



**VOLLEYBALL**  
**HAUTE-GASPÉSIE**

# Règles de jeu spécifiques 4vs4 mixte



**Saison 2025**

---

## ***PARTIE 1***

### **RÈGLES RÉSUMÉES**

---

**\*\*\*Ces règles sont résumées. Pour les règles officielles, veuillez vous référer aux règles détaillées \*\*\***

#### **Saison**

- 1. Auto-arbitrage**
  - a. Les matchs seront auto-arbitrés par les joueurs et l'esprit sportif est inhérent. Les joueurs appellent leur propre faute en toute franchise.
- 2. Partie**
  - a. On s'échauffe avant les matches.
  - b. Deux sets de 21 points (plafond à 21).
  - c. 1 point pour départager les équipes en cas d'égalité à la fin du temps imparti.
  - d. Les parties seront de 40 minutes en temps continu aux heures prédéterminées dans l'horaire.
  - e. Les points devront être inscrits par les joueurs ou leur capitaine sur [MyTeam.Click](#)
  - f. Reprise des points si :
    - i. Un joueur ou un ballon entre dans l'espace de jeu ;
    - ii. En cas d'incapacité à déterminer une faute ou une règle ;
    - iii. En cas de blessure pendant un point.
- 3. Changement de côté**
  - a. Les équipes changent une seule fois de côté à 11 points.
- 4. Temps mort**
  - a. Un temps mort de 30 secondes par équipe par set.
  - b. Une pause d'une minute entre les sets.
- 5. Rotation :**
  - a. Il n'y a pas d'erreur de rotation sur le terrain.
- 6. Services**
  - a. S'assurer que l'équipe adverse est prête et servir rapidement (8 secondes).
  - b. Si ce n'est pas le bon serveur, on se replace et on continue.
- 7. Contacts avec le ballon**
  - a. La réception de service en touche est permise.

- b. Les touches sont autorisées peu importe le contact de son propre côté (sauf en cas de transport).
8. **Renvoi du ballon dans le camp adverse**
- a. Aucun tip.
  - b. La touche directement vers l'avant et dans l'axe du corps (pieds, hanches et épaule), est permise.
9. **Contre :**
- a. Quand le contre est initié à deux mains, il est possible de diriger le ballon vers le bas au filet, à une ou deux mains.
  - b. Il est permis de bloquer à une main sans diriger la balle.
  - c. Le contre compte comme un premier contact d'équipe. Un bloqueur peut toucher le ballon une seconde fois, mais cela comptera comme un second contact.
  - d. Un joueur masculin ne peut pas contrer un troisième contact venant d'une joueuse.
10. **Terrains, lignes et Filet**
- a. Les filets seront à 2m35.
11. **Composition des équipes mixtes 4vs4 en saison régulière**
- a. Le capitaine sera responsable des inscriptions, d'avoir une équipe complète et des principales questions envers le comité organisateur.
  - b. Minimum 4 et maximum 6 joueurs, sauf cas spécifiques, minimum 2 joueurs masculins, 2 joueuses pour la composition de l'équipe.
  - c. Sur le terrain, ce sont de parties de 4x4, mais il sera possible de jouer à 3 joueurs, un joueur et une joueuse au minimum. Maximum de 2 joueurs masculins.
  - d. On peut ajouter à une équipe 2 remplaçants, en ayant minimalement 2 joueurs réguliers.
  - e. On peut faire des changements standards.
  - f. Une équipe incomplète perd le set
12. **Présence et retards**
- a. Lorsque qu'une équipe s'inscrit, elle garantit sa présence à tous ses matchs.
  - b. Le capitaine doit signaler un joueur en retard, il pourra alors entrer dans la partie à son arrivée.
13. **Code vestimentaire**
- a. Pas de souliers, de bottes ni de sandales.
  - b. Les bijoux et objets qui pourraient être accrochant devraient être enlever pour votre sécurité et celle des autres.
14. **Horaire, pools, classement et suivi des scores**
- a. Il sera important d'être inscrit en bonne et due forme sur [MyTeam.Click](#) pour y mettre les points et accéder aux scores, à l'horaire, au classement et au changement de pool.
  - b. La dernière équipe d'une soirée à inscrire son score débloquera l'horaire de la semaine suivante. Il est donc primordial de le faire au fur et à mesure.
15. **Finales**
- Les règles sont les mêmes sauf :
- a. 2 de 3 (21/21/15) ;
  - b. Plafond à 21 et 15 ;
  - c. Changement de côté à 11 et 8 ;
  - d. Les joueurs devront avoir participé activement à la saison.
  - e. Composition minimale obligatoire.

## Lexique

**LVHG** : Ligue de Volleyball de la Haute-Gaspésie

**Pool** : poule d'équipes (pour éviter la confusion du français)

**Ratio** : minimum d'un joueur masculin et d'une joueuse sur le terrain. Maximum de 2 joueurs masculins en tout temps.

**Remplaçant** : joueur affilié à VQ inscrit à la ligue, ne faisant pas partie intégrante de l'équipe.

# Règles de jeu spécifiques 4vs4 mixte de la



**Saison 2025**

---

## ***PARTIE 2***

### ***RÈGLES DÉTAILLÉES***

---

(La forme masculine et les chiffres (1,2,3) sont utilisés uniquement pour alléger le texte)

\*Pour le bien du jeu, ces règles sont un mélange entre le 2x2 du Beach et le mixte d'intérieur.

#### **1. Auto-arbitrage**

- 1.1. Les matchs seront auto-arbitrés par les joueurs eux-mêmes, avec un engagement à respecter les décisions mutuelles. L'esprit d'équipe et la convivialité sont au cœur de la pratique, et chacun est invité à faire preuve de respect et de solidarité pour assurer le bon déroulement des rencontres.
- 1.2. Les joueurs doivent signaler leurs propres fautes et respecter les décisions des autres joueurs. En cas de conflit, les capitaines des équipes peuvent décider de rejouer le point pour éviter les disputes.

#### **Saison**

##### **2. Partie**

###### **2.1. Durée des parties :**

2.1.1. Chaque partie est d'une durée maximale de 40 minutes en temps continu déterminé par l'heure désignée du début du match.

2.1.2. Si aucune des équipes n'atteint 21 points au bout du temps donné, la partie est terminée, le pointage actif sera le pointage final du set, et en cas d'égalité, un seul point supplémentaire sera joué pour départager un gagnant.

2.1.2.1. Le score inscrit sur [MyTeam.Click](#) sera à 21 en gardant l'écart des points.

2.1.2.2. En cas d'égalité à la fin du temps imparti, 1 seul point sera joué pour départager les équipes.

###### **2.2. Échauffement :**

2.2.1. Il n'y a pas de temps alloué pour l'échauffement et à moins qu'il n'y ait de l'avance dans l'horaire, l'échauffement devra être fait en dehors des terrains avant l'heure prévue du match ;

###### **2.3. Points et reprise des points**

2.3.1. 2 sets de 21 points ; plafond à 21.

2.3.2. Les points devront être inscrits et vérifiés par les joueurs ou leur capitaine sur [MyTeam.Click](#) ; Les capitaines restent responsables de l'inscriptions des points.

2.3.3. On reprendra le point dans les cas suivants :

- 2.3.3.1. Un joueur d'un autre terrain entre dans l'espace de jeu ;
- 2.3.3.2. Un ballon autre est dans l'espace de jeu ;
- 2.3.3.3. En cas d'incapacité à déterminer une faute ;
- 2.3.3.4. En cas d'incapacité à clarifier une règle ;
- 2.3.3.5. En cas de blessure pendant un point.

### 3. Changement de côté

3.1. Les équipes changent une seule fois de côté lorsqu'une des équipes atteint 11 points pour les sets de 21 points, 9 points pour les sets de 17 points, 8 points pour le 3e set de 15 points et 6 points pour les sets de 11 points ;

### 4. Temps morts

4.1. Il y a une pause d'une (1) minute maximum entre les sets ;

4.2. Il y a un temps mort de 30 seconds alloués par équipe par set

#### 4.3. Temps mort exceptionnels :

##### 4.3.1. Blessures et sang

4.3.1.1. En cas de blessure, ou de saignement, un (1) seul temps mort exceptionnel maximum de deux (2) minutes peut être alloué. Le saignement devra être contrôlé ou pansé. (Des trousse de premiers soins seront sur place.) Un joueur ne peut jouer tant que le saignement n'est pas contrôlé. En cas de vêtement souillés, ils devront être changés.

4.3.2. Si le joueur ne peut pas revenir en jeu, l'équipe devra :

4.3.2.1. Faire un changement ;

4.3.2.2. Présenter la **composition minimale** (11.1.3). Sans quoi, l'équipe se trouvera en défaut. Et perdra le set tout en gardant ses points acquis. (Ex : **15-12** à la blessure, le set se terminera alors **15-21** ou **15-17** pour les parties de 17 points).

4.3.2.3. En cas de défaut\* au premier set, l'équipe aura alors jusqu'à la 20e minute de l'heure prévue du match pour se conformer et avoir la **composition minimale**.

4.3.3. Un joueur blessé devenant apte à jouer pourra revenir au jeu durant le set.

### 5. Position et rotation

5.1. Il n'y a pas d'erreur de rotation sur le terrain. Les joueurs peuvent jouer fixe (sans tourner) ou faire des rotations, à leur guise.

5.2. Faute de filet et de ligne centrale.

5.2.1. Il n'y a ni ligne centrale ni ligne de 3 mètres.

5.2.2. Un joueur ne peut toucher aucune partie du filet pendant une action de jeu, et ce, d'une antenne à l'autre. Toucher une antenne sur n'importe quelle partie de sa longueur et une faute. Le contact des attaches et des poteaux ainsi que déplacer les lignes par mégarde en jeu, ne sont pas des fautes.

5.2.3. Traverser sous le filet ne constitue pas une faute. Il y a faute cependant si on nuit à l'adversaire qui se trouve entièrement de son propre côté (adverse). Si c'est un contact où les 2 joueurs traversent la zone sous le filet, le jeu continue.

5.2.4. Le ballon ne peut pas toucher les antennes et leur prolongation et, toute autre partie à l'extérieur de celles-ci. (Poteau, câble, etc.)

### 6. Services

6.1. Un joueur dispose de 8 secondes pour servir quand tout le monde est prêt, il n'est pas permis d'étirer le temps pour se placer, afin d'en tirer avantage. (Esprit sportif) ;

6.2. Les joueurs servent à tour de rôle.

6.3. En cas d'erreur de rotation au service, on replace le bon joueur et on continue le jeu.

### 7. Contacts avec le ballon

7.1. La réception de service en touche est permise.

7.2. Les touches (contact avec l'intérieur du bout de doigts) sont autorisées peu importe le contact de son propre côté. Lorsque la balle est attrapée, arrêtée et lancée, (balle tenue/transport) il y a faute.

## 8. Renvoi du ballon dans le camp adverse

- 8.1. Définition de frappe haute : à une seule main au-dessus des épaules dans un mouvement d'attaque.
- 8.2. Aucun tip n'est toléré (balle poussée à une main avec l'intérieur du bout des doigts), La frappe lobée avec la paume (*shot ou Rollshot*), frappée du revers de la main ou avec les jointures (*poke ou cobra*) est permise.
- 8.3. Le renvoi en touche directement vers l'avant et dans l'axe du corps (les pieds, les hanches et les épaules dans la même direction), est permis. Le renvoi en touche arrière ou latérale ainsi qu'une passe ratée qui n'est pas dans l'axe, est une faute.

## 9. Le contre

- 9.1. Un contre est un contact avec un ballon qui, venant du côté adverse, traverse ou allait traverser le filet dans sa partie haute et qui est touché avant ou pendant qu'une partie de celui-ci est encore au-dessus du filet.
- 9.2. Il est permis de monter bloquer à une main pour contrer, ce n'est pas considéré comme un tip si la main ne dirige pas la balle (main raide).
- 9.3. Quand le contre est initié à deux mains, il est possible de diriger le ballon vers le bas ou latéralement, à une ou à deux mains.
- 9.4. Il n'est pas permis de couper une passe ni une frappe si le ballon est entièrement du côté adverse et ce, même s'il allait traverser la partie haute du filet.
- 9.5. Le contre (à un ou plusieurs joueurs) compte pour un seul et premier contact d'équipe (il restera 2 contacts à la suite d'un bloc). Un des bloqueurs peut toucher le ballon une seconde fois, mais un second contact sera comptabilisé et la balle devra être renvoyée du côté adverse au prochain contact.
- 9.6. Un joueur masculin ne peut pas contrer ou tenter de contrer une joueuse sur le 3e contact qu'il s'agisse d'une touche, d'une manchette ou d'une frappe.

## 10. Terrain, lignes et filet

- 10.1. Les terrains sont délimités par des lignes formant une surface de jeu de 8m par 16m ;
- 10.2. La hauteur du filet est de 2,35 m

## 11. Composition des équipes mixtes 4vs4 en saison régulière

### 11.1. Composition et éligibilité

- 11.1.1. Une équipe doit avoir au **minimum 4 et au maximum 6 joueurs**, sauf cas spécifiques, et avoir au minimum 2 joueurs masculins et 2 joueuses inscrit sur [MyTeam.Click](#) pour être éligible à la ligue d'été LVHG. De plus, LVHG demande que chaque joueur soit accrédité à Volleyball Québec. (Inscription individuelle et à part de l'inscription de saison.)
- 11.1.2. **Ratio** : Pour être éligible, une équipe doit absolument être constituée sur le terrain d'au minimum une joueuse et un joueur masculin (maximum 2 joueurs masculins) et ce, en tout temps pendant une partie, et ce, même en cas de blessure.
- 11.1.3. **Composition minimale** : Une équipe peut choisir de jouer à 3 joueurs en gardant le **ratio**. Pas moins.
  - 11.1.3.1. Une équipe peut avoir jusqu'à 2 remplaçants par set. Donc **2 joueurs permanents** au minimum, tout en gardant le **ratio**.
  - 11.1.3.2. En cas de **blessure, un seul joueur permanent** pourrait être présent sur le terrain pour finir un set.
- 11.1.4. Changement de la composition de l'équipe tel qu'inscrite sur [MyTeam.Click](#) en cours de saison doit être approuver par le conseil d'administration.

### 11.2. Substitution

#### 11.2.1. COMPÉTITIF (mardi)

- 11.2.1.1.1. Changement standard : Un joueur ne peut être remplacé que par un joueur de son équipe pendant un même set (1entrée, 1 sortie), sauf en cas de blessure, où la composition minimum sera exigée.
- 11.2.1.1.2. Changement exceptionnel : Un joueur qui ne peut faire un changement standard, en cas de blessure, peut faire un changement exceptionnel pour remplacer ou être remplacé pour garder le ratio et la constitution minimale.
- 11.2.1.1.3. Un remplaçant pourrait être ajouté à l'équipe si possible.



### 11.2.2. RÉCRÉATIF (jeudi)

11.2.2.1. Il n'y a pas de limites de changement, il faut toutefois avoir au moins 1 joueur masculin et 1 joueuse sur le terrain en tout temps et au maximum 2 joueurs masculins.

### 11.3. Remplaçants (récréatif ou compétitif)

11.3.1. Notez bien, comme les remplaçants peuvent venir de d'autres équipes, les matches qui auraient pris de l'avance ne peuvent forcer un forfait. L'intégration d'un joueur remplaçant doit suivre la règle #12.

11.3.2. Le capitaine/responsable de l'équipe peut faire appel à 2 joueurs pour compléter son équipe en gardant le ratio par set. Ils doivent être identifiés avant le début de chaque set. La proportion joueur masculin/joueuse peut être changé à chaque set ;

11.3.3. Remplaçants d'une autre équipe : Prioriser le choix d'un remplaçant qui joue dans une équipe du même pool que la vôtre, si pas possible un joueur d'une équipe d'un pool supérieur ou d'un pool inférieur peut être utilisé, tout en respectant le ratio.

11.3.4. Remplaçants sans équipe : Les joueurs non associés à une équipe peuvent être ajoutés à une liste de réservistes compétitifs ou récréatifs. Un remplaçant peut seulement s'inscrire sur une des deux listes. Les remplaçants doivent être inscrits à l'association à Volleyball Québec pour les assurances et s'affilier à **VHG**.

### 11.4. Équipe incomplète

Une équipe est considérée incomplète et son score sera 0-21 si :

11.4.1. Un (1) seul joueur permanent est présent pour jouer un set.

11.4.2. Une équipe n'arrive pas à trouver un remplaçant pour compléter son ratio.

11.4.3. Si les 2 équipes se trouvent en défaut le score s'en trouvera nul (0-0)

11.4.4. Une équipe ne présentant plus aucun joueur permanent en **cas de blessures** en ayant respecté son temps mort exceptionnel, se trouvera en défaut, gardera ses points au moment de la blessure et seront au pointage final. (4.3.2.2)

## 12. Présence et retards

### 12.1. Présence :

12.1.1. Lorsque qu'une équipe mixte s'inscrit, elle garantit sa présence à tous ses matchs ; annuler des matchs chamboule les horaires et pénalise les autres équipes.

12.1.2. Une équipe doit présenter un minimum de 3 joueurs en ratio (au moins 1 joueuse et 1 joueur masculin à l'heure du match). Composition minimum de 3 joueurs, et au maximum 2 joueurs masculins.

12.1.3. Fin de match : On ne peut pas dépasser le temps prévu à l'horaire.

### 12.2. Retards :

12.2.1. Si une équipe ne présente pas au moins 3 joueurs en RATIO au début de la 5e minute de l'heure prévue du début de son match, l'équipe perdra le premier set à zéro. (0-21) ou (0-17).

12.2.2. Si elle ne présente pas au moins trois joueurs en RATIO au début de la 20<sup>e</sup> minute après l'heure prévue du match, elle perdra le second set (0-21).

12.2.3. Une équipe qui perdrait un joueur pour le 2<sup>e</sup> set d'un match, bénéficiera d'une (1) minute après le premier set pour devenir éligible, si le premier set dure plus de 20 minutes.

12.2.4. Si un joueur est en retard, il lui sera possible d'intégrer l'équipe en cours de partie. Toutefois, son retard devra être signalé avant le début de la partie.

## 13. Code vestimentaire

13.1. Il est strictement interdit de jouer avec des souliers ou des sandales. Les bas, bas chaussons pour sable et les orteils sont autorisés ;

13.2. Il est déconseillé de porter : montres, grandes boucles d'oreilles, bagues et bracelets de métal. Les autres bijoux ne sont pas recommandés pour assurer la sécurité de tous et la perte et le bris de ces objets.

#### 14. Horaire, pools, classement et suivi des scores

15. \*Il sera important d'être inscrit en bonne et due forme sur [MyTeam.Click](#) pour inscrire et accéder aux scores, accéder à l'horaire, au classement et au changement de pool.
- 15.1. Le Capitaine ou son responsable devra inscrire ou vérifier le score de chaque set sur [MyTeam.Click](#).
- 15.1.1. Si une équipe gagne à moins de 21, par exemple au bout du temps imparti, le scores seront rapporté à 21 en gardant l'écart aux points. (17-12 (5 points d'écart) deviendra 21-16)
- 15.2. Une équipe monte et une descend chaque semaine. Une fois la saison débutée, il n'y aura pas de changement de soir. En cas de report, où les parties pourraient être rejouer les mercredis suivants.
- 15.3. La dernière équipe à inscrire son score, débloquera l'horaire de la semaine suivante. Il est donc primordial de le faire au fur et à mesure.

#### 16. Finales

Les règles sont les mêmes sauf dans ces particularités : \*\*peut être amené à changer si nous n'obtenons pas d'éclairage\*\*

##### 16.1. Points :

- 16.1.1. 2 de 3 (21/21/15). Plafond à 21 et 15. Changements de côtés à 11 et 8(3e set)

##### 16.2. Temps Morts :

- 16.2.1. Un seul temps mort de 30 secondes par équipe et par set est autorisé pendant les finales.

- 16.3. Les joueurs devront avoir participé activement à la saison.

##### 16.4. Composition minimale :

- 16.4.1.1. Il ne sera pas possible de ne présenter qu'un seul joueur permanent sur le terrain et ce, même en cas de blessure.

#### 17. Autres règles

- 17.1. Les règles de ce document primes sur tout autre document.
- 17.2. Pour toutes les autres fautes et règles qui ne sont pas couvertes dans ce document, se référer aux règles approuvées par Volleyball Québec disponibles à l'adresse suivante :  
[https://www.volleyball.qc.ca/wp-content/uploads/2022/06/FIVB-BeachVolleyball\\_Rules2021\\_2024-FR-v01b.pdf](https://www.volleyball.qc.ca/wp-content/uploads/2022/06/FIVB-BeachVolleyball_Rules2021_2024-FR-v01b.pdf)

Bonne saison !