

RÈGLES VOLLEYBALL

Déroulement général

Deux équipes de 4 s'affrontent sur un terrain, le but étant d'arriver à un nombre de points donné avant l'équipe adverse. Il n'y a pas de limite de temps.

La hauteur des filets est fixée à mi-chemin entre la hauteur du filet des filles et celle des garçons lors des matchs FFSU.

Seul le capitaine est autorisé à parler à l'arbitre.

Organisation du tournoi

Avant toute chose, ces ENSympiades sont faites pour s'amuser donc soyez fairplay ☺. Les gagnants gagnent 3 points, les perdants 0. Il n'y a pas d'égalité.

Phase éliminatoire :

Les matchs se jouent à 1 set gagnant de 21 points et 2 points d'écart. Les quatre meilleures équipes sont sélectionnées pour la demi-finale.

Poule 1	Poule 2
Équipe 1	Équipe 6
Équipe 2	Équipe 7
Équipe 3	Équipe 8
Équipe 4	Équipe 9
Équipe 5	Équipe 10

Ordre des matchs :

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
Match 1	1-2	3-4	6-7
Match 2	8-9	6-10	1-5
Match 3	2-3	4-5	7-8
Match 4	6-9	7-10	1-3
Match 5	1-4	2-5	8-9
Match 6	6-8	7-9	3-5
Match 7	2-4	9-10	

Si le nombre d'équipe est de 7 ou moins, il n'y aura pas de phase de poule mais une phase de sélection : 6 équipes ou moins s'affronteront en même temps, chacune sur un demi-terrain (la rotation des équipes se fait par demi-terrain, dans le sens horaire).

Phases finales :

- Les équipes d'une poule non-sélectionnées pour la demi-finale rencontrent leur vis-à-vis dans l'autre poule afin de déterminer qui est le gagnant, dans des matchs à 1 set gagnant de 21 points.
- Les équipes sélectionnées pour la demi-finale s'affrontent entre elles : l'enjeu est la finale.
- Demi-finales et finales : 2 sets gagnants en 25 points, tie-break en 15 points.

Ordre des matchs :

	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
Match 1	3 ^{ème} Poule 1 – 3 ^{ème} Poule 2 (5 ^{ème} et 6 ^{ème} place)	4 ^{ème} Poule 1 – 4 ^{ème} Poule 2 (7 ^{ème} et 8 ^{ème} place)	5 ^{ème} Poule 1 – 5 ^{ème} Poule 2 (9 ^{ème} et 10 ^{ème} place)
Match 2	1 ^{er} Poule 1 – 2 ^e Poule 2 (finale)	2 ^{ème} Poule 1 – 1 ^{er} Poule 2 (finale)	
Match 3	Gagnants 2e phase de matches (grande finale)	Perdants 2e phase de matches (petite finale)	

Règles spécifiques :

- Se décide au shifumi quelle équipe servira en premier. L'autre équipe aura le choix du terrain.
- Le service se fait derrière la ligne du fond. Il est interdit de contrer un service avec les mains au-dessus du filet.
- En cas de faute, le point est donné à l'équipe adverse, qui sert alors. Les fautes sont :
 - Toucher le filet
 - Pour un même joueur, toucher deux fois de suite la balle
 - Effectuer 4 passes entre membres de l'équipe
 - Avoir le pied complètement de l'autre côté de la ligne située sous le filet, séparant chaque moitié de terrain
- Si la balle atterrit sur la ligne de démarcation du terrain, elle est comptée comme étant dedans. Si la balle tombe en dehors de la ligne ou si elle touche un élément extérieur au terrain (plafond, ...) elle est considérée comme étant dehors. De même, si la balle touche la mire ou passe à l'extérieur de la mire, elle est aussi considérée out.
- Pour chaque match, un temps mort par équipe de 30 secondes est autorisé.