

SPIKE

L'EQUIPE

Chaque école devra présenter une équipe composée de 2 joueurs : 1F-1H. Deux remplaçants : 1H-1F sont autorisés.

LE RÈGLEMENT

La mise en jeu s'effectue par un service : le serveur frappe la balle sur le trampoline en direction de l'adversaire placé en face de lui. L'objectif du jeu est de faire rebondir la balle sur le filet de manière à ce que l'équipe adverse ne soit pas capable de la renvoyer.

Une équipe peut faire jusqu'à trois contacts pour retourner la balle sur le filet.

Une fois que la balle est envoyée sur le filet, c'est au tour de l'autre équipe de jouer la balle.

Le point se continue jusqu'à ce qu'une des équipes ne soit pas capable de retourner la balle légalement.

Les joueurs peuvent bouger où ils veulent durant le jeu, mais ils ne doivent pas nuire ou empêcher un adversaire de jouer la balle.

Un ordre de service est déterminé par les joueurs. Celui-ci doit alterner entre les joueurs des deux équipes (par exemple, le joueur 3 servira après le joueur 1, etc.) – Cet ordre peut être changé entre les sets d'une même partie.

Le serveur se positionne en premier. Les joueurs ne réceptionnant pas le service se positionnent à 90 degrés du serveur. Le réceptionneur – le seul joueur autorisé à réceptionner le service- se place où il veut.

Il n'y a pas de limite de force aux services; les services courts sont permis.



SPIKE

Tous les joueurs, à l'exception du réceptionneur, doivent être à 6 pieds du trampoline.

Dès que le serveur a fait son service, les joueurs peuvent se déplacer n'importe où autour du trampoline.

Si l'équipe qui a reçu le service gagne le point, ce sera à leur tour de servir. Les joueurs se réfèrent à l'ordre initial des serveurs afin de déterminer qui doit servir. Si c'est l'équipe qui a servi qui fait le point, le serveur change de place avec son coéquipier et sert sur l'autre joueur de l'équipe adverse.

Le match prend fin lorsqu'une équipe atteint 11 points avec au moins deux points d'écart.

ARBITRAGE

Le tournoi sera arbitré sous forme d'auto-arbitrage.

Si un serveur fait 2 fautes, l'équipe adverse gagne le point.
N'importe quelle infraction aux règles suivantes est une faute :

- Le serveur doit dire le pointage de son équipe avant de dire celui de l'équipe en réception de service.
- Si le serveur lance la balle, il doit la frapper.
- Échapper, attraper ou tenter de frapper la balle sans succès comptent comme une faute.
- Les pieds du serveur doivent être complètement derrière la ligne de service si elle est visible. Si la ligne n'est pas visible, le serveur doit être à un minimum de 6 pieds du trampoline au moment du contact avec la balle
- Le serveur ne doit pas se pencher ou se laisser tomber vers l'avant afin de frapper la balle plus près du trampoline.
- Le serveur peut faire un pas de pivot OU des pas d'approche, mais il ne peut pas faire plus d'un pivot latéral et il ne peut pas changer de direction dans les pas d'approche.
- Le serveur peut frapper la balle avec un pied dans les airs, mais ce pied doit atterrir au sol à au moins 6 pieds du trampoline.
- Le service ne doit pas être au-dessus de la main du receveur lorsque son bras est en pleine extension.
- Lorsque la balle rebondit sur le filet, cela représente un changement de possession, c'est-à-dire que c'est à l'autre équipe de jouer la balle.

SPIKE

Chaque équipe a droit à un maximum de 3 contacts par possession.

Un joueur ne peut pas toucher à la balle deux fois de suite. Si cela se produit, son équipe perd le point.

Le contact avec la balle doit être franc: elle ne doit pas être attrapée, transportée ou lancée.
Les joueurs ne peuvent pas frapper la balle avec deux mains, même pas en « manchette » ou en « touche » de volleyball.

Les joueurs peuvent utiliser n'importe quelle partie du corps pour jouer la balle.

Lorsque la balle fait plus d'un bond sur le filet ou lorsqu'elle touche le cadre, l'équipe adverse gagne le point.

Après le service, les bonds imprévisibles (« pocket ») qui ne touchent pas au cadre sont légaux et doivent être joués.

Un contact qui frappe le filet pour ensuite rouler sur le cadre et en-dehors du filet (« roll-up ») est joué comme un « pocket » plutôt que comme un coup qui touche le cadre directement.

Dans le cas où les équipes ne peuvent s'entendre sur la légalité d'un contact lors de l'échange, le point est rejoué.

ORGANISATION DU TOURNOI

CLASSEMENT PHASE DE POULES

- Chaque victoire rapporte **3 points**
- Chaque match nul rapporte **1 point**
- Une défaite rapporte **aucun point**



En cas d'égalité lors des phases de poules, les équipes seront départagées de la manière suivante :

1. La différence entre les points marqués et les points encaissés
2. Le plus de points marqués
3. Equipe vainqueur entre les deux équipes à départager
4. Tirage au sort

EN CAS D'EGALITE EN PHASE ELIMINATOIRE

Chaque équipe désigne un **batteur** et un **lanceur**.

L'équipe dont le **temps de récupération de la balle** (entre la frappe et l'aplatissement dans la zone du lanceur) est le plus faible remporte le match. Si la balle est gobée, le chronomètre est immédiatement arrêté.