



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.

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.

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 :

Nous vous invitons à rejoindre nos communautés pour le [soccer](#), le [volleyball](#) et le [basketball](#) sur Facebook afin de vous former une équipe et rester à l'affût des informations.

Accès

Membre d'une équipe :

Chaque personne enregistrée dans une équipe de ligue doit obligatoirement avoir une carte d'accès en sa possession. Voici les trois scénarios possibles :

- 1. Vous avez un statut étudiant UQTR :** votre carte étudiante servira de carte d'accès. (vous devez avoir payé l'entière cotisation sportive à la réception)
- 2. Vous n'êtes pas étudiant UQTR mais avez un abonnement au CAPS :** votre carte d'accès que vous vous êtes fait faire servira de carte d'accès.
- 3. Vous n'êtes pas étudiant UQTR et vous n'avez pas d'abonnement au CAPS :** vous devrez vous faire faire une carte d'accès au coût de 12 \$ directement à la réception du CAPS. Elle sera valide tout au long de la ligue. Idéalement venir à l'avance du début des ligues pour éviter des délais d'attente d'activation.

Remplaçant(e) :

Si vous désirez remplacer un membre d'une équipe, seuls les scénarios 1 et 2 s'appliquent.

Dans le cas où vous n'avez ni statut étudiant UQTR, ni abonnement, vous devrez payer une entrée de 10 \$ à chaque remplacement ou vous procurer une carte de 20 entrées.

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 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

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 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.