des équipes des ligues intra-muros. Seuls les joueurs munis d'un billet médical pourront bénéficier d'une réduction de la durée de l'abonnement au Peps nécessaire pour leur sport.

2. MINIMUM DE JOUEURS SUR LA LISTE OFFICIELLE

Le minimum de joueurs requis qui doivent apparaître sur la liste officielle est fixé comme suit:

Été		Automne – Hiver	
Soccer à 11:	14 (dont 5 F)	Basketball 5x5:	8
Soccer à 7:	11 (dont 4 F)	Hockey:	14
Softball:	11 (dont 5 F si ligue mixte)	Hockey-cosom mixte (4x4):	9 (3 F)
Ultimate à 7:	11 (dont 5 F)	Hockey-cosom masculin (3x3)	7
Ultimate à 5:	9 (dont 4 F)	Soccer à 7 :	11 (dont 4 F)
Volleyball 2 vs 2:	2	Soccer à 11 (Aut.) :	14 (dont 5 F)
Volleyball :	4 (dont 2 F)	Volleyball:	6 (dont 2 F)
Basketball:	8	Spikeball :	2
Spikeball:	2		

3. CALIBRE DE JEU DES JOUEURS

Toutes les équipes d'une catégorie doivent aligner des joueurs de calibre assez homogène.

Les responsables des ligues et/ou les officiels en devoir se réservent le droit d'exclure de la partie et/ou de la saison tout joueur dont le calibre de jeu est trop fort pour la ligue.

Les joueurs des équipes Rouge et Or et les joueurs des équipes d'élite régionales, notamment : Dynamos au soccer, Titans de Limoilou au hockey féminin, LHJMQ, LNAH (semi-pro) et Senior AAA au hockey, ne peuvent pas jouer dans les ligues intra quand ils ont participé à l'alignement régulier de l'équipe dans cette activité lors de la même année. À noter que les joueurs de niveau AAA au soccer et le Royal de Montréal au Ultimate peuvent seulement jouer dans nos catégories les plus fortes, soit le A ou le B+, s'il n'y a pas de A (Soccer) et le B ou C+ (Ultimate).

Grille d'admissibilité des joueurs provenant d'une autre équipe:

Un joueur peut remplacer dans une catégorie équivalente ou supérieure.

Ex : Un joueur de B peut remplacer dans le A ou le B, mais pas dans le C.

Les joueurs peuvent jouer dans deux équipes en autant que le calibre de jeu ne soit pas trop différent.

4. MODIFICATION DE LA LISTE OFFICIELLE

L'équipe peut faire sans frais différents types de modification à sa liste officielle :

(<https://portail.sas.ulaval.ca/alignementliguesintrapeps/>)

- a) inscription d'un nouveau joueur
- b) remplacement permanent d'un joueur
- c) Transfert d'un joueur d'une équipe à une autre
- d) abandon d'un joueur
- e)

Il est important de distinguer clairement les joueurs réguliers des joueurs substitués et que l'alignement des joueurs pour une partie soit conforme à la liste officielle.

De son côté, le responsable de ligue doit vérifier le statut de joueur régulier ou substitué, suite à une communication avec le capitaine, de tout joueur qui a joué 5 rencontres (calendrier de 20 rencontres).

Cette règle ne modifie en rien les exigences minimales de participation pour pouvoir participer aux séries finales.

Les équipes ne peuvent inscrire un nouveau joueur, transférer un joueur ou effectuer un remplacement permanent avant l'avant-dernière partie du calendrier régulier.

5. JOUEURS SUBSTITUÉS

Le joueur qui n'est pas inscrit sur la liste officielle et qui participe à une rencontre est considéré comme substitué.

Joueur substitué provenant d'une équipe de la ligue d'automne-hiver

- a) Le joueur substitué qui joue 5 parties (séries incluses) à l'automne-hiver **devra intégrer officiellement l'équipe** si celle-ci n'a pas le nombre minimum de joueurs requis qui joue de façon régulière (40% et + des parties depuis le début de la saison) et payer le surplus non-membre, s'il n'est pas membre.
- b) Un joueur peut être substitué dans plus d'une équipe mais au moment de la 5^e présence dans une même équipe, la règle précédente sera appliquée.

Les statistiques de comportement du joueur substitué sont compilées, ajoutées à celles de l'équipe et assujetties à la règle des limites des sanctions personnelles.

A) Alignement des joueurs substitués

1. Les équipes ne peuvent pas emprunter un joueur à l'équipe adverse pour la rencontre sur le point d'être jouée.
2. Les équipes peuvent emprunter des joueurs des équipes qui viennent de terminer leur partie.
3. Deux équipes ne peuvent pas décider que la partie est légale, si elle ne respecte pas les règlements de la ligue.
4. Le joueur expulsé d'un match ne peut pas jouer comme substitué pour aucune équipe tant que le comité de discipline n'aura pas pris de décision sur son cas.
5. Pendant le calendrier régulier, le nombre autorisé de joueurs substitués qui peuvent participer à une rencontre est illimité.

Stationnement

Les joueurs ont la responsabilité de payer leurs frais de stationnement.

6. VÉRIFICATION DE L'IDENTITÉ ET SANCTIONS QUANT À L'ADMISSIBILITÉ

Les officiels en devoir peuvent procéder à une vérification systématique de l'identité des joueurs au moyen d'une fiche de contrôle requérant leur signature personnelle ou en demandant une pièce d'identité.

Un officiel qui a un doute raisonnable sur l'identité réelle d'un joueur peut, de son propre chef, procéder à une vérification à n'importe quel moment.

Les participants qui sont reconnus coupables de fraude en jouant sous une fausse identité sont suspendus pour un minimum de trois (3) rencontres ainsi que le capitaine de l'équipe fautive (2 rencontres à l'été). Dans de tels cas, les équipes fautives perdent en plus la partie par défaut.

7. CHANGEMENT DE CATÉGORIE DE JEU

Le responsable de ligue ou le comité de ligue se réserve le droit de muter dans une autre catégorie, avec la complicité des équipes préférablement, les équipes qui sont trop fortes ou trop faibles pour le calibre de jeu pratiqué par les autres équipes qui évoluent dans leur division.

8. ALCOOL ET AUTRES SUBSTANCES ILLICITES

Il est strictement interdit de consommer des boissons alcoolisées ou autres substances illicites près des bancs des joueurs et ce, avant, pendant et après la rencontre. Il est également interdit de fumer sur les plateaux et terrains sportifs.

Il est strictement interdit à un joueur qui dégage une odeur d'alcool ou qui montre des signes d'ébriété ou sous l'influence de substances illicites de prendre part à une rencontre.

Il est interdit d'apporter et de consommer votre propre boisson alcoolisée au PEPS, incluant les terrains extérieurs, les vestiaires, les chambres de joueurs à l'aréna et au soccer, les gymnases, bref, tous les locaux du PEPS, du Stade TELUS et de l'aréna, sous peine d'expulsion de l'établissement et même de la ligue. Par ailleurs, si lors d'une visite d'un agent du ministère, une équipe nous fait perdre ou suspendre notre permis d'alcool, celle-ci sera automatiquement poursuivie pour les préjudices encourus.

9. SAVOIR-VIVRE ENVERS LE PERSONNEL

Toute désobéissance ou manque de respect à l'égard d'un employé de l'Université Laval est sanctionné sévèrement.

10. ALIGNEMENT DES JOUEURS POUR UNE RENCONTRE

Le port de chandails distinctifs et numérotés est obligatoire dans toutes les ligues sauf au volleyball et au spikeball.

Ligues qui ne sont pas supportées par l'application Kreezee

Le capitaine doit remettre au marqueur une copie de son alignement idéalement 10 minutes avant le début de la partie pour faciliter le travail du marqueur.

Les noms et prénoms de chaque joueur doivent être inscrits lisiblement. Les détails qui suivent doivent apparaître aussi sur l'alignement:

- l'identité du capitaine (C) et de l'assistant-capitaine (AC) pour la rencontre;
- l'identité du gardien de but (GB) et du lanceur (L) s'il y a lieu;

Il faut aussi identifier les joueurs substitués sur la feuille d'alignement en ajoutant la mention (S) à la fin du nom.

Lignes supportées par l'application Kreezee

Il est de la responsabilité du capitaine de soumettre leur alignement avant la partie. Tous les capitaines ont accès à l'application Kreezee via leur compte personnel. Les accès des capitaines seront créés en début de saison.

Il revient également aux capitaines de valider les statistiques de ses parties (présences, résultats, fautes commises). La date limite pour apporter une modification à une partie (erreur de statistiques) est d'une semaine après que la partie s'est jouée.

11. TOLÉRANCE POUR RETARD

Le marqueur actionne le chronomètre à l'heure fixée pour la rencontre. Après 10 minutes de tolérance, toute équipe ne pouvant présenter le minimum de joueurs requis perdra la partie par forfait.

Le joueur régulier qui arrive en retard peut jouer même si son nom n'apparaît pas sur la feuille de pointage au début de la rencontre en autant que son nom apparaisse sur la liste officielle de l'équipe. À son arrivée, il doit donner son nom au marqueur qui le signalera à l'arbitre.

Au basketball, au Ultimate et au soccer, l'équipe ne peut pas ajouter un joueur substitut sur la feuille de match dès que la 2^e demie est commencée à moins qu'il ait été préalablement inscrit sur la feuille de match.

Au hockey sur glace et au hockey-cosom, l'équipe ne peut pas ajouter un joueur substitut sur la feuille de match dès que la 3^e période est commencée à moins qu'il ait été préalablement inscrit sur la feuille de match.

12. FORFAIT

Il y a forfait quand l'équipe ne peut présenter le minimum de joueurs requis avant l'échéance de la limite de tolérance (10 minutes):

ÉTÉ		AUTOMNE - HIVER	
ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS	ACTIVITÉ	MINIMUM DE JOUEURS REQUIS
Soccer à 11	8 (2 F) ou 11 (3 F)	Basketball	5
Soccer à 7	7 (2 F) ou 6 (1 F)	Hockey	9 avec GB
Softball	8 + fantôme ou 9	Hockey-cosom mixte (4x4)	6 (2 F) avec GB
Ultimate à 7	7 (3 F) ou 6 (2 F)	Hockey-cosom masculin (3x3)	4 avec GB
Ultimate à 5	5 (2 F)	Soccer à 7	7 (2 F) ou 6 (1 F)
Volleyball 2 vs 2	2	Soccer à 11 (Aut.)	8 (2 F) ou 11 (3 F)
Volleyball 4 vs 4	4 (2 F) *		
Basketball	5	Volleyball	6 (2 F) *
Spikeball	2	Spikeball	2

Les officiels font débuter la rencontre à l'heure convenue **si l'équipe qui manque de joueurs a un joueur de moins que le minimum de joueurs requis** sauf au basketball où il est obligatoire d'aligner le minimum requis de 5 joueurs.

Pour le soccer à 11, le nombre de joueurs permis sur le terrain, incluant le gardien de but, est de onze (11) par équipe, dont 3 femmes au minimum (sans compter la gardienne). L'équipe peut aussi jouer la partie avec 8 joueurs dans toutes les catégories si elle peut aligner au moins 2 femmes (sans compter la gardienne). Il est aussi bon d'ajouter un astérisque précisant que lorsqu'il manque une fille pour toute la partie, l'équipe peut jouer toute la partie avec 10 joueurs soit 8 gars et 2 filles, gardien inclus.

Pour le soccer à 7, le nombre de joueurs permis sur le terrain, incluant le gardien de but, est de sept (7) par équipe, dont 2 femmes au minimum (sans compter la gardienne). L'équipe peut aussi jouer la partie avec 6 joueurs dans toutes les catégories si elle peut aligner au moins 1 femme (sans compter la gardienne).

Au hockey sur glace et au hockey-cosom, si le gardien de but n'est pas arrivé après le délai de 10 minutes, nous permettons (ce n'est pas une obligation) à l'équipe de jouer avec un joueur de plus sur le jeu jusqu'à temps que le gardien de but arrive. Noter qu'il y aura quand même une pénalité de 2 minutes accordée à l'équipe pour avoir retarder la partie. Pour que la partie ne soit pas perdue par forfait, l'équipe doit terminer la partie avec un gardien de but (il n'y a pas de délais imposés pour l'arrivée du gardien de but) et respecter le minimum de joueurs requis avant le début de la partie.

Au volleyball, le premier set est perdu par forfait après 10 minutes de tolérance. Ensuite, il y a 5 minutes additionnelles et ils perdent le 2^e set si le ou les joueur(s) manquant(s) ne sont pas arrivés. Pour le 3^e set, le 10 minutes de tolérance commence 45 minutes plus tard que l'heure du début de la 1^{ère} partie.

Au spikeball, les deux premiers sets sont perdus par forfait après 10 minutes de tolérance. Ensuite, si l'équipe n'est toujours pas présente pour le début de leur 2^e partie (3^e et 4^e set), il y aura forfait pour ces 2 sets. Finalement, si l'équipe n'est toujours pas présente pour le début de leur 3^e partie (5^e et 6^e set), il y aura forfait pour ces 2 sets.

Lorsqu'il y a forfait (peu importe le moment où le forfait a été déclaré), il y a une **amende de 30\$ (et 50\$ au hockey sur glace) *** qui sera chargée à l'équipe fautive. Le montant de l'amende sera débité du dépôt de garantie de l'équipe fautive et crédité à l'équipe lésée. Prenez note que les remboursements des dépôts de garantie se font à la fin de la saison.

Précisons pour le volleyball et le spikeball

Pour les équipes de volleyball jouant 4 sets par soir :

- l'amende pour l'équipe qui perd le premier set par forfait est fixée à **7,50 \$**;
- l'amende pour celle qui perd les deux premiers sets par forfait est fixée à **15\$** et à **22,50\$** pour celle qui perd les trois premiers sets;
- finalement, l'amende pour celle qui perd les 4 sets par forfait est fixée à **30 \$**.

Pour les équipes de spikeball :

- l'amende pour l'équipe qui perd 2 sets par forfait est fixée à **10 \$ (maximum 30\$ par soirée)**
- l'amende pour l'inscription d'un joueur individuel est fixé à **5\$ par set**.

Les officiels doivent demeurer sur place et arbitrer la partie non officielle pour veiller à la sécurité des participants. Le marqueur (ou l'arbitre-marqueur) note correctement l'identité des joueurs présents.

En aucun cas, l'adversaire ne peut accepter qu'il n'y ait pas de forfait lorsque le minimum de joueurs n'est pas respecté.

Lorsque des parties amicales ont lieu dans les cas de rencontres perdues par forfait, toutes les infractions sont portées à la fiche des équipes et des joueurs fautifs de la même manière que lors des rencontres régulières.

Le pointage final au classement pour l'équipe gagnante dans le cas d'un forfait est de 20-0 au basketball, 25-0 au volleyball, 21-0 au spikeball, 9-0 au ultimate, 7-0 au softball et un minimum de 3-0 dans les autres ligues. Par exemple, si l'équipe gagne 7 à 0 au soccer et que l'autre équipe obtient 2 cartons rouges (donc PPD) alors nous conservons le différentiel de 7 points entre les deux équipes. Si l'équipe fautive (celle qui obtient 2 cartons rouges dans la partie) gagne 7 à 0, nous ajouterons alors 10 points à l'équipe perdante pour faire un différentiel de 3 points entre les deux équipes.

L'équipe qui perd par forfait obtient zéro point d'esprit sportif. De plus, l'équipe qui perd par forfait n'a aucune présence de joueurs qui sera comptabilisé dans les statistiques de l'équipe, contrairement à l'équipe victime du forfait.

Un forfait qui a lieu lors des parties hors-concours (**ou à la première partie s'il n'y a pas de partie hors-concours/ applicable à l'automne-hiver seulement**) n'est pas comptabilisé dans la fiche de l'équipe et il n'y a pas de perte d'argent sur le dépôt de garantie. L'équipe pénalisée ne reçoit pas de compensation financière de la part de l'équipe fautive.

13. PARTIE PERDUE PAR DÉFAUT

L'équipe perd la rencontre par défaut si :

- a) le comportement général de l'équipe manque d'esprit sportif selon le jugement de l'arbitre ;
- b) expulsion de deux joueurs différents pour fautes graves (ex.: 5+E ou 10 MP);
- c) 1 expulsion pour faute grave (ex.: 5+E ou 10 MP) et 2 expulsions pour trop de MP (HO et HC);
- d) 3 expulsions pour trop de MP (HO et HC) ;
- e) l'équivalent de 4 cartons jaunes au soccer intérieur (1 carton rouge = 2 cartons jaunes) ;
- f) l'équivalent de 4 cartons jaunes au soccer extérieur ;
- g) l'équivalent de 3 fautes graves (2 dans ligues féminines) au basketball (faute technique de comportement "T2", faute antisportive "A" ou faute disqualifiante "D") ;
- h) trop de minutes de punitions (HO = 30 MP) (HC = 20 MP, 18 MP dans mixte)
- i) expulsion d'un joueur quand l'équipe joue avec le minimum de joueurs et n'a pas de joueur pour remplacer le joueur fautif ;
- j) Si le gardien de but est expulsé, blessé ou quitte délibérément la partie et que l'équipe ne veut pas le remplacer, l'équipe perd cette partie par défaut.
- k) joueur avec fausse identité ;
- l) joueur qui joue malgré sa suspension ;
- m) joueur substitut non-admissible.
- n) joueur qui démontre des signes d'ébriété et que celui-ci ne veut pas quitter la partie.

Une partie perdue par défaut se termine sur-le-champ (si la raison est surlignée en gris dans la liste précédente) et l'équipe fautive doit quitter les lieux.

Le pointage final d'une partie gagnée par défaut est comme celui d'une partie gagnée par forfait.

L'équipe qui perd par défaut n'obtient aucun point d'esprit sportif, ni de point au classement, mais n'a pas à payer d'amende dans un tel cas. Cependant, les minutes de punition accumulées lors de cette partie sont ajoutées à la fiche des joueurs et de l'équipe.

14. PROTÊT

Aucun protêt concernant un jugement d'arbitre n'est permis. Les protêts concernant l'infraction aux règlements par un joueur ou une équipe sont jugés par le comité de la ligue.

Le protêt doit être rédigé par courriel et envoyé au responsable de ligue ou au coordonnateur dans les 24 heures suivant le match.

Une décision sera rendue dans les jours qui suivent à la suite d'une consultation du comité de ligue et des arbitres de la partie contestée.

15. OFFICIELS

Les officiels désignés pour une rencontre représentent la seule autorité qui voit à l'application des règlements et à leur interprétation.

Tout manque de respect à leur égard est passible de sanctions sévères.

De plus, les officiels ont la responsabilité de rapporter tout incident qui ne concorde pas avec notre philosophie de jeu et qui peut entraîner des suspensions.

16. JOUEUR BLESSÉ

Le remplacement avec ou sans frais du joueur blessé devient une affaire de régie interne de l'équipe puisque toutes les équipes adhèrent à la ligue avec le mode du forfait d'équipe.

Le joueur blessé ne perd pas de présences pour pouvoir participer aux séries finales à la condition de remettre un billet médical à son responsable de ligue.

Le joueur blessé sérieusement qui a obligé l'arbitre à arrêter le jeu doit être remplacé par un coéquipier, si l'équipe le peut, avant que le jeu reprenne.

Si l'équipe commence la partie avec le nombre minimum de joueurs requis, qu'un joueur se blesse pendant cette partie et qu'il doit quitter, la partie n'est pas perdue par forfait ni par défaut et se poursuit normalement même si le nombre de joueurs présents devient inférieur au nombre

minimum requis. Dans les sports ayant un gardien de but, si celui-ci se blesse, il doit être remplacé dans les délais prévus sinon la partie est perdue par défaut.

Précision : À l'été, au volleyball de plage 2 vs 2 et au spikeball, puisque le set ne peut pas se continuer si un joueur se blesse, un ratio des points accumulés par les 2 équipes avant la blessure sera fait pour ne pas pénaliser aucune équipe. (Ex : 10 pts - 12 pts $\Rightarrow$ 20 pts - 25 pts) Pour les sets restants dans la soirée, à moins que le joueur blessé soit remplacé, l'équipe devra de déclarer forfait sans pénalité d'argent et sans déduction de point d'esprit sportif.

17. PERTE DE FRANCHISE

L'équipe dont l'attitude et les comportements manquent souvent d'esprit sportif peut perdre sa franchise en cours de saison ou à la fin de la saison (multiples suspensions, fautes graves, etc).

Une troisième défaite par forfait (2^e à l'été et au soccer extérieur de l'automne) entraîne la perte du droit de participer aux séries finales ainsi que le non-renouvellement de la franchise l'année suivante. Si le 2^e (été) ou 3^e (A-H) forfait survient pendant les séries, l'équipe perd automatiquement son droit de jouer pour le reste des séries.

Précisions pour le volleyball et le spikeball

Au volleyball, un 3^e soir (12 sets) = perte de franchise

Au spikeball, un 2^e soir (12 sets) = perte de franchise

Une équipe qui se fait prendre une 2^e fois à aligner un joueur sous une fausse identité PERD IMMÉDIATEMENT sa franchise.

Une équipe qui ne fait pas les séries par manque de points d'esprit sportif ne pourra renouveler sa franchise l'année suivante.

Une équipe qui quitte le terrain ou la patinoire ou qui ne se présente pas à la partie par crainte de dépasser la limite maximale de minutes de punition ou de cartons (pendant le calendrier régulier ou durant les séries) PERD automatiquement sa franchise.

Une équipe qui n'acquitte pas son paiement d'équipe dans les délais proposés peut compromettre sa participation future dans la ligue.

Une équipe qui ne paie pas ses frais de participation sera automatiquement exclue de la ligue.

18. INFRACTIONS ET SANCTIONS

La nature des sanctions pour les infractions qui entraînent l'expulsion du joueur (inadmissibilité, agression, propos abusif, injure, menace, provocation au désordre, critique véhémement ou répétitive, etc.) varie selon la gravité de l'incident et est déterminée par le coordonnateur, le responsable de ligue et l'arbitre-chef après analyse du rapport de la partie et enquête.

Les suspensions s'établissent comme suit dans la plupart des activités:

CAS	SANCTION
Expulsion d'une partie	Selon la gravité... avec ou sans partie de suspension
Deuxième expulsion ou suspension durant l'année	Selon la gravité... plus trois (3) parties additionnelles de suspension
Troisième expulsion ou suspension durant l'année	Exclusion des cadres de la ligue pour le reste de la saison, séries et tournoi inclus, et perte du droit de jouer l'année suivante

Pour des raisons évidentes, il va de soi que, même si les officiels n'ont pas vu l'incident, le coordonnateur ou le responsable de ligue peuvent sanctionner un geste répréhensible qui ne concorde pas avec notre philosophie de jeu. Ils peuvent punir plus sévèrement un geste pénalisé par un arbitre suite aux explications fournies par les officiels.

Le joueur expulsé de la partie doit quitter immédiatement le terrain de jeu et le banc des joueurs pour ne pas recevoir une extrême inconduite de plus à son dossier.

Un joueur qui oublie ou bien refuse de purger une suspension sera suspendu indéfiniment.

Le joueur suspendu qui revient confronter un joueur d'une autre équipe ou un officiel durant sa suspension sera exclu des cadres de nos ligues indéfiniment.

Le joueur substitut qui est expulsé d'une rencontre dans une de ses premières parties d'essai peut être suspendu pour toute la durée de la saison.

Tous les avis de suspension des joueurs sont communiqués directement à leur capitaine.

Les joueurs suspendus ne peuvent pas prendre place près du banc des joueurs pour encourager leurs coéquipiers durant toute la durée de leur suspension.

Durant l'été, la partie de suspension est reportée à la date de la partie suivante quand celle-ci est annulée à cause de la mauvaise température ou de l'état des terrains.

19. SUSPENSIONS DANS LES ACTIVITÉS DE LIGUES

La philosophie de jeu de la ligue doit être respectée en tout temps.

- dans toutes les ligues durant l'été et à l'automne-hiver, le joueur qui joue dans deux équipes dans un même sport et qui commet un geste entraînant une expulsion du match et une suspension perdra aussi le droit de jouer pour son autre équipe durant la période de sa suspension.
- Si un joueur suspendu est régulier dans un autre sport, il peut continuer à jouer dans l'autre sport même si sa suspension n'est pas encore purgée.

Le capitaine (ou l'assistant-capitaine si le capitaine est lui-même le joueur impliqué) d'un joueur suspendu peut contacter le coordonnateur s'il croit que des éléments n'ont pas été considérés lors de la décision.

Tout autre protêt concernant le jugement des officiels est rejeté automatiquement.

20. POINTS AU CLASSEMENT (sauf au volleyball et au spikeball: voir règlements spécifiques)

Partie gagnée:	3 points
Partie nulle*:	2 points
Partie perdue ou PPD ou PPF :	1 point

*Au basketball, vous devez vous référer aux règlements spécifiques pour les points au classement en cas de partie nulle à la fin du temps réglementaire.

Le classement final est déterminé en additionnant les points d'esprit sportif attribués dans la saison + total des points au classement dans la saison (section ci-haut).

Sports n'étant pas sur l'application Kreezee : Le responsable de ligue compile les statistiques collectives, certaines statistiques ayant rapport au comportement mais ne compile pas les statistiques individuelles de performance.

21. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT (sauf au volleyball et au spikeball: voir règlements spécifiques)

L'égalité au classement final des équipes est rompue selon les critères suivants:

1. Total des points d'esprit sportif.
2. Nombre total de victoires.
3. Différentiel le plus élevé (points pour moins points contre).
4. Résultat des rencontres impliquant les équipes qui se retrouvent sur un pied d'égalité au classement final (victoires).
5. Points pour et points contre totalisés dans les rencontres de ces équipes dans le cas où chacune des équipes aurait remporté un nombre égal de victoires.
6. Total des points pour pris globalement.

22. NOTATION DE L'ESPRIT SPORTIF (basketball, volleyball et hockey-cosom) –**Déduction pour chaussures extérieures**

Pour chaque rencontre, 1 point d'esprit sportif sera retranché à votre équipe si un membre de votre équipe (joueur régulier ou substitut) amène ses chaussures extérieures (ex. bottes d'hiver) à l'intérieur des gymnases du PEPS. Nous vous rappelons que, non seulement en période hivernale, mais en tout temps, des vestiaires sont à votre disposition pour y laisser vos effets personnels pendant la durée de votre activité aux ligues. Tout officiel (marqueur ou arbitre) ainsi qu'un responsable de ligue pourra déduire des points d'esprit sportif aux équipes fautives qui auront apporté leurs chaussures d'extérieur dans les gymnases, sans préavis. Il est de votre devoir de vous assurer que votre équipe aura le minimum de points d'esprit sportif requis avant la fin de la saison pour faire les séries.

23. REMBOURSEMENT

À l'automne-hiver, un joueur peut demander un remboursement partiel ou complet de son surplus non-membre qui a été payé en trop par l'équipe. Ces remboursements ont lieu en février chaque année. Le joueur ou le capitaine peut s'adresser directement aux coordonnatrices des ligues (liguesintra-muros@sas.ulaval.ca).

Si une équipe retire sa demande de franchise en cours de saison, les joueurs de l'équipe ne sont pas remboursés. Ils perdent donc la totalité de leur coût d'inscription en plus de leur dépôt de garantie.

24. AUTORISATION DE PRISE ET DE PUBLICATION D'IMAGE (S)

Les responsables de ligues procéderont à la prise de photos de l'équipe gagnante de chaque catégorie accompagnée de la bannière des ligues lors de la finale. L'autorisation de prendre une photo de l'équipe championne sera demandée aux membres de l'équipe présents lors de la finale ainsi que l'autorisation de publier cette photo à des fins de promotions (Page Facebook, site Internet, etc). De plus, afin de mettre à jour notre banque de photos/ visuels, il peut arriver qu'un technicien en arts visuels soit engagé pour filmer ou prendre des photos durant votre partie. Les visuels serviront à des fins de promotion (page Facebook, site Internet, etc). Dans le cas où vous ne voulez pas être photographié ou filmé, merci de nous aviser avant la production des visuels.

25. ANNULATION DES PARTIES EN RAISON D'ÉVÈNEMENTS INCONTRÔLABLES

Les parties annulées en raison d'événements incontrôlables ne seront ni reprises ni remboursées. Un événement incontrôlable implique la fermeture du PEPS. À ne pas confondre avec les annulations météo des ligues estivales. Dans le cas des ligues estivales, les parties sont reprises si la température ne nous permet pas de jouer. Pour les tempêtes hivernales, les parties sont uniquement annulées si le PEPS est fermé. Si c'est le cas, nous vous contacterons.

Règlements spécifiques

Automne-Hiver-Été

1. SYSTÈME DE POINTAGE (pour toutes les ligues)

Le pointage pour chaque set est le suivant :

L'équipe qui gagne obtient :	5 points
L'équipe qui perd avec :	
24 points à 27 points (PLAFOND)*	4 points
21 à 23 points	3 points
15 à 20 points :	2 points
9 à 14 points :	1 point
0 à 8 points :	0 point

* Il n'y a pas de plafond en séries.

Une équipe a le droit de jouer avec un joueur en moins 8 sets durant la saison (incluant les séries).

Après cette tolérance de 8 sets, il y a forfait lorsque le minimum de 6 ou 4 joueurs n'est pas respecté, occasionnant une défaite de 25-0 pour l'équipe fautive et perte de 2 points d'esprit sportif.

2. STRUCTURE DE FONCTIONNEMENT (AUTOMNE-HIVER)

Ligues à 8 équipes : Chaque ligue de 8 équipes est divisée en 2 sections de 4 équipes. Un classement sera effectué à chaque cycle de 3 semaines, excepté le premier classement qui sera fait après les 2 premières semaines. Pour le premier reclassement, les 2 plus fortes équipes de la section B et les 2 plus faibles de la section A changeront de section. Après le premier reclassement, seulement une équipe (et non 2) changera de section d'après les points qu'ils ont accumulés lors des 3 dernières semaines.

À chaque 3 semaines, sauf les 2 premières semaines, un bonus de 30 points est accordé aux équipes de la section A et un bonus de 20 points à celles de la section B.

Ligues à 12 équipes : Chaque ligue de 12 équipes est divisée en 3 sections de 4 équipes. Un classement sera effectué à chaque cycle de 3 semaines, excepté le premier classement qui sera fait après les 2 premières semaines. Pour les deux premiers reclassements, les 2 plus fortes de la section B et C les 2 plus faibles de la section A et B changeront de section. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section d'après les points accumulés lors des 3 dernières semaines.

À chaque 3 semaines, sauf les 2 premières semaines, un bonus de 30 points est accordé aux équipes de la section A, un bonus de 20 points à celles de la section B et un bonus de 10 points à celles de la section C.

Ligues à 16 équipes : Chaque ligue de 16 équipes est divisée en 4 sections de 4 équipes. Un classement sera effectué à chaque cycle de 3 semaines, excepté le premier classement qui sera fait après les 2 premières semaines. Pour les deux premiers reclassements, les 2 plus fortes équipes de la section B, C et D et les 2 plus faibles de la section A, B et C changeront de section. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section d'après les points accumulés lors des 3 dernières semaines.

À chaque 3 semaines, sauf les 5 premières semaines, un bonus de 30 points est accordé aux équipes de la section A, un bonus de 20 points à celles de la section B, un bonus de 10 points à celles de la section C et un bonus de 0 point à celles de la section D.

Ligues à 24 équipes : Chaque ligue de 24 équipes est divisée en 6 sections de 4 équipes. Un classement sera effectué à chaque cycle de 3 semaines, excepté le premier classement qui sera fait après les 2 premières semaines. Pour les deux premiers reclassements, les 2 plus fortes équipes de la section B, C, D, E et F et les 2 plus faibles de la section A, B, C, D et E changeront de section. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section d'après les points accumulés lors des 3 dernières semaines.

À chaque 3 semaines, sauf les 5 premières semaines, un bonus de 35 points est accordé aux équipes de la section A, un bonus de 30 points à celles de la section B, un bonus de 25 points à celles de la section C, un bonus de 20 points à celles de la section D, un bonus de 15 points à celles de la section E et un bonus de 10 points à celles de la section F.

Ligues à 32 équipes : Chaque ligue de 32 équipes est divisée en 8 sections de 4 équipes. Un classement sera effectué à chaque cycle de 3 semaines, excepté le premier classement qui sera fait après les 2 premières semaines. Pour les deux premiers reclassements, les 2 plus fortes équipes de la section B, C, D, E, F, G et H et les 2 plus faibles de la section A, B, C, D, E, F et G changeront de section. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section d'après les points accumulés lors des 3 dernières semaines.

À chaque 3 semaines, sauf les 5 premières semaines, un bonus de 35 points est accordé aux équipes de la section A, un bonus de 30 points à celles de la section B, un bonus de 25 points à celles de la section C, un bonus de 20 points à celles de la section D, un bonus de 15 points à celles de la section E, un bonus de 10 points à celles de la section F, un bonus de 5 points à celles de la section G et un bonus de 0 point à celles de la section H.

S'il y a égalité pour une motion ou une démotion, le classement se fait comme suit dans l'ordre : points accumulés durant les 3 semaines, 2 semaines pour le 1^{er} reclassement, victoires et défaites entre les équipes qui sont à égalité, points pour et points contre entre ces mêmes équipes et finalement position au classement général.

3. STRUCTURE DE FONCTIONNEMENT (ÉTÉ)

Les ligues à 8 équipes : chaque ligue de 8 équipes est divisée en 2 sections de 4 équipes. À chaque cycle de 2 semaines, un classement est effectué et les 2 plus fortes équipes de la section B (pour le premier reclassement) et les 2 plus faibles de la section A (pour le premier reclassement) des 2 dernières semaines changent de section. La moitié des équipes, soit 4 sur 8, alterneront d'heures et les 4 autres qui changent de section n'alterneront pas d'heure la semaine suivant le reclassement. Après le premier reclassement, seulement une équipe (et non 2) changera de section.

À chaque 2 semaines sauf les 2 premières semaines, un bonus de 10 points est accordé aux équipes de la section A et un bonus de 7 points à celles de la section B.

Les ligues à 12 équipes : chaque ligue de 12 équipes est divisée en 3 sections de 4 équipes. À chaque cycle de 2 semaines, un classement est effectué et les 2 plus fortes équipes des sections B et C (pour les 2 premiers reclassements) et les 2 plus faibles des sections A et B (pour les 2 premiers reclassements) des 2 dernières semaines changent de section. Quatre équipes sur 12 alterneront d'heures et les 8 autres qui changent de section n'alterneront probablement pas d'heure la semaine suivant le reclassement. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section.

À chaque 2 semaines, sauf les 2 premières semaines, un bonus de 10 points est accordé aux équipes de la section A, un bonus de 7 points à celles de la section B et un bonus de 5 points à celles de la section C.

Les ligues à 16 équipes : chaque ligue de 16 équipes est divisée en 4 sections de 4 équipes. À chaque cycle de 2 semaines, un classement est effectué et les 2 plus fortes équipes des sections B, C et D (pour les 2 premiers reclassements) et les 2 plus faibles des sections A, B et C (pour les 2 premiers

reclassements) des 2 dernières semaines changent de section. Quatre équipes sur 16 alterneront d'heures et les 12 autres qui changent de section n'alterneront probablement pas d'heure la semaine suivant le reclassement. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section.

À chaque 2 semaines, sauf les 4 premières semaines, un bonus de 10 points est accordé aux équipes de la section A, un bonus de 7 points à celles de la section B, un bonus de 5 points à celles de la section C et un bonus de 3 points à celles de la section D.

Les ligues à 20 équipes : chaque ligue de 20 équipes est divisée en 5 sections de 4 équipes. À chaque cycle de 2 semaines, un classement est effectué et les 2 plus fortes équipes des sections B, C, D et E (pour les 2 premiers reclassements) et les 2 plus faibles des sections A, B, C et D (pour les 2 premiers reclassements) des 2 dernières semaines changent de section. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section.

À chaque 2 semaines, sauf les 4 premières semaines, un bonus de 10 points est accordé aux équipes de la section A, un bonus de 7 points à celles de la section B, un bonus de 5 points à celles de la section C, un bonus de 3 points à celles de la section D et un bonus de 2 points à celles de la section E.

Les ligues à 24 équipes : chaque ligue de 24 équipes est divisée en 6 sections de 4 équipes. À chaque cycle de 2 semaines, un classement est effectué et les 2 plus fortes équipes des sections B, C, D, E et F (pour les 2 premiers reclassements) et les 2 plus faibles des sections A, B, C, D et E (pour les 2 premiers reclassements) des 2 dernières semaines changent de section. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section.

À chaque 2 semaines, sauf les 4 premières semaines, un bonus de 10 points est accordé aux équipes de la section A, un bonus de 8 points à celles de la section B, un bonus de 6 points à celles de la section C, un bonus de 4 points à celles de la section D, un bonus de 2 points à celles de la section E et 0 point à celles de la section F.

Les ligues à 28 équipes : chaque ligue de 28 équipes est divisée en 7 sections de 4 équipes. À chaque cycle de 2 semaines, un classement est effectué et les 2 plus fortes équipes des sections B, C, D, E, F et G (pour les 2 premiers reclassements) et les 2 plus faibles des sections A, B, C, D, E et F (pour les 2 premiers reclassements) des 2 dernières semaines changent de section. Après les 2 premiers reclassements, seulement une équipe (et non 2) changera de section.

À chaque 2 semaines, sauf les 4 premières semaines, un bonus de 10 points est accordé aux équipes de la section A, un bonus de 8 points à celles de la section B, un bonus de 6 points à celles de la section C, un bonus de 5 points à celles de la section D, un bonus de 4 points à celles de la section E, un bonus de 2 points à celles de la section F et 0 point à celles de la section G.

S'il y a égalité pour une motion ou une démotion, le classement se fait comme suit dans l'ordre : points accumulés durant les 2 semaines, victoires et défaites entre les équipes qui sont à égalité, points pour et points contre entre ces mêmes équipes et finalement position au classement général.

Exemple d'une ligue à 8 équipes

Voici un exemple concret pour expliquer le tout : Ligue F+ du lundi

Division A : Les équipes 1, 2, 3 et 4

Division B : Les équipes 5, 6, 7 et 8

Semaine 1	terrain 1	terrain 2
18 h	1 vs 2	3 vs 4
18 h 45	1 vs 3	2 vs 4
19 h 30	5 vs 6	7 vs 8
20 h 15	5 vs 7	6 vs 8

Semaine 2	terrain 1	terrain 2
18 h	5 vs 8	6 vs 7
18 h 45	5 vs 6	7 vs 8
19 h 30	1 vs 4	2 vs 3
20 h 15	1 vs 2	3 vs 4

Supposons que l'équipe 2 termine 3^e et que l'équipe 3 termine dernière de leur division et que l'équipe 7 termine première et que l'équipe 5 termine 2^e. Cela veut dire qu'aux semaines 3 et 4 :

Semaine 3	terrain 1	terrain 2
18 h	1 vs 7	5 vs 4
18 h 45	1 vs 4	5 vs 7
19 h 30	2 vs 3	6 vs 8
20 h 15	2 vs 8	6 vs 3

Semaine 4	terrain 1	terrain 2
18 h	2 vs 6	3 vs 8
18 h 45	2 vs 3	6 vs 8
19 h 30	1 vs 5	7 vs 4
20 h 15	1 vs 7	5 vs 4

4. ÉGALITÉ AU CLASSEMENT FINAL

À la fin de la saison, un dernier reclassement détermine la division des équipes pour les séries.

- Pour les catégories à 16 équipes, les pools A et B seront dans la division 1, les pools C et D dans la division 2.
- Pour les catégories à 20 équipes, les pools A et B seront dans la division 1 et les pools C, D et E dans la division 2.
- Pour les catégories à 24 équipes, les pools A, B et C seront dans la division 1, les pools D, E et F dans la division 2.
- Pour les catégories à 28 équipes, les pools A et B seront dans la division 1, les pools C et D dans la division 2 et E, F et G, dans la division 3.

Pour déterminer les affrontements en séries à l'intérieur d'une division, l'addition des points cumulés (pt. 1 des règlements spécifiques) de la saison, les points d'esprit sportif et les points bonis (pt. 2 et 3 des règlements spécifiques) ordonnent les équipes dans leur pool. Il y a donc un classement de 1 à 4 à l'intérieur de chaque pool.

En cas d'égalité dans un même pool, les critères suivants départageront les équipes :

Si l'égalité concerne seulement deux équipes :

1. Total des points d'esprit sportif (au total de la saison).
2. L'équipe ayant gagné le plus de sets contre cette même équipe
3. Si chaque équipe a gagné le même nombre de sets, l'équipe ayant le meilleur différentiel entre ces deux équipes (Points pour moins points contre)
4. Tirage au sort pour classer les équipes

Si l'égalité concerne trois équipes :

1. Total des points d'esprit sportif (au total de la saison).
2. Nombre total de sets gagnés dans la saison
3. S'il reste deux équipes à égalité, on recalcule le nombre de sets gagnés lorsqu'elles se sont affrontées.
4. Si chaque équipe a gagné le même nombre de sets, l'équipe ayant le meilleur différentiel entre ces deux équipes (Points pour moins points contre)
5. Tirage au sort pour classer les équipes

Ensuite, les équipes seront classées de la meilleure position à la dernière position dans une même division. Elles seront donc placées de cette façon dans l'horaire des séries :

Section A		Section B		Section C	
1 ^{re} position	1 ^{ère} POOL A	2 ^e position	2 ^e POOL A	3 ^e position	3 ^e POOL A
6 ^e position	2 ^e POOL B	5 ^e position	1 ^{er} POOL B	4 ^e position	4 ^e POOL A
7 ^e position	3 ^e POOL B	8 ^e position	4 ^e POOL B	9 ^e position	1 ^{er} POOL C
12 ^e position	4 ^e POOL C	11 ^e position	3 ^e POOL C	10 ^e position	2 ^e POOL C

5. RÈGLEMENTS TECHNIQUES DE JEU

Les règlements de jeu en vigueur sont ceux adoptés par Volleyball Québec avec les modifications apparaissant aux sous-articles ci-bas.

6. NOMBRE DE JOUEURS RÉGULIERS PAR ÉQUIPE

Durant l'été, dans le 4 vs 4, les équipes doivent avoir en tout temps sur leur liste officielle un minimum de 4 joueurs réguliers inscrits dont au moins deux (2) joueurs de sexe féminin et un (1) joueur de sexe masculin.

Dans le 2 vs 2, les équipes doivent aligner un minimum de 2 joueurs sur la liste officielle.

À l'automne et l'hiver, les équipes doivent avoir en tout temps sur leur liste officielle un minimum de six (6) joueurs réguliers dont un minimum de deux (2) joueurs de sexe féminin.

7. DURÉE ET DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE

Durant l'été: 2 parties de 25 points avec 2 équipes différentes (il y a un plafond à 27 points sauf en séries)

A l'automne et l'hiver: 2 parties de 25 points avec 2 équipes différentes (il y a un plafond à 27 points sauf en séries)

8. NOMBRE DE JOUEURS DANS LA RENCONTRE

Le nombre maximum de joueurs qui est permis sur le terrain lorsque le jeu est en cours est de 6 (6 vs 6), de 4 (4 vs 4) et de 2 (2 vs 2) par équipe.

Une équipe a le droit de jouer 8 sets durant la saison incluant les séries avec 5 joueurs (6 vs 6) ou 3 joueurs (4 vs 4) dont 2 gars 1 fille ou 2 filles 1 gars sans qu'il y ait forfait. Le cas échéant, le règlement du fantôme sera appliqué tant à l'intérieur qu'à l'extérieur (sauf en cas de blessure).

Durant l'été, une équipe qui joue à 3 joueurs peut aligner une seule fille, par contre durant l'automne et l'hiver, l'équipe doit aligner obligatoirement 2 filles et 2 gars même si elle joue à 5 joueurs. Sinon, la partie sera perdue par forfait et 2 points d'esprit sportif seront soustraits au pointage.

Dans les catégories mixtes de 6 vs 6, le nombre maximum de joueurs de sexe masculin sur le terrain est de quatre (4) et le nombre minimum est de deux (2) par équipe durant le calendrier d'automne-hiver.

Pour le 4 vs 4 durant l'été, le maximum de joueurs masculins permis sur le terrain est de deux (2) et le minimum est d'un (1) joueur masculin dans toutes les catégories. Dans ce cas-ci où il y a trois filles et un gars, une fille est considérée comme un gars, ainsi elle peut se faire bloquer, ne peut bloquer une fille et ne peut attaquer au filet lorsqu'elle est en position arrière. Noter que la fille qui

joue un rôle de gars doit rester un joueur masculin, et ce, pendant toute la partie contre une même équipe. Ce règlement est valide qu'à l'été dans le 4x4.

Dans le 2 vs 2 masculin, un joueur féminin est considéré au même titre qu'un joueur masculin, donc elle peut se faire bloquer.

Dans les ligues automne et hiver, un joueur évoluant dans le calibre A ne peut pas jouer ni remplacer dans le calibre C même en tant que passeur.

9. POSITIONNEMENT DES JOUEURS SUR LE TERRAIN

La disposition des joueurs dans le 4 contre 4 (été) doit être la suivante : gars – fille – gars – fille. Donc, les équipes ne peuvent mettre 2 gars qui se suivent.

10. BALLON DE JEU (AUTOMNE-HIVER)

Le ballon officiel pour une partie est le ballon Mikasa. C'est seulement lorsque les deux équipes qui s'affrontent consentent à jouer avec un autre ballon que cette règle pourra être dérogée.

11. REMPLACEMENT DE JOUEURS SUR LE JEU

- Vous pouvez faire la rotation avec un joueur extérieur (donc jouer à 7). Le joueur entre à la position 1 (soit au service) et l'autre joueur sort à la position 2 (soit la position passeur, à la place d'aller servir)
- Vous pouvez utiliser un libéro, celui-ci ne peut pas servir. Les mêmes règlements que Volleyball Québec s'applique pour le libéro des ligues.

En tout temps, les remplaçants doivent se tenir ou s'asseoir près du banc des joueurs.

12. TEMPS MORT

Pour une question de gestion de temps, un temps mort par set sera alloué par équipe (30 secondes)

13. HAUTEUR ET RÈGLEMENT DU FILET

Durant l'été, le filet est hissé à 2,24 mètres pour le 2 vs 2 féminin, le 2 vs 2 mixte et le 2 vs 2 mixte/féminin. Dans le 2 vs 2 masculin, le filet est à 2,43 mètres. Tandis que pour toutes les catégories de jeu dans le 4 vs 4, le filet est à 2,35 mètres.

À l'automne et l'hiver, le filet est élevé à la hauteur suivante selon la catégorie de jeu:

A et B:	2,35 mètres
C:	2,30 mètres

Toucher le filet est interdit en tout temps.

14. ÉQUIPEMENT

Pour des questions d'équité, il est interdit de jouer avec des souliers au volleyball de plage, à l'exception de conditions climatiques très froides.

Automne et hiver : Le port de la casquette est interdit pour des raisons de sécurité. En effet, si elle tombe au sol, il y a des risques qu'un joueur glisse en posant le pied dessus.

15. BLOC

Durant l'été, lorsqu'un joueur bloque, cela est considéré comme un contact. Ainsi, il ne reste à l'équipe que 2 contacts pour faire passer le ballon de l'autre côté. De plus, ce joueur qui vient de bloquer peut reprendre son propre ballon. Par conséquent, pour les autres joueurs, il restera un seul contact pour faire passer le ballon dans le camp adverse.

Un joueur masculin n'a pas le droit de bloquer un joueur féminin qu'elle soit sur la ligne avant ou arrière (3 m). Cette règle vaut pour le 6 vs 6, le 4 vs 4, le 2 vs 2 mixte et **le 2 vs 2 mixte/féminin**.

L'arbitre déclarera une faute si un joueur masculin tente ou feinte de bloquer une joueuse qui attaque.

Lorsque la fille traverse la balle en manchette, le joueur masculin peut sauter et frapper ou bloquer le ballon (ce n'est pas considéré comme un mouvement offensif). Par contre, la touche et l'attaque avec le poing fermé sont considérées comme un mouvement offensif, le joueur masculin ne peut donc pas sauter pour bloquer lorsque la fille attaquante fait une touche ou une attaque avec son poing fermé. Il peut, par contre, attaquer ou bloquer la touche venant de la passeuse si elle va de son côté de filet.

Le joueur masculin a le droit de lever les mains sous la barre blanche dans le but de se protéger le visage (ce n'est pas un bloc).

Quand un joueur masculin et un joueur féminin sautent ensemble pour disputer un ballon libre au-dessus du filet, il n'y a pas d'infraction si le joueur masculin est le premier à toucher le ballon.

16. RÉCUPÉRATION DES BALLE EN DÉFENSIVE

À l'été, les réceptions de service en touche sont interdites dans le 2 x 2 mais elles sont permises dans le 4 x 4. À l'automne et l'hiver, elles sont également permises.

Sur une première balle, le double contact est permis.

Le ballon peut être touché par n'importe quelle partie du corps, y compris le pied.

Dans les ligues de 2 x 2, lors d'une action défensive sur un ballon frappé en puissance (attaque), le ballon peut être tenu, pendant un très court instant, en touche haute avec les doigts (selon la Fédération internationale de volley-ball).

17. ATTAQUE DANS LES LIGUES D'ÉTÉ

Il y a faute si le ballon est traversé de l'autre côté du filet en touche, que cela soit intentionnel ou non.

Les "tips" pour faire traverser le ballon dans le territoire adverse sont interdits. On entend par "tips" tous les gestes laissant passer le ballon de l'autre côté du filet (main ouverte et ballon non frappé). Un **contact de frappe** qui touche seulement les doigts est considéré comme une attaque et non comme un "tip".

Les femmes en position arrière ont le droit d'attaquer en ligne avant dans les ligues de 4 vs 4 et ne peuvent pas être bloquées par un gars. Tandis que les gars en position arrière doivent attaquer aux 3 mètres.

Dans le 2 vs 2 mixte et **le 2 vs 2 mixte/féminin**, le gars est seulement autorisé à attaquer aux 3 mètres. Donc, il ne peut en aucun cas attaquer au filet.

18. ESPRIT SPORTIF

VOLLEYBALL

Une note d'esprit sportif sur 2 points doit être attribuée à chaque rencontre de 2 sets.
Les deux critères à prendre en compte pour attribuer la note d'esprit sportif sont :

- 1- Connaissance et application des règles
- 2- Attitude positive et maîtrise de soi

L'addition des points d'esprit sportif attribués dans la saison sera pris en compte dans le classement final.

Si l'équipe perd par forfait ou par défaut, une note de 0 pt d'esprit sportif sera attribué à l'équipe.

****Les règlements des séries peuvent être modifiés en cours de saison. Advenant une modification, les équipes seront avisées****

Règlements des séries **Automne-Hiver**

1. Pour pouvoir participer aux séries finales, les équipes doivent remplir deux (2) conditions:
 - 1^e Conserver un minimum de 68/80 points d'esprit sportif.
 - 2^e Avoir moins de 3 forfaits (12 sets)
 2. L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert après avoir joué l'avant-dernière partie de la saison régulière.
 3. Pour pouvoir participer aux séries, les joueurs réguliers doivent avoir participé à 40 % des rencontres à partir du moment de leur première partie jouée avec l'équipe en tant que joueur régulier ou substitut et ils doivent avoir joué un minimum de 8 sets durant la saison régulière (2 soirs complets).
 5. Les équipes peuvent aligner 1 ou 2 joueurs substitués par partie maximum à la condition que ce/ces joueur/s aie/nt joué au moins 8 sets pour l'équipe durant le calendrier régulier (4 sets pour les filles). Le responsable de ligue peut interdire la participation d'un joueur substitut dont le calibre de jeu est trop fort ou dont le comportement a laissé à désirer.
 6. Un substitut peut jouer un maximum de 5 parties (séries incluses) à l'automne-hiver si l'équipe n'a pas un minimum de 6 joueurs réguliers qui jouent de façon régulière (+ de 40% des parties depuis le début de la saison). Si l'équipe a 6 joueurs réguliers ou plus qui jouent de façon régulière, cette clause ne s'applique pas.
 5. **La liste des joueurs admissibles à participer aux séries vous sera acheminée par courriel via votre responsable de ligue.**
 6. Le joueur qui n'a pas joué le minimum de parties requises à cause d'une blessure pourra participer aux séries à la condition de présenter un billet médical au responsable de ligue avant la première partie des séries.
 7. Durant la saison, séries incluses, une équipe a le droit de jouer 8 sets avec 5 joueurs sans qu'il y ait de forfait (minimum 2 filles et 2 gars).
 8. Le joueur blessé, malade ou la joueuse enceinte pour toute la durée des séries et admissible à y participer pourra, avec un billet médical et l'approbation du responsable de ligue, être remplacé par un joueur régulier inadmissible de l'équipe (sauf ceux exclus pour suspension ou problème d'admissibilité) ou un autre joueur substitut ayant déjà évolué pour l'équipe.
 9. Si le joueur blessé ou malade qui était remplacé par un autre joueur peut revenir au jeu pendant les séries, il est en droit de le faire. Toutefois, le joueur qui le remplaçait ne peut plus jouer si celui-ci ne remplissait pas les conditions d'un substitut admissible (minimum 2 parties jouées en saison régulière).
 10. Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.
 11. Exceptionnellement, un responsable de ligue peut autoriser un joueur qui n'a jamais évolué pour l'équipe autant qu'il soit de calibre égal ou inférieur.
 12. L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries finales que durant le calendrier régulier. Les avertissements et expulsions sont portés au dossier personnel du joueur fautif.
 13. Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il y a lieu.
 14. Voici les critères pour départager le rang des équipes pour les quarts de finale :
 - a. Nombre total de sets gagnés;
 - b. Si l'égalité concerne seulement 2 équipes, l'équipe ayant gagné dans cette rencontre sera privilégiée;
 - c. Si chaque équipe a gagné un set, l'équipe ayant le meilleur différentiel gagnera;
 - d. Le ratio du total des points pour / le total des points contre dans les rondes préliminaires (6 sets)*;
 - e. Si l'égalité se poursuit, un set ultime de 15 points sera nécessaire pour départager l'équipe gagnante.
- * Quand une équipe gagne par forfait ou par défaut pendant les séries, elle a 2 victoires, mais on ne tiendra pas compte du 25 à 0 dans le différentiel pour ne pas trop les avantager.
15. À partir du ¼ de finale, les équipes jouent un "2 de 3" dans toutes les rondes (3^e set de 15 points).
16. Il faut une différence de 2 points en cas d'égalité (pas de plafond).

17. Même dans les séries, l'esprit d'équipe est important. Par conséquent, un manquement dans ce domaine entraîne les conséquences suivantes :

1^{er} avertissement = pas de perte de point

2^e avertissement = 1 point au tableau de pointage à l'autre équipe

3^e avertissement = encore 1 point au tableau de pointage à l'autre équipe

BONNE CHANCE !

****Les règlements des séries peuvent être modifiés en cours de saison. Advenant une modification, les équipes seront avisées****

Règlements des séries

Été

1. Pour pouvoir participer aux séries finales, les équipes doivent remplir 2 conditions :

- 1^e Conserver un minimum de 34 points / 40 d'esprit sportif.
- 2^e Avoir moins de 2 forfaits (8 sets).

** Pour le point 1^e : Cette limite est applicable lorsqu'il y a un total de 10 parties en saison régulière. Faire un prorata du nombre de parties prévues à l'horaire lorsque le nombre de parties dans la saison n'équivaut pas à 10 parties.*

2. L'équipe ne peut pas inscrire un nouveau joueur ni faire de remplacement permanent ou de transfert durant les séries peu importe le choix de son mode d'adhésion.
3. Pour pouvoir participer aux séries, les joueurs réguliers doivent avoir participé à 40 % des rencontres durant le calendrier régulier de l'été (4 soirs complets).
4. Pour les catégories de 4X4, les équipes peuvent aligner un maximum de 2 joueurs substitués par rencontre durant les séries à la condition que ces joueurs aient joués au moins 1 soirée (4 sets) pour l'équipe durant le calendrier régulier. Tandis que dans les catégories de 2X2, le maximum est de 1 joueur substitué ayant joué au moins 1 soirée (4 sets) pour l'équipe durant le calendrier régulier. Le ou la responsable de ligue peut interdire la participation d'un joueur substitué dont le calibre de jeu est trop fort ou dont le comportement a laissé à désirer.
5. **La liste des joueurs admissibles à participer aux séries vous sera acheminée par courriel via votre responsable de ligue.**
6. Durant la saison, séries incluses, une équipe a le droit de jouer 8 sets avec 3 joueurs (4x4) dont 2 gars, 1 fille ou 2 filles 1 gars, sans qu'il y ait de forfait.
7. Le joueur qui n'a pas joué le minimum de parties requises à cause d'une blessure pourra participer aux séries à la condition de présenter un billet médical au responsable de ligue avant la première partie des séries.
8. Le joueur blessé, malade ou la joueuse enceinte pour toute la durée des séries et admissible à y participer pourra, avec un billet médical et l'approbation du responsable de ligue, être remplacé par un joueur de l'équipe ou un autre joueur substitué ayant déjà évolué pour l'équipe.
9. Si le joueur blessé ou malade qui était remplacé par un autre joueur peut revenir au jeu pendant les séries, il est en droit de le faire. Toutefois, le joueur qui le remplaçait ne peut plus jouer si celui-ci ne remplissait pas les conditions d'un substitué admissible (minimum 1 partie jouée en saison régulière).
10. Exceptionnellement, un responsable de ligue peut autoriser un joueur qui n'a jamais évolué pour l'équipe autant qu'il soit de calibre égal ou inférieur.
11. Exceptionnellement, dans les catégories de 2X2, si les 2 joueurs réguliers sont absents, un responsable de ligue peut autoriser un 2^e joueur substitué dépendamment de la raison évoquée en autant qu'il soit de calibre égal ou inférieur.
12. Le cas du joueur ayant déménagé ou ayant été muté ailleurs pour son travail sera étudié à la pièce.
13. L'indiscipline est sanctionnée aussi sévèrement durant les séries finales que durant le calendrier régulier.
14. Les suspensions infligées aux joueurs se poursuivent l'année suivante, s'il y a lieu.
15. La formule de compétition pour les séries finales (¼, ½ et finale) est un 2 de 3 (3^e set de 15 points).
16. Voici les critères pour départager le rang des équipes pour les quarts de finale :
 - Nombre total de sets gagnés;
 - Si l'égalité concerne seulement 2 équipes, l'équipe ayant gagné dans cette rencontre sera privilégiée;
 - Si chaque équipe a gagné un set, l'équipe ayant le meilleur différentiel gagnera;
 - Le ratio du total des points pour / le total des points contre dans les rondes préliminaires (6 sets);*
 - Si l'égalité se poursuit, un set ultime de 15 points sera nécessaire pour départager l'équipe gagnante.

** Quand une équipe gagne par forfait ou par défaut pendant les séries, elle a 2 victoires, mais on ne tiendra pas compte du 25 à 0 dans le différentiel pour ne pas trop les avantager.*

17. Il faut une différence de 2 points en cas d'égalité (pas de plafond).
18. Même dans les séries, l'esprit d'équipe est important. Par conséquent, un manquement dans ce domaine entraîne les conséquences suivantes :
- 1^{er} avertissement = pas de perte de point**
 - 2^e avertissement = 1 point au tableau de pointage à l'autre équipe**
 - 3^e avertissement = encore 1 point au tableau de pointage à l'autre équipe**

BONNE CHANCE !