



# Ligue intra-muros

## Règlements

# Volley-ball mixte

### Ambiance de jeu :

L'objectif des Ligues intra-muros de l'UQTR est de favoriser la pratique d'activités sportives dans un environnement sécuritaire tout en valorisant la participation et le respect de l'esprit sportif.

### La formation des équipes :

Pour que la partie ait lieu, chaque équipe doit être représentée par au moins **5 joueurs** sur le terrain, dont **2 joueuses de sexe féminin**. Nous vous suggérons d'être au moins 6 joueurs par équipe pour le bon déroulement des parties. Il n'y a pas de nombre maximum de joueurs par équipe. L'équipe doit avoir payée avant la première semaine de match. C'est le capitaine qui remplit la fiche d'inscription et fait le paiement pour toute l'équipe.

Un joueur hors-UQTR n'ayant jamais eu de carte d'accès au CAPS, devra s'en faire faire une à la réception avant le premier match au coût de 10\$.

Tout nouveau joueur joignant les rangs d'une équipe doit être signalé aux responsables des ligues intra-muros par le capitaine par courriel à [service-clientele.caps@uqtr.ca](mailto:service-clientele.caps@uqtr.ca).

**Inscription par équipe :** Le capitaine possède un rôle important dans la formation de son équipe. Il doit :

- recruter son noyau de joueurs ;
- inscrire l'équipe et payer les frais d'inscription sur le [portail du CAPS](#)
- recueillir les informations d'inscription des membres de l'équipe et remplir le [formulaire d'inscription](#).

### **Inscription individuelle :**

- [Cliquez ici](#) pour remplir un formulaire d'inscription de joueur individuel vous inscrire en tant que joueur individuel.
- Le joueur sera contacté par un capitaine ou par la coordonnatrice afin de l'assigner à une équipe, lorsque c'est possible.
- Le paiement devra être fait par le capitaine de l'équipe avant le 1er match.

### **Remplaçant :**

L'équipe aligne au besoin un remplaçant. S'il est étudiant UQTR ou membre au CAPS, il pourra remplacer gratuitement. S'il n'est pas étudiant UQTR ou membre, il devra acquitter les frais de 7,40\$+ tx. par partie. À son arrivée, le remplaçant devra dire à l'arbitre quel joueur il remplace. (Un remplaçant doit remplacer une personne absente. En aucun temps quelqu'un ne pourra s'ajouter à une équipe.) **Une personne ayant remplacé un minimum de 1 fois avec une même équipe sera éligible pour remplacer pendant les séries.**

### **Alignement :**

Avant la partie, chacun des joueurs munis de sa carte d'étudiant ou de sa carte de membre devra la remettre à l'arbitre. (Aucune photocopie ne sera tolérée.) Il la récupérera à la fin de la partie. Les joueurs substitués devront donner leur nom à l'arbitre.

### **Personnel du CAPS:**

Il y a un arbitre à chaque partie. Il représente la seule autorité et voit à l'application des règlements. Toute décision de l'arbitre est sans appel, seul le capitaine peut lui demander des explications. L'arbitre peut arrêter la partie s'il y a risque de danger ou de blessures pour les joueurs ou si la partie risque de tourner en dérision.

### **\*\*IMPORTANT\*\***

#### **Alcool et drogues :**

Tout joueur démontrant des signes d'ébriété ou de prise de drogue sera prié de quitter la partie en cours selon les consignes de l'arbitre. Advenant le cas d'indiscipline, des mesures de sanction seront prises.

### **Blessures/maladie :**

Le joueur qui ne peut plus continuer à jouer dans sa ligue intra-muros pour cause de blessure ou de maladie doit être remplacé par son capitaine. Par la suite, le capitaine doit communiquer par courriel à [service-clientele.caps@uqtr.ca](mailto:service-clientele.caps@uqtr.ca) pour effectuer l'inscription du joueur qui remplacera la personne blessée pour le restant de la saison.

### **Équipements :**

Les ballons sont disponibles avant chaque partie au plateau sportif. Tout équipement brisé doit être signalé à un arbitre ou à l'étudiant responsable.

### **Le temps de jeu :**

Un calendrier de 10 semaines par session est établi. Deux parties par soir seront jouées.

Le temps de jeu de chaque partie est le suivant :

5 minutes d'échauffement

2 sets de 25 points (plafond à 27)

3 minutes de repos chronométrées entre les 2 périodes

2 temps morts par set

Note : un match pourrait débuter sans échauffement afin de suivre l'horaire initial.

### **Nombre de joueurs et retard:**

L'équipe perd par forfait si elle compte 4 joueurs ou moins 10 minutes après le début de la partie à moins que l'équipe adverse accepte ce nombre. S'il y a consentement, la partie comptera dans les statistiques. Sinon, l'arbitre restera pour que la partie puisse se jouer de façon récréative.

L'équipe peut jouer à 5 joueurs sans pénalité.

### **Admissibilité :**

L'équipe qui aligne un joueur inadmissible perdra automatiquement le match par forfait. Un joueur admissible est un joueur dont le nom paraît sur la liste officielle qui a payé son inscription. Une équipe est inscrite uniquement lorsque la capitaine a payé l'inscription de l'équipe.

### **Système de pointage :**

Les points sont comptabilisés par set de 25 points.

Points de production :

- Victoire : 2 points
- Défaite : 1 point

En cas d'égalité, la victoire revient à l'équipe qui a cumulé le plus grand nombre de points pour.

Il y aura une motion/ démotion aux deux semaines parmi les pools.

# Réglementation du jeu

## **Réglementation en jeu :**

Les règlements de jeu en vigueur sont ceux de la Fédération internationale de Volley-ball.

## **Début de la rencontre :**

Le match débutera à l'heure prévue sur le calendrier de la ligue. Si une équipe est prête à l'heure prévue, l'arbitre mettra le ballon en jeu.

Les équipes doivent faire leur échauffement avant le début du match. Si le match est prévu pour 6:45, les équipes doivent être échauffées et prêtes à faire l'échauffement d'attaque à 6:40.

## **Fautes :**

Une faute implique toute action contraire au règlement en vigueur.

Exemples de fautes : double touche, transport, traverser la ligne lors du service, traverser le filet, toucher le filet, toucher le plafond, etc.

Sanctions : L'équipe qui commet la faute perd automatiquement le point.

## **Séries éliminatoires :**

Lorsqu'il y a égalité au classement final, les critères suivants sont appliqués afin de déterminer l'équipe se classant le plus haut dans le classement final :

1. Le résultat du ou des matchs entre les deux équipes
2. L'équipe possédant le plus de victoires
3. Ratio des points pour/ points contre gagnés

Les séries éliminatoires se déroulent à la dernière soirée de chaque session.