



INFORMATIONS / RÈGLEMENTS DES LIGUES QUÉBEC

- Les inscriptions se font en ligne sur www.academieprobeach.com à partir de la mi-mars.
 - **14 semaines de ligues**, 82,50\$ par joueur incluant les assurances des joueurs.
 - ** En tant qu'organisme reconnu par la Ville de Québec et sur son territoire, nous devons respecter leur politique face aux citoyens. Ce qui veut dire que tous joueurs demeurants à l'extérieur de la Ville de Québec devront payer un supplément de 20\$ sur leur inscription (À payer lors de la première semaine de ligue à la cabane)**
 - Fin des inscriptions : **Dimanche, 12 mai 2019 à 23h59.**
- Si le nombre d'équipe inscrite est supérieur au nombre permis dans la ligue ce soir-là, il y aura une soirée de Qualification pour les équipes à 0 point (nouvelles équipes). **Ce sera 1 semaine avant les débuts des ligues, le soir de votre ligue.** Les équipes refusées seront remboursé quelques jours suivant la Qualification.
- Deux joueurs qui participent à la ligue A, ne peuvent participer ensemble dans la ligue B.
- Les ligues débuteront la semaine du **20 mai 2019 dès 18h** (qualifications), si nécessaire.
- La première semaine de ligue officielle sera une semaine de classement, suite à cela, le classement sera fait. Il y aura un mélange entre les équipes avec points et sans points dans un même pool. Suite aux matchs, les équipes qui finiront premiers de pool iront dans la première section de terrains, les deuxièmes dans la suivante et ainsi de suite.

- Chaque semaine, vous aurez à jouer contre les 3 autres équipes de votre pool. Vous **avez une manche de 25 points contre chaque équipe** à jouer avec un changement de côté tous les multiples de 10 points. Plafond à 27 points en cas d'égalité. (Tout dépendant du nombre d'équipes dans votre catégorie)
- Chaque semaine le classement sera ajusté.
 - L'équipe ayant terminé 1^{er} de son pool montera dans le pool précédant et l'équipe ayant terminé 4^e de son pool descendra dans le pool suivant lors de la semaine suivante.
- Si votre équipe est absente et non remplacé lors d'un soir de ligue, vous descendrez automatiquement de 2 pools. Lors de la 2^e absence de votre équipe le soir de la ligue, votre équipe sera disqualifiée de la ligue sans être remboursée.
- Retard : Si une équipe est en retard de 5 minutes, elle perd son match par défaut.
- **Remplaçants** : Une équipe se doit se trouver des remplaçants pour éviter les sanctions d'absences. Si un membre de l'équipe est présent, il peut jouer avec un joueur en pause dans le même pool ou dans les pools inférieurs au sien.
- **Éliminatoires** :
 - Lors de la dernière semaine de ligue : 26 au 29 août 2019.
 - Toutes les équipes y participeront.
 - Bourses et cadeaux aux équipes gagnantes.

- Échauffement :

Le "pepper" doit être fait avant l'heure prévue du match. Uniquement le réchauffement d'attaque (5 balles par joueur) doit être fait sur le terrain pour éviter les retards.

Règlements de jeu :

- La réception en touche est interdite en 2x2 et tolérée en 4x4.
- Le tip est interdit, le cobra est la méthode à employé dans des situations où le tip serait requis.
- Le contre (bloc) équivaut à un contact.
- Le contact avec le filet est interdit en tout temps.

- La touche si elle est traversée de l'autre côté du filet doit être dans l'axe des épaules pour être valide.
- Lors d'une touche, le ballon ne doit pas faire plus d'un tour et demi être légal, ce doit être dans l'axe de la passe et non en latéral pour ne pas être appelé en double touche.
- Plafond à 27 points (matchs de 25), à 23 (matchs de 21), à 17 (matchs de 15)
- Les gars attaquent au 3 mètre au mixte 2x2.
- Au mixte 4x4, les gars attaquent au filet et une rotation doit être faite à chaque changement de possession.

NB : Il n'y a pas d'arbitres sur place, c'est de l'auto-arbitrage. On vous demande d'être honnête et indulgent. Si une technique de jeu n'est pas maîtrisée et que les deux équipes sont en accord pour ne pas appliquer le règlement la concernant, c'est accepté.

Dernier match par terrain au Parc Dollard:

L'équipe gagnante rapporte les protecteurs de poteaux et les lignes en joignant tous les anneaux au responsable de la ligue.

L'équipe perdante doit racler le terrain en apportant le sable au centre de celui-ci.