LE RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC

SECTEUR COLLÉGIAL
Juin 2026

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES
LIGUES DE CONFÉRENCE DIVISION 2
CHAMPIONNATS PROVINCIAUX DIVISION 2

VOLLEYBALL DIVISION 2

ARTICLE 1 RÈGLES DE JEU (modifié, juin 2026)

Les règles de jeu en vigueur seront celles de Volleyball Canada, édition la plus récente et les règles de sécurité de la fédération de volleyball du Québec.

1.1 Système de pointage

2 de 3 sets, les 2 premiers sets étant de 25 points alors que le 3e est un de 15 points.

1.2 Temps morts (modifié, juin 2024)

Lors des parties, à chaque manche, chaque équipe a deux (2) temps morts d'une minute chacun.

1.3 Participation des joueurs (modifié, juin 2026)

Une équipe peut être composée d'un maximum de quatorze (14) joueurs pour disputer un match.

Un maximum de vingt (20) étudiant·es-athlètes peuvent être inscrit·es sur le formulaire d'engagement et donc être admissibles à jouer lors d'une saison sportive (parties de ligues, séries éliminatoires ou de championnats). Il y a exception pour les étudiant·es-athlètes qui diplôment à la suite de la session d'automne. Ceux-ci pourront être remplacé·es sur le formulaire d'engagement.

Les joueurs admissibles à participer au championnat provincial sont ceux inscrits sur les listes d'admissibilité fournies par les secrétariats de conférence.

Pour les équipes qui ont plus de quatorze (14) joueurs admissibles à participer à un tournoi régulier ou au championnat, l'entraîneur devra faire connaître au responsable, les noms des participants avant de se présenter pour la rencontre de façon à pouvoir préparer la feuille de pointage et valider les noms des joueurs participants.

1.4 Bris d'égalité

L'on utilise le bris d'égalité de Volleyball Canada :

1.4.1 Si deux équipes ou plus sont à égalité après la ronde préliminaire, les critères suivants seront appliqués, dans l'ordre:

1.4.1.1 L'équipe ayant le meilleur quotient de matchs gagnés/perdus, tenant compte des matchs joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;

1.4.1.2 L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées/perdues, tenant compte des matchs joués entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;

1.4.1.3 L'équipe ayant le meilleur quotient de parties gagnées/perdues, tenant compte de tous les matchs de la ronde, se verra attribué le meilleur classement;

1.4.1.4 L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte des parties jouées entre les équipes à égalité, se verra attribué le meilleur classement;

1.4.1.5 L'équipe ayant le meilleur quotient de points pour/contre, tenant compte de toutes les parties de la ronde, se verra attribué le meilleur classement;

1.4.1.6 Tel que déterminé par le comité organisateur (ex: partie supplémentaire, tirage au sort, etc.)

Lorsque vous appliquez ce règlement en cas de bris d'égalité, vous devez suivre les procédures suivantes:

1) Lorsque deux équipes sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

2) Lorsque trois équipes ou plus sont à égalité, les critères de bris d'égalité sont appliqués les uns après les autres jusqu'à ce que toutes les équipes soient classées.

NOTE : Cela signifie que s'il y a égalité entre les équipes X, Y et Z et que le critère "b" réussit à déterminer X comme la première, Y comme la deuxième et Z comme la troisième, alors aucun autre critère ne doit être appliqué. L'égalité est brisée.

Cependant, si le critère "b" détermine que X est première, mais qu'il y a toujours égalité entre Y et Z, alors le classement de ces équipes sera déterminé par l'application du critère "c" et ainsi de suite si nécessaire. Ne revenez pas au critère "a" encore, mais passez aux critères suivants en utilisant les résultats des équipes X, Y et Z pour tous les critères.

1.5 Équipement des joueurs

Les maillots et les culottes ("shorts") des joueurs d'une équipe doivent être uniformes et de même couleur.

1.6 Ballons (modifié, juin 2024)

Le ballon utilisé devra être le modèle V200W de Mikasa.

1.7 Échauffement

1.7.1 Un minimum de dix (10) minutes pour échauffement est prévu sur le terrain avant une rencontre.

1.7.2 Cette période d'échauffement débute dès que le match précédent se termine.

1.7.3 Ce dix (10) minutes pour échauffement sur le terrain est réparti de façon que chacune des équipes occupe seule le terrain pendant cinq (5) minutes. C'est l'arbitre qui détermine la première équipe à occuper le terrain (pile ou face) et qui tient le temps.

1.7.4 Lors de leur première rencontre de la journée, les collèges impliqués doivent bénéficier d'un cinq (5) minutes supplémentaires sur leur demi-terrain qui s'ajoute aux dix (10) minutes d'échauffement tel que spécifié à l'article 1.7.3.

1.8 Les retards

Les matchs débutent à l'heure prévue selon l'horaire ou selon les directives émises par les comités organisateurs ou les responsables des tournois.

1.9 Libéros

Chaque équipe a le droit de désigner dans la liste des joueurs de la feuille de match jusqu'à deux (2) joueurs spécialisés en défense « Libéros ».

1.10 Substitution (ajout, juin 2024)

Le nombre de substitutions par manche est limité à douze (12) pendant la saison régulière. Le nombre sera de six (6) pour les séries éliminatoires (parties de barrages, les championnats de conférence et provincial).

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES DES PROGRAMMES SPORTIFS

2.1 Les suspensions

2.1.1 Tout étudiant-athlète, entraîneur ou autre personne expulsée d'un match régulier ou hors-concours à la suite d'une disqualification sera suspendu automatiquement pour le(s) match(s) suivant(s) qui sera (ont) joué(s) par son équipe et lorsque nécessaire, son cas sera transmis au commissaire.

2.2 Sanctions durant la partie

Les règles de sanctions en vigueur sont celles des règlements du secteur collégial, édition la plus récente, sauf pour les exceptions suivantes :

2.2.1 Carton jaune (Avertissement)

L'attribution d'un carton jaune à un joueur, l'entraîneur-chef ou tout membre du personnel au banc représente un avertissement sans autre conséquence.

2.2.2 Carton rouge (Pénalisation)

Lorsqu'un joueur, l'entraîneur-chef ou tout membre du personnel au banc se mérite un carton rouge, l'adversaire gagne 1 point et le service.

2.2.3 Carton jaune et carton rouge présentés ensemble (Expulsion)

Lorsqu'un joueur, l'entraîneur-chef ou tout membre du personnel au banc se mérite un carton rouge et un jaune ensemble, celui-ci est exclu du set en cours. La personne sanctionnée doit rester dans l'aire de pénalité.

2.2.4 Cartons jaune et carton rouge présentés séparés (Disqualification)

Lorsqu'un joueur, l'entraîneur-chef ou tout membre du personnel au banc se mérite un carton rouge et un jaune séparé, celui-ci est exclu du match et doit quitter l'enceinte de jeu. Il est automatiquement suspendu pour le prochain match.

2.3 Cumulatif des points de démérite pour geste antisportif

Tout joueur ou entraîneur est suspendu automatiquement pour le match régulier suivant à disputer par son équipe, pendant la saison et les éliminatoires lorsqu'il cumule l'équivalent de 5 points de démérite selon l'échelle suivante :

	CARTONS	**POINT DE DÉMÉRITE**
AVERTISSEMENT	Jaune	1
PÉNALISATION	Rouge	2
EXPULSION	Jaune-Rouge ensemble	4
DISQUALIFICATION	Jaune-Rouge séparé	Aucun
Suspension d'un (1) match lorsqu'on a accumulé un total de 5 points de démérite		

Le cumul des points de démérite se poursuit durant les éliminatoires menant aux championnats. Au début des championnats de conférence, tous les joueurs voient leur dossier (points de démérite) remis à zéro.

2.3.1 Une carte donnée au banc pour geste antisportif est portée au dossier de l'entraîneur-chef.

2.3.2 Au cumul de son cinquième (5e) point de démérite (selon le tableau de l'article 2.3), le joueur ou l'entraîneur est suspendu pour le prochain match à disputer par son équipe.

Le contrôle du cumul des points de démérite est de la responsabilité de l'entraîneur et de l'institution.

2.3.3 Lorsqu'un cumulatif dépasse cinq (5) points de démérite, le prochain calcul ne commence pas à zéro mais bien au chiffre arrêté dans le calcul.

Exemple : un joueur qui a déjà quatre (4) points de démérite et qui reçoit une carte rouge (valeur de 2 points de démérite) voit son cumulatif monter à six (6) points de démérite. Il est donc suspendu pour la prochaine partie et son cumul de points de démérite débute à un (1) et non à zéro (0).

2.3.4 Tout joueur ou entraîneur suspendu pour un cumul de points de démérite ou pour une disqualification pendant la saison régulière se verra déclaré inadmissible à faire partie de l'équipe d'étoiles de la ligue.

ARTICLE 3 LES OFFICIELS (modifié, juin 2026)

3.1 Toutes les rencontres seront arbitrées par des officiels reconnus par le RSEQ.

3.2 Lors du championnat provincial, les juges de lignes seront assignés pour toutes les rencontres du championnat.

ARTICLE 4 LE PERSONNEL (modifié, mai 2025)

Pas plus de quatre (4) personnes peuvent accompagner l'équipe au banc des joueurs (entraîneurs inclus). Le personnel médical est exclu de ses quatre (4) personnes.

ARTICLE 5 INSCRIPTION DE LA DÉLÉGATION AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

5.1 Le RSEQ en collaboration avec le comité organisateur, rend disponibles sur internet les formulaires d'inscription des athlètes au moins trente (30) jours avant la date de l'événement.

5.2 Le comité organisateur et le RSEQ reçoivent les formulaires d'inscription par courriel des coordonnateurs des conférences

Cégep ----» coordonnateur ----» Comité organisateur et le RSEQ.

5.3 La vérification de l'admissibilité se fera par le secrétariat des conférences en respect de la réglementation administrative.

5.4 Un joueur non inscrit sur le formulaire officiel n'est pas admissible à jouer le 1er match. Il sera intégré sur la liste des joueurs admissibles après que le collège concerné en aura fait la vérification pour la soumettre au commissaire.

5.5 Les formulaires d'inscription doivent parvenir au comité organisateur et au RSEQ au plus tard le lundi précédent l'événement.

ARTICLE 6 ACCÈS AU CHAMPIONNAT PROVINCIAL

6.1 Nombre d'équipes ayant accès au provincial et leur provenance:

6.1.1 Section féminine

Conférence Sud-Ouest : 4 équipes
Conférence Nord-Est : 4 équipes

6.1.2 Section masculine

Conférence Sud-Ouest : 4 équipes
Conférence Nord-Est : 4 équipes

6.2 Championnats de conférence:

6.2.1 Nord-Est

Féminin
Centre-du-Québec : 3 équipes
Québec/Chaudière-Appalaches/ Est-du-Québec : 3 équipes
Saguenay-Lac-Saint-Jean/Côte-Nord : 2 équipes
Masculin
Centre-du-Québec : 4 équipes
Québec/Chaudière-Appalaches/ Est-du-Québec : 4 équipes

6.2.2 Sud-Ouest (Féminin et Masculin)

Les équipes seront sélectionnées dans le processus des éliminatoires de la ligue.

ARTICLE 7 FORME DE RENCONTRE (F-M) POUR LE CHAMPIONNAT PROVINCIAL

7.1 Formule : une vraie double élimination, **sauf en finale**

L'horaire des premiers « blocs » du championnat seront déterminés en fonction de l'équipe la mieux semée de la conférence hôtesse, qui débutera le tournoi (voir annexe).

7.2 Formule des matchs

Les matchs sont des 2 de 3 sets (référence : livre des règlements de Volleyball Canada).

ARTICLE 8 MÉRITE SPORTIF

8.1 Bannière aux équipes championnes féminines et masculines.

Médailles aux membres des équipes féminines et masculines selon la formule suivante:

- Champions: médailles d'or (maximum 20)
- Finalistes: médailles d'argent (maximum 20)
- Troisièmes: médailles de bronze (maximum 20)

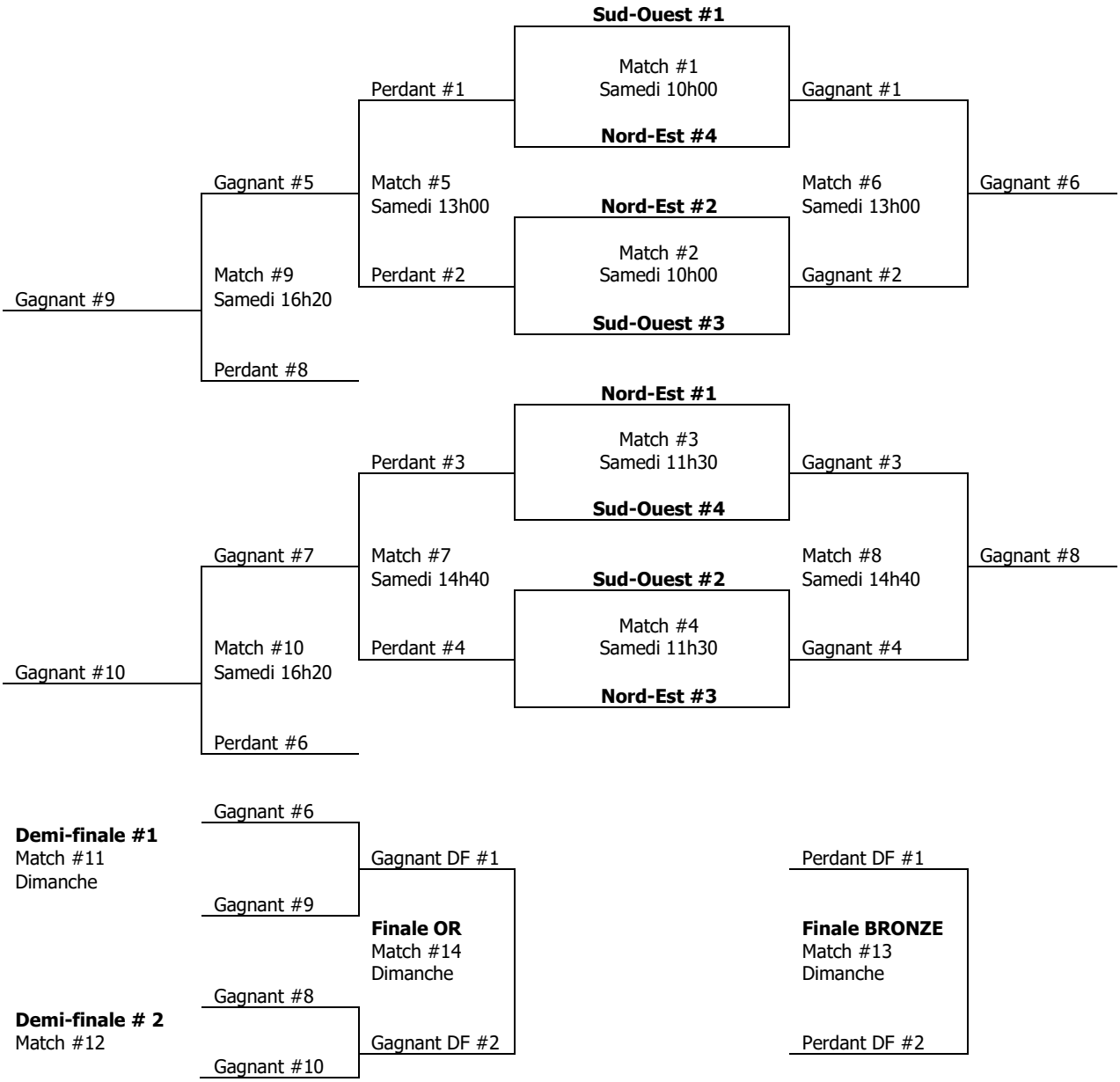
Un athlète par excellence sera identifié en féminin et en masculin par le comité organisateur.

NOTE: D'autres mérites sportifs peuvent être attribués selon les ententes avec les commanditaires et sur recommandation du comité organisateur. Exemple : Équipe d'étoiles.

AL/DL/MJ/SB
Juin 2026

ANNEXE

CHAMPIONNATS PROVINCIAUX COLLÉGIAUX
VOLLEYBALL FÉMININ ET MASCULIN



Note 1 (modifié, juin 2024): L'horaire du dimanche sera déterminé par le comité organisateur, en fonction des balises suivantes :

- Les demi-finales doivent débuter entre 9h30 et 11h30
- Il doit y avoir un minimum de 3 heures entre les demi-finales et les finales.

Note 2 :

Horaire des premiers blocs **Hôtes : CQ et SO** *Appliqué en 2026-2027 – M et F*			**Horaire des premiers blocs** **Hôtes : QCA-EDQ et SLSJ-CN**		
Heures	**Visiteurs**	**Receveurs**	**Heures**	**Visiteurs**	**Receveurs**
10h00	NE 4	SO 1	10h00	SO 4	NE 1
10h00	SO 3	NE 2	10h00	NE 3	SO 2
11h30	NE 3	SO 2	11h30	SO 3	NE 2
11h30	SO 4	NE 1	11h30	NE 4	SO 1