



RÈGLEMENT VOLLEY-BALL



SOMMAIRE

1. Présentation	3
2. Règles	3
2.1. Equipes et gestion	3
2.2. Format	3
2.3. Rappel de quelques règles	4
2.4. Jeu déloyal	6
3. Règles spécifiques TEC 2026	6
3.1. Respect de l'esprit sportif	6
3.2. Rôle du capitaine	6
3.3. Composition des équipes	6
3.4. Ponctualité	7
3.5. Attribution des points	7
3.6. Arbitrage	8
3.7. Engagements	8

1. Présentation

Les règles de la FIVB s'appliquent pour les matchs de volleyball de ce tournoi sauf si elles contredisent une des règles énoncées ci- dessous.

2. Règles

2.1. Équipes et gestion

Composition des équipes

Chaque équipe se compose de 6 à 12 joueurs.ses au début du match : 6 joueurs.ses sur le terrain, 6 joueurs.ses au plus pour les remplacements.

Remplacements

Les remplacements sont limités à 6 par set et doivent s'effectuer au niveau de la ligne médiane, uniquement lors d'un arrêt de jeu.

2.2. Format

Dimensions des terrains

Les dimensions sont celles d'un terrain de volley réglementaire.

Durée de la partie

La répartition des temps pour les matchs est la suivante :

Poules	1 set de 25 avec 2 points d'écart Limite de temps de 25 minutes. Si le temps est dépassé, l'équipe avec le meilleur score gagne
8ème / Quarts / Demi-finales	2 sets gagnants de 15 points avec 2 points d'écart 2 minutes de repos entre chaque set Limite de temps de 1h. Si le temps est dépassé, l'équipe avec le meilleur score gagne
Petite et grande finales	2 sets gagnants de 25 points avec 2 points d'écart 2 minutes de repos entre chaque set Limite de temps de 1h. Si le temps est dépassé, l'équipe avec le meilleur score gagne

Les équipes changent de terrain lorsque la première équipe atteint les 13 points, sans arrêt de jeu.

2.3. Rappel de quelques règles

Si le ballon touche tout élément extérieur au terrain autre que le filet (le plafond, les murs, les paniers de basket, etc.) le point est perdu par la dernière équipe à avoir touché le ballon.

Il est interdit de contrer un service avec les mains au-dessus du filet.

Il est interdit d'enjamber la ligne au sol en dessous du filet (pénétration du terrain de l'adversaire).

Il est interdit de toucher le filet.

Après le coup de sifflet de l'arbitre, le.la serveur.serveuse a 8 secondes pour engager le point, à son premier lancer de balle et il.elle ne peut pas laisser tomber le ballon au sol.

Les joueurs.ses arrière ne peuvent pas contrer ni attaquer la balle dans la zone avant (zone des 3 mètres) si la balle est au-dessus du filet.

Les équipes peuvent éventuellement utiliser 1 ou 2 joueurs.ses défensifs.défensives spécialisé.e.s : le libéro qui porte un maillot distinctif. Il.elle ne peut pas servir, contrer, être passeur.passeuse, attaquer la balle au-dessus du filet ni faire une passe dans la zone avant lors d'un contact de balle au-dessus du filet. Il.elle peut remplacer n'importe quel joueur.se arrière. Ces changements se font lors d'un arrêt de jeu sans le signaler à l'arbitre.

Comme les matchs se jouent aussi au temps, le.la serveur.serveuse doit impérativement attendre le coup de sifflet de l'arbitre avant d'engager.

De même, une équipe peut être pénalisée si l'arbitre juge des comportements anti-sportifs et trop lents dans le but de gagner du temps. Ces pénalités seront données dans l'ordre : avertissement, point pour l'adversaire, victoire pour l'adversaire.

2.4. Jeu déloyal

En cas de comportement inapproprié, l'arbitre peut choisir d'expulser temporairement ou définitivement un.une joueur.se du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le.la joueur.se est autorisé.e à jouer les matchs suivants ou est exclu.e définitivement du tournoi.

3. Règles spécifiques TEC 2026

3.1. Respect de l'esprit sportif

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit de pénaliser ou même d'exclure à tout moment une équipe qui fait preuve d'irrespect envers le jury, le public, l'équipe organisatrice ou une autre équipe sportive.

3.2. Rôle du capitaine

Nous rappelons que seul.e le.la capitaine d'équipe est autorisé.e à s'adresser à l'arbitre.

3.3. Composition des équipes

Par soucis d'équité et d'esprit sportif, les équipes doivent respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non-modifiables. Une équipe ne peut en aucun cas intégrer des sportifs.ves qui viennent d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi, sous peine de pénalité ou d'exclusion. Un.e sportif.ve absent.e ne peut pas être remplacé.e, mais une absence ne compromet pas la participation de l'équipe si le nombre de sportifs.ves reste supérieur à 6.
- Les joueurs.ses devront avoir leur carte étudiante à portée de main. Chaque joueur.se engagé.e dans l'équipe d'une école doit être scolarisé.e dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes étudiantes et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs.ses qui ne lui appartiennent pas.

3.4. Ponctualité

Au-delà de deux minutes de retard, l'équipe présente gagne par forfait avec un score de 25-0. Si aucune des deux équipes ne se présente, chacune perd le match avec 0 point.

3.5. Attribution des points

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit :

Vainqueur : 4 points.

Match nul : 2 points.

Perdant : 1 point.

Forfait : 0 point

À l'issue des matchs de poules, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fera de la manière suivante :

- Point Average
- Victoire du match opposant les équipes ex-aequo
- Tirage au sort

La meilleure équipe de chaque poule sera qualifiée pour aller aux phases finales.

3.6. Arbitrage

Cette année le tournoi de volley sera arbitré par des arbitres FFSU. S'il s'avère que le nombre d'arbitres disponibles est insuffisant pour couvrir l'ensemble des matchs, il sera demandé aux capitaines d'équipes disponibles d'arbitrer un ou plusieurs matchs.

3.7. Engagements

Pour décider de l'équipe qui engagera au début du match et de celle qui choisira son terrain nous appliquerons la règle suivante : en présence de l'arbitre, les capitaines des deux équipes se livreront à une mort subite de shi fu mi, le.la capitaine gagnant choisit quelle équipe engage en premier et le.la capitaine perdant choisit sur quel côté du terrain son équipe jouera en début de la partie.