



Règlement 2026

Beach Volley



SOMMAIRE

01 - RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

- A - Gestion des effectifs et du matériel
- B - Certificats médicaux
- C - Cartes étudiantes

02 - ORGANISATION DU TOURNOI

- A - Format des matchs
- B - Phases de poules
- C - Phases finales
- D - Capitaines
- E - Arbitres

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

- A - Fair-play
- B - Règles générales
- C - Filet
- D - Remplacement
- E - Libéro
- F - Ponctualité
- G - Comportement

05 - REMARQUES GÉNÉRALES

- A - Modifications du règlement

01 - RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

A - GESTION DES EFFECTIFS ET DU MATÉRIEL

Chaque école ne peut présenter qu'une équipe masculine et qu'une équipe féminine. Chaque équipe inscrit entre 4 joueur.se.s minimum et 9 maximum, dont un capitaine.

Les équipes doivent présenter 4 joueur.se.s sur le terrain.

Chaque école doit apporter son propre matériel (ballon, dossard, trousse de secours) dont elle sera responsable. L'équipement pour l'arbitrage (siffiets, cartons, feuilles de matchs etc...) est fourni par les organisateurs.

B - CERTIFICATS MÉDICAUX ET LICENCES

Pour les inscriptions des joueur.se.s, chaque étudiant.e voulant participer en tant que sportif devra présenter une licence sportive FFSU.

C - CARTES ÉTUDIANTES

Chaque joueur.se doit s'être acquitté.e d'une place «sportif» et doit porter et doit porter en permanence son accréditation.

Avant chaque match de l'équipe, les joueur.se.s déposent leurs accréditations à la table de marque. De plus, chaque joueur.se doit être inscrit.e dans l'effectif de l'équipe avec laquelle il/elle souhaite participer.

Les joueur.se.s devront avoir leur carte d'étudiant 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 d'étudiants et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueur.se.s qui ne sont pas scolarisé.e.s dans leur établissement.

02 – ORGANISATION

A – FORMAT DES MATCHS

Terrains :

Quatre terrains de 16x8m sont disponibles pour l'ensemble du tournoi de volley (féminin et masculin). Lors de la première journée de compétition, deux terrains sont affiliés au volley féminin et deux le sont au volley masculin.

Echauffement :

10 minutes entre chaque match de poules, et 20 minutes pour les matchs de phases finales, sont allouées à l'échauffement des équipes qui vont jouer. Ce temps permet également le battement entre les matchs.

Temps de pause :

Dans la mesure où les équipes n'auront pas à jouer et/ou arbitrer deux matchs consécutifs, elles disposeront d'un temps de pause de 16 minutes minimum entre deux matchs où elles seront sollicitées.

Matchs de poules :

Les matchs de poules se jouent au temps, en 15 minutes (si un point est en cours de jeu à la fin du temps imparti, le jeu se prolonge jusqu'à la fin de ce point : il n'y a pas besoin d'avoir deux points d'écart).

En cas d'interruption du match, il pourra être repris à la fin de la journée en fonction du temps et de la disponibilité des terrains. Les arbitres noteront le score, le temps et l'équipe au service au moment de l'interruption pour que le match puisse reprendre a posteriori dans l'état dans lequel il s'est arrêté.

02- ORGANISATION

Phases finales :

Lors des phases finales uniquement, les équipes disposent chacune d'un temps mort de 30 secondes à faire valoir pendant le match. Le capitaine indique à l'arbitre que son équipe souhaite prendre ce temps, et ce avant qu'il ait sifflé l'engagement du point suivant. Le chronomètre est arrêté pendant la durée du temps mort.

Les quarts de finale et matchs de classement se jouent en 20 minutes ou la première équipe arrivée à 21 point (si un point est en cours de jeu, le jeu se prolonge jusqu'à la fin de ce point). À l'issue du dernier point et si égalité parfaite, un ultime point est joué : l'équipe qui remporte ce point remporte le match. Il n'y a pas besoin d'avoir 2 points d'écart. Les demi-finales, la finale et la petite finale du tournoi se joueront en un set de 21 points, avec 2 points d'écart nécessaires pour emporter le match.

02- ORGANISATION

B - PHASES DE POULES

Distribution des points :

L'attribution des points dans les phases des poules se fait comme suit :

Victoire : 3 points
Égalité : 1 point par équipe
Défaite : 0 point
Forfait : 0 point

En cas d'égalité à l'issue des matchs de poules, les équipes sont départagées selon la différence points marqués - points encaissés (goal average). Si l'égalité persiste, un match opposant les deux équipes concernées sera joué, selon le format des quarts de finales, détaillé ci-dessus.

Qualification en phase finale :

Les deux premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour le tournoi principal, qui établira le classement pour les places 1 à 8.
Les équipes terminant 3èmes, 4èmes et 5èmes (voire 6èmes) de poule sont éliminées. Tous les points marqués par les équipes non qualifiées serviront pour établir le classement général.

C - PHASES FINALES

Tableau à élimination direct :

Quarts de finale
Demi-finales
Finales

Les équipes qui ne se présentent pas aux matchs des phases finales sont directement déclassées à la fin du classement.

02- ORGANISATION

D - CAPITAINE

Avant le match, le capitaine réalise un tirage au sort avec le capitaine de l'équipe adverse, pour attribuer le service et le côté du terrain.

Lors des matchs, seul le capitaine est habilité à s'adresser à l'arbitre.

Hors des matchs, sa présence peut être demandée lors de mise au point par l'arbitre ou par les organisateurs.

E - ARBITRAGE

L'arbitrage est réalisé par un duo d'arbitres professionnels extérieurs à la FSEA. En cas de sous-effectifs, l'équipe d'arbitres pourra être renforcée par des volontaires parmi des joueur.se.s des équipes participantes. Les arbitres volontaires seront sélectionnés parmi celles et ceux qui auront indiqué leur volonté de participer à l'arbitrage lors de l'inscription, et qui auront témoigné d'une expérience suffisante dans le domaine (formation).

Le roulement des arbitres est établi en amont de la compétition, et indiqué sur la feuille de match. Les arbitres volontaires ne pourront pas arbitrer un match de leur propre école. Les arbitres apportent la feuille de match à la table dès la fin du match.

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

A - FAIR PLAY

Chaque rencontre impose à l'ensemble des participants, une pratique du sport respectueuse des règles et des arbitres, de l'esprit du jeu et de l'adversaire. La recherche de l'exemplarité est attendue de tous. En cas de comportement contraire l'équipe sera sanctionnée et cela aura une incidence sur le classement.

B - RÈGLES GÉNÉRALES

Le règlement appliqué est celui de la FFSU.

Rappel de quelques règles :

- Le jeu se déroule en 3 touches de balles maximum par équipe et par échange. Toutes les parties du corps sont autorisées.
- Si le ballon touche les poteaux, les mires, le point est perdu.
- 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 (la pénétration entière du pied sur le terrain de l'adversaire, ou la pénétration partielle du pied sur le terrain de l'adversaire si le pied du/de la fautif.ve n'a plus de contact avec son propre terrain, sont considérées comme fautes).
- Après le coup de sifflet de l'arbitre, le serveur a 8 secondes pour engager le point, à son premier lancer de balle
- Lors du service, les joueur.se.s doivent respecter leurs positions en fonction de la rotation (passeur.se, attaquant.e.s, arrières etc.) jusqu'à ce que la balle soit frappée.
- Les joueur.se.s arrières ne peuvent pas contrer ni attaquer la balle dans la zone avant (3m)

C - FILET

Le filet du tournoi masculin est d'une hauteur de 2,43m et celui du tournoi féminin est d'une hauteur de 2,24m. Il est interdit de toucher le filet lors du jeu.

D - REMPLACEMENTS

Les remplacements sont limités à raison de deux par équipe et par match. Le joueur entrant sur le terrain doit le faire entre deux points et après que le capitaine l'ait signalé à l'arbitre.

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

E - LIBÉRO

Les équipes n'ont pas la possibilité d'avoir un joueur défensif ayant le rôle de libéro en 4x4

F - PONCTUALITE

Les équipes sont priées de se présenter sur le terrain dès la fin du match précédent pour le début de l'échauffement.

En cas de retard de plus de 5 minutes pour le début du match, l'équipe adverse gagne par forfait cela compte comme une victoire, l'équipe se verra alors attribuée 3 points.

Les arbitres se doivent d'être disponibles à l'heure également, et se verront également pénalisés en cas de retard.

G - COMPORTEMENT

Tout comportement déplacé ou dangereux pourra faire l'objet de poursuites et de sanctions pour le/la joueur.se concerné.e, et pouvant entraîner jusqu'à l'exclusion de l'équipe pour le reste de la compétition.

04 - REMARQUES GÉNÉRALES

A - MODIFICATION DU RÉGLEMENT

La FSEA se réserve le droit de raccourcir la durée des matchs et des temps de pauses durant le tournoi, si le déroulé des matchs prend du retard. Elle pourra aussi, si le nombre d'équipes engagés changent, si des forfaits sont déclarés, modifier la formule des phases finales d'ici l'événement (tournois consolante, match de classement ou non ...).

En cas de conditions météorologique défavorables, le lieu et le format du tournoi pourront être adaptés afin de garantir le bon déroulement de celui-ci

Pour toute remarque, suggestion, ou question concernant les règlements et la compétition de l'événement de manière générale, **merci de nous contacter via competition@fsea.fr**.



archipiades





competition@fsea.fr

<https://fsea.fr/>