

# REGLEMENT Anglet Beach Challenge 2025

## CHAPITRE 1 : INSTALLATIONS ET EQUIPEMENTS

- 1.1 - Les terrains de jeu seront constitués des kits de beach-volley Décathlon Kipsta et/ou Copaya BV900.
- 1.2 - Le terrain de jeu Central ainsi que la première ligne de terrains seront constitués d'éléments Funtec aux dimensions officielles de beach-volley avec mires.
- 1.3 - Les joueurs veilleront à ne pas porter d'objets pouvant être la cause de blessures.
- 1.4 - Chaque équipe devra se présenter avec un ballon mais tout match joué sur le terrain central sera joué avec un ballon Copaya BV900 fourni par l'organisation. Le choix du ballon sur un terrain annexe sera laissé aux équipes qui s'affrontent et qui, en cas de désaccord, joueront le choix du ballon à chifoumi.
- 1.5 - Pour le bon déroulement de l'épreuve, et pour chaque match, les équipes veilleront à utiliser le terrain désigné par l'organisateur.

## CHAPITRE 2 : COMPOSITION ET ENREGISTREMENT DES EQUIPES

### 2.1) Inscription

- 2.1.1 - Une équipe ne pourra participer au tournoi qu'après paiement des droits d'inscription concernés en ligne sur le lien Helloasso
- 2.1.2 – Par son inscription, chaque joueur confirme pouvoir attester qu'il est apte à la pratique du sport et qu'il possède une assurance personnelle.
- 2-1.3 - L'inscription au Tournoi est considérée comme ferme et définitive dès réception du montant de l'inscription par l'organisateur. Avant le 15 mai, ce montant est fixé à 60 € pour le tournoi 3x3 et de 40 € pour le tournoi 2x2. Entre le 18 mai et le 8 juin, ce montant est fixé à 65 € pour le tournoi 3x3 et 45 € pour le tournoi 2x2. Entre le 8 juin et le 15 juin, ce montant est fixé à 70 € pour le tournoi 3x3 et 50 € pour le tournoi 2x2. Au-delà du 15 juin, il ne sera plus possible de s'inscrire au tournoi.
- 2-1.4 - Sauf en cas d'annulation de la manifestation par les organisateurs, aucun remboursement des frais d'inscription ne pourra être envisagé après le 1<sup>er</sup> juin.
- 2-1.5 - Pour cette édition 2025, le nombre d'équipes par tableau (3x3 Hommes, 3x3 Femmes, 2x2 Hommes et 2x2 Femmes) sera limité à 48.

### 2.2) Composition

- 2.2.1 - Pour le tournoi 3x3, une équipe est composée de 3 joueurs et éventuellement d'un remplaçant ; pour le tournoi 2x2, une équipe est composée de 2 joueurs, sans remplaçant.
- 2.2.2 - Un même joueur peut participer à la fois au tournoi 2x2 et au tournoi 3x3
- 2.2.3 - Un joueur ne peut être inscrit et participer au jeu que dans une seule équipe 3x3 et/ou dans une seule équipe 2x2.
- 2.2.4 - Les tableaux ne sont pas mixtes. Toute équipe comprenant au moins un Homme, y compris le remplaçant éventuel, sera automatiquement inscrite dans le tableau Hommes.
- 2.2.5 - Toute équipe en désaccord avec l'effectif de son adversaire doit en faire la remarque avant le début du match. En d'autres termes tout match terminé verra son résultat entériné même si un point de règlement n'a pas été respecté.

## CHAPITRE 3 : POINTS, SETS ET FORFAIT

3.1) Nombre de points, nombre de sets.

3.1 – Tous les matchs de la formule Challenge et éliminatoires se jouent en 1 set de 21 points, avec 2 points d'écart. Seules les finales des 4 tableaux se joueront en 2 sets gagnants de 21 points, avec 3<sup>e</sup> set en 15 points le cas échéant. Un match se joue en 23 points maximum : à égalité 22-22, l'équipe qui gagne le point suivant remporte le match 23-22.

3.2) Forfait, équipe incomplète.

3.2.1. Une équipe absente ou incomplète sur le terrain désigné 10min après l'annonce du début de son match sera déclarée forfait pour ce tour.

3.2.2. - Si une équipe devient incomplète en cours de match pour quelque raison que ce soit, elle perdra le set ou le match en cours. On attribuera à son adversaire les points manquants pour gagner le match. L'équipe incomplète conservera les points acquis.

## CHAPITRE 4 : STRUCTURE DU JEU

4.1) Formation en jeu

4.1 - Il doit toujours y avoir 3 joueurs en jeu par équipe pendant un match de 3x3, et 2 joueurs en jeu par équipe pendant un match de 2x2.

4.2) Positions

4.2 - Il n'y a pas de fautes de position mais, au moment de la frappe du ballon par le serveur, chaque équipe doit être placée à l'intérieur de son propre camp – à l'exception du serveur.

4.3) Rotation au service

4.3 - Lorsqu'une équipe gagne le droit de servir, un nouveau joueur de cette équipe effectuera le service et ce, dans un ordre de rotation défini en début de set et respecté tout au long de ce set. Chaque joueur sert donc en suivant cet ordre de rotation. En cas d'erreur de rotation, le service sera à refaire par le joueur qui devait l'effectuer et les points éventuellement marqués par l'équipe fautive seront annulés.

4.4) Remplacement des joueurs.

4.4.1 - Un joueur de la formation initiale de 3x3 ne peut sortir puis rentrer à nouveau en jeu qu'une fois par set.

4.4.2 - Il ne peut entrer à nouveau en jeu qu'à la place du joueur qui l'avait remplacé.

4.4.3 - Il pourra être fait exception à cette dernière règle en cas de blessure. Un joueur blessé ayant bénéficié de cette exception de remplacement ne pourra plus participer au jeu au cours de la même phase du tournoi.

4.4.5 - Après avoir été utilisé dans une équipe, un remplaçant ne peut plus participer au jeu dans aucune autre équipe.

4.5) Échauffement avant le début du match.

4.5.1 – Les équipes sont tenues de s'échauffer hors terrain avant leur match. Elles disposeront d'une période d'échauffement de 5 minutes au filet avant chaque match.

## CHAPITRE 5 : ACTIONS DE JEU

### 5.1) Touches de balle.

5.1.1 – Pour le tournoi 3x3, le règlement F.F.V.B indoor sera appliqué pour le nombre de touches de balle et la caractéristique de celles-ci.

5.1.2 – Pour le tournoi 2x2, le règlement F.F.V.B beach-volley sera appliqué pour le nombre de touches de balle et la caractéristique de celles-ci.

### 5.2) Pénétration sous le filet.

5.2.1 - Un joueur peut pénétrer dans l'espace et le terrain adverses dans la mesure où il ne gêne pas l'équipe adverse dans une action de jeu.

5.2.1 – Du fait de la règle 5.2.1, un joueur peut librement passer sous le filet pour ramener dans son camp un ballon ayant franchi le filet hors mire suite au contact de l'un de ses partenaires, sous réserve que le ballon revienne dans son camp également hors mire.

## CHAPITRE 6 : INTERRUPTIONS

### 6.1) Temps morts.

6.1.1 - Chaque équipe a droit à 1 temps mort par set. Un temps mort dure 30 secondes.

### 6.2) Changements de camps.

6.2.1 - Les équipes changent de camp tous les 7 points totalisés au score des deux équipes. L'arrêt de jeu dû à la rotation ne doit pas dépasser 30 secondes.

### 6.3) Interruption sur blessure

6.3.1 - Si un joueur blessé ne peut reprendre le jeu rapidement et qu'il n'est pas possible de procéder à un remplacement régulier ou exceptionnel (cf. article 4.4.3), il sera accordé un temps de récupération de 3 minutes.

6.3.2 - Cette procédure n'est valable qu'une fois pour le même joueur dans un même set ; si le joueur doit à nouveau interrompre le match suite à sa blessure et qu'il ne peut pas être remplacé, son équipe est alors déclarée forfait.

### 6.4) Interruptions exceptionnelles.

En cas d'interruption due à des conditions exceptionnelles (intempéries fortes, marées, matériel défectueux, etc.), l'organisateur prendra les décisions utiles au bon déroulement de l'épreuve. Les scores enregistrés à l'interruption restent acquis.

## CHAPITRE 7 : ARBITRAGE

### 7.1) Arbitrage

7.1.1 - Pour les finales se jouant sur le terrain central, les rencontres seront dirigées par des arbitres désignés par l'organisateur.

7.1.2 - Jusqu'aux 1/2 de finale incluses et sauf décision exceptionnelle de la direction du tournoi, les matchs seront en auto-arbitrage. Le score devra être annoncé à voix haute et audible après chaque point, par les deux équipes qui s'affrontent.

## 7.2) Litiges

7.2.1 - Les deux équipes s'opposant veilleront à appliquer le bon sens pour une entente compétitive mais juste pendant le match – fair-play ; de ce fait, en cas de désaccord, elles préféreront rejouer un point litigieux sans discuter.

7.2.1 - En cas de litige sur l'application des lois et en l'absence d'arbitre désigné, le litige pourra être porté à la connaissance de l'organisation qui prendra une décision.

7.2.2 - En cas de litiges répétés au cours d'un même match, une équipe peut demander la désignation d'un arbitre par l'organisation du tournoi.

## 7.3) Feuilles de matches.

7.3.1 - Lorsqu'un match se termine, les équipes sortant vainqueurs se chargeront de rentrer le score de leur match via un lien internet qui leur sera communiqué sur place, ou se chargeront de rentrer leur score sur les feuilles de match mises à disposition à la sportive.

7.3.2 - Lorsqu'un match éliminatoire se termine – à partir des 1/16<sup>e</sup> de finale ou 1/8<sup>e</sup> de finale le cas échéant – l'équipe sortant vainqueur du match fera parvenir le score final à la commission sportive pour enregistrement.

## 7.4) Réclamations.

7.4 - Les réclamations éventuelles ne seront étudiées que si elles sont portées à la connaissance de l'organisateur (commission sportive) au plus tard 15 minutes après l'affichage des résultats.

## CHAPITRE 8 : FORMULE SPORTIVE

### 8.1) Déroulement sportif.

8.1.1 - Le déroulement sportif (composition des poules, nombre de poules, tableaux, etc.) sera définitivement établi au début de chaque tournoi par les organisateurs en fonction du nombre d'équipes engagées et des contraintes locales.

8.1.2 - Pour des raisons exceptionnelles et pour le bon déroulement du tournoi (intempéries, retard important dans le déroulement, etc.), la commission sportive de l'organisation pourra modifier à tout moment la formule sportive.

8.1.3 - Détails du déroulement sportif sous réserve de validation

Toutes les équipes s'affrontent dans une formule appelée *Formule Challenge* lors de la première journée. Cette formule donne lieu au classement de chaque équipe dans les tableaux Or, Argent (et Bronze le cas échéant) de la deuxième journée, où les matchs deviennent éliminatoires.

8.1.3.1 - première journée : *Formule Challenge*. Pour le premier match, les équipes sont rangées aléatoirement en une colonne idéalement de 1 à 48. L'équipe au rang 1 joue contre l'équipe au rang 2, l'équipe au rang 3 joue contre l'équipe au rang 4, ainsi de suite jusqu'au dernier rang. Les équipes sortant vainqueur de leur match marquent 1 point. Les équipes ayant perdu leur match restent à 0 point. Après ce premier tour, les équipes sont classées de 1 à 48 tout d'abord par leur nombre de points, puis par leur ratio *\*points marqués/points encaissés\**. Ainsi au tour 2, l'équipe au rang 1 joue contre l'équipe au rang 2, etc. Après chaque tour, le nouveau classement détermine les matchs à jouer au tour suivant. A l'issue du dernier tour, ce nouveau classement détermine les premiers matchs éliminatoires de la deuxième journée.

8.1.3.2 - deuxième journée : le dimanche débute, selon la formule adaptée au nombre d'équipes, par des 1/16<sup>e</sup> de finale ou par des 1/8<sup>e</sup> de finale. Un match de 16<sup>e</sup> de finale est un match déterminant si une équipe joue dans le tableau Or ou Argent, ou si une équipe joue dans le tableau Argent ou Bronze. Seules les 2 premières équipes du classement final de la première journée sont assurées de jouer dans le tableau Or, et exemptes de 1/16<sup>e</sup> de finale. Tous les matchs à partir des 1/8<sup>e</sup> de finale sont éliminatoires, et seuls les 1/4 de finale comptent pour des matchs de classement.

## CHAPITRE 9 : PRIZE MONEY ET LOTS

### 9.1) Prize money

9.1.1 - Pour l'édition 2025, le prize money est fixé à 10 000 euros. Ce prize money est prévu dans le cas où tous les tableaux seraient complets (48 équipes par tableau), et sera adapté au nombre d'équipes réellement inscrites.

9.1.2 - Le prize money est réparti entre les 8 premières équipes des tableaux Or Femmes et Hommes. Cette répartition est prévue dans le cas où les deux tableaux Femmes et Hommes 3x3, et où les deux tableaux Femmes et Hommes 2x2, seraient complets. Elle sera adaptée au ratio du nombre d'équipes dans les tableaux Femmes et Hommes, ainsi qu'au ratio du nombre d'équipes inscrites en 2x2 et en 3x3.

9.1.2.1 - Dans le cas idéal d'une répartition complète et équitable, pour le 3x3, un prize money de 3000 euros pour le tableau Femmes – et 3000 euros pour le tableau Hommes – sera réparti de la manière qui suit : 1ers 1500 euros, 2èmes 750 euros, 3èmes 300 euros, 4èmes 150 euros, et des 5èmes aux 8èmes 75 euros.

9.1.2.1 - Dans le cas idéal d'une répartition complète et équitable, pour le 2x2, un prize sous forme de lots d'une valeur totale de 2000 euros pour le tableau Femmes – et 2000 euros pour le tableau Hommes – sera réparti de la manière qui suit : 1ers éq. 1000 euros, 2èmes éq. 500 euros, 3èmes éq. 200 euros, 4èmes éq. 100 euros, et des 5èmes aux 8èmes éq. 50 euros.

9.1.3 - La répartition du prize money décrite ci-dessus est valable dans le cas où le nombre d'équipes d'un tableau serait compris entre 36 et 48 inclus. Dans le cas où le nombre d'équipes d'un tableau serait compris entre 24 et 35 inclus, la répartition devient respectivement 1200-600-240-120-60 pour le 3x3 et 800-400-160-80-40 pour le 2x2. Dans le cas où le nombre d'équipes d'un tableau serait compris entre 16 et 23 équipes inclus, la répartition devient respectivement 900-450-180-90-45 pour le 3x3 et 600-300-120-60-30 pour le 2x2.

### 9.2) Lots

9.2.1 - Des lots seront offerts aux 3 premières équipes du tableau Argent, et du tableau Bronze le cas échéant.

## CHAPITRE 10 : DIVERS

10.1 - Toute personne ne respectant pas le présent règlement risque le déclassement et l'exclusion du Tournoi.

10.2 – L'Anglet Beach Bask (organisateur) décline toute responsabilité quant aux vols qui pourraient survenir pendant la manifestation. En cas d'accident corporel, tout joueur doit prendre contact avec l'organisation.

10.3 - L'organisation du tournoi se réserve le droit de modifier le déroulement du tournoi en fonction d'impératifs dus aux conditions météorologiques, à la marée ou toute cause qu'elle jugera utile.

10.4 - Les joueurs autorisent la prise et l'utilisation de photos par les membres de l'organisation.

10.5 - L'Anglet Beach Bask autorise les joueurs et joueuses à porter les couleurs de leur sponsor, sauf pour les matchs sur le terrain central et pour les podiums, pour lesquels l'organisation se réserve le droit d'imposer un ou plusieurs partenaires aux joueurs et joueuses.

## CHAPITRE 10 : CONDUITES INCORRECTES

### 10.1) Conduites des joueurs

10.1.1 - Les participants doivent se conduire respectueusement et courtoisement dans un esprit de fair-play à l'égard des adversaires, du public, des arbitres et de toute personne membre de l'association, des bénévoles de l'organisation.

10.1.2 - Les manquements à la règle 10.1.1 pourront faire l'objet de sanctions prises par les arbitres officiels (avertissement et pénalisation « perte de l'échange ») ou par l'organisation (avertissements, perte du match, rétrogradation, exclusion du tournoi).