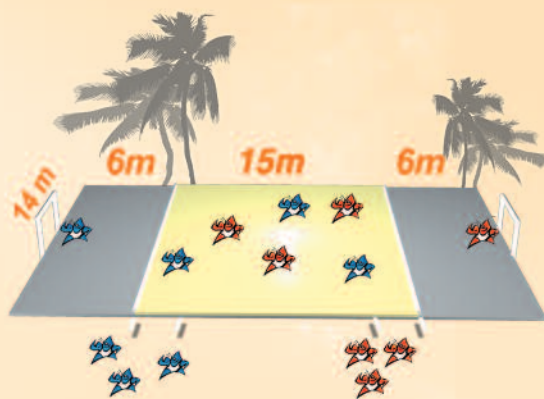


sandball

RÈGLES OFFICIELLES



Un jeu, des valeurs, un esprit

Vos vous approchez de la mer,
vous entendez de la musique,
vous croisez des sourires pleins de sable,
vous apercevez des ballons colorés
filer vers des buts de handball...
vous êtes dans un monde **Sandball**.

Un monde où l'on ne s'affronte pas
mais où l'on se rencontre,
où il est plus important de jouer ensemble
que de jouer contre.

Vous comprendrez très vite
que seul le plaisir compte :
le plaisir de jouer,
le plaisir de partager,
le plaisir de rassembler,
le plaisir de se découvrir.

Que faut-il pour jouer au sandball ?

- Un terrain de sable, l'aire de jeu mesure 15 m de long sur 14 mètres de large.
- Les cages gonflables (3 m x 2) sont posées à 6 m de la zone, à l'extérieur du terrain.
- Un ballon de sandball (il existe 3 tailles en fonction des catégories).
- Deux équipes de 7 joueurs : 1 gardien, 3 joueurs de champs et autant de remplaçants, tout le monde pieds nus.

Qui peut jouer ?

Tout le monde peut jouer au sandball : filles, garçons, mixte, et mini sand pour les plus petits.

Un match ? Qui gagne une manche ?

Qui gagne le match ?

- 2 manches de 7 minutes, 1 minute pour changer de côté.
- À la fin de la manche, l'équipe qui a le plus de points la remporte et marque un point.
- En cas d'égalité dans une manche, on procède à une « Mort subite » : un jet d'arbitre est effectué au centre du terrain, la première équipe qui marque remporte la manche (but ou pénalité donnée à l'équipe adverse). Si les deux équipes remportent une manche chacune, une troisième manche appelée « Un contre gardien » désignera le vainqueur du match.

En cas de 3^e manche : le « un contre gardien »

– Première phase :

- 3 tireurs par équipe.
- L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit soit de tirer, soit de recevoir. Chaque équipe tire alternativement.

– La tentative :

L'arbitre donne le départ par un coup de sifflet, le gardien relanceur et l'attaquant se trouvent dans leur zone. Le gardien adverse est dans sa propre zone. Le gardien en possession du ballon choisit soit de relancer sur son attaquant, soit de tirer directement.

– Comment attribuer les points ?

- Un but du gardien de sa zone vaut 2 points (uniquement dans la 3^e manche).



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

62, rue Gabriel-Péri, 94257 Gentilly cedex

Tél. 01 46 15 03 55 – Fax 01 46 15 03 60

www.ff-handball.org



sandball

RÈGLES OFFICIELLES

- Un but en kung-fu vaut 2 points.
- Une faute du gardien sur le tireur donne 2 points à l'attaquant (en cas d'échec de la tentative).
- Tout autre but vaut 1 point.
- Une balle tombée au sol avant le tir annule la tentative et vaut 0 point.
- Toute faute flagrante de l'attaquant (empiètement prononcé ou marché manifeste) annule également la tentative.
- **Qui gagne ?**
- Si à la fin de la première phase, une équipe devance l'autre au total des points, elle remporte la manche et le match. En cas d'égalité à la fin de la première phase, la seconde phase consistera, pour chaque équipe, à présenter alternativement un attaquant n'ayant pas encore tiré jusque-là (gardien de but compris).
- Les points sont attribués comme lors de la première phase. Cette opération est répétée jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage. Elle remporte alors la manche et donc le match.

Comment marque-t-on ?

Comment compte-t-on les points ?

- Il y a but chaque fois que le ballon franchit entièrement la ligne ; la valeur du but dépend de la façon dont il a été marqué :
- un but marqué en kung-fu vaut deux points (le tireur réceptionne et tire dans la même suspension) ;
- un but marqué en double kung-fu vaut trois points (une première passe à un joueur en suspension qui remet avant de retomber à un autre, lui-même réceptionnant et tirant dans la même suspension).
- Tout autre but vaut un point.
- L'arbitre indique à la table le nombre de points attribués à chaque but par autant de doigts déployés et de coups de sifflet donnés.

Comment joue-t-on avec la balle ?

À la main, bien sûr, on peut plonger pour récupérer la balle au sol, même dans la zone neutre. On ne doit pas empiéter dans les zones neutres, ni marcher plus de trois pas avec le ballon.

Comment joue-t-on les engagements ?

Au début de chaque période, les engagements se font par jet d'arbitre, au centre du terrain, l'arbitre est libre d'innover. Après chaque but, l'engagement se fait dans la zone neutre par le gardien.

Comment joue-t-on les remises en jeu ?

- Si la balle sort sur les côtés de l'aire de jeu, c'est une touche.
- Si la balle sort du côté des zones neutres, la remise en jeu est effectuée par le gardien, il n'y a pas de jet de coin.

Les changements de joueurs ?

Les changements s'effectuent à volonté, mais dans la zone de changement de chaque équipe (large de 3 m à partir de la ligne de zone neutre). Il ne doit jamais y avoir plus de 4 joueurs sur le terrain, gardien compris.

Quand y a-t-il faute ?

- L'attaquant doit respecter la règle du marché, de la zone et du passage en force.
- En défense, le contact est interdit. La défense alignée à 6 m est interdite. Une équipe doit montrer sa volonté de récupérer la balle par une défense étagée.

Quelles sont les sanctions ?

- Toutes les infractions mineures sont sanctionnées d'un jet franc à l'endroit de la faute ; les défenseurs doivent avoir la possibilité de se mettre à un mètre du tireur.
- Pour une faute mineure commise à 6 m, le jet franc est exécuté à 7 m.
- Toute infraction pour mauvais changement ou défense interdite (alignée à 6 m), après un avertissement verbal de l'arbitre, est sanctionnée d'un point de pénalité et donnera la balle à l'équipe lésée.
- Pour toutes les fautes graves d'anti-jeu ou pouvant atteindre l'intégrité physique d'un joueur, l'arbitre siffle un jet de 6 mètres (tiré à la ligne de zone et crédité d'un point en cas de réussite).
- Si une faute est commise sur un joueur tentant un kung-fu (avec ou sans la balle), le jet de 7 mètres vaut deux points.
- Il n'y a pas d'exclusion temporaire. Toutefois, l'arbitre pourra sanctionner une équipe d'un point de pénalité chaque fois qu'il estime qu'une faute mérite l'exclusion temporaire d'un joueur.

Comment arbitre-t-on ?

- Un seul arbitre suffit, il est le garant du jeu :
 - il encourage et favorise le jeu d'attaque aérien et spectaculaire ;
 - il signale à la table de marque la valeur des buts marqués par autant de coups de sifflets et de doigts déployés (un, deux ou trois).
- Il est le garant de la sécurité :
 - il veille au bon déroulement du match, protège les porteurs et les non porteurs de balles particulièrement dans le jeu aérien ;
 - il avertit les joueurs et sanctionne le cas échéant.
- Il est le garant de l'esprit :
 - il fait appel au fair-play des joueurs en cas de litige, rappelle que c'est un jeu, et dédramatise le résultat ;
 - il favorise le plaisir de chacun pour le bonheur de tous...
- *Et il est cool !*

 *On est tous handballeurs*

