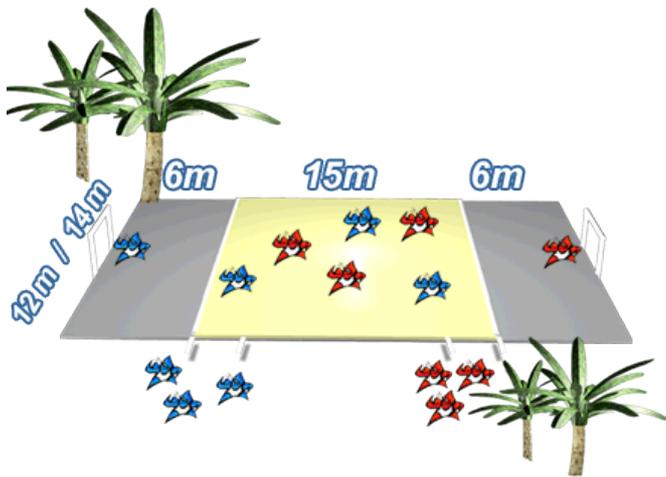


On est tous handballeurs

Un jeu, des valeurs, un esprit : 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.* Peace, sand, love à tous.

Tout part d'une envie de partager, de partager le plaisir pris et le plaisir donné. Car les sensations les plus simples accouchent parfois des idées les plus folles.

Que faut-il pour jouer au Sandball ?



Un terrain de sable, l'aire de jeu mesure 15 m de long sur 12 à 14 mètres de large

Les cages (3m sur 2m) de préférence gonflables, disposées à 6m de la

zone à l'extérieur du terrain

Un ballon de sandball (il existe trois tailles en fonction des catégories)

Deux équipes de sept joueurs, 1 gardien, trois joueurs de champs et autant

de remplaçants, tout le monde pieds nus

Qui peut jouer ?

Tout le monde peut jouer au Sandball : Equipes féminines, masculines, mixtes, mini Sand pour les plus petits, sand handensemble pour les publics en situation de handicap mental.

Comment joue-t-on avec la balle ?

A 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, tout contact est interdit.**

La défense alignée à 6m est interdite. Une équipe doit montrer sa volonté de récupérer la balle par une défense étagée. **Afin de préserver l'intégrité physique des joueurs, les sorties de gardien sont strictement interdites.**

Comment arbitre-t-on ?

L'arbitre :

- est garant du jeu, de la sécurité, de l'esprit
 - encourage et favorise le jeu d'attaque aérien et spectaculaire
 - signale à la table de marque les buts marqués
 - veille au bon déroulement du match, protège les porteurs et non porteurs de balles particulièrement dans le jeu aérien en **veillant à la règle « zéro contact »**
 - avertit les joueurs et sanctionne le cas échéant
 - fait appel au fair-play des joueurs en cas de litige, rappelle que c'est un jeu, et dédramatise le résultat
 - favorise le plaisir de chacun pour le bonheur de tous
-

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 1m du tireur. Pour une faute mineure commise à 6m, le jet franc est exécuté à 7m.

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 penalty (*tiré à la ligne des 6m 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 penalty 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 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**" (*le tireur réceptionne et tire dans la même suspension*) vaut **deux points**
- Un but marqué en **double kung-fu** (*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*) vaut **trois points**
- Tout autre but vaut **un point (y compris 360°, salto...)**

L'arbitre indique à la table le nombre de points attribués à chaque but.

Un match ? Qui gagne une manche ? Qui gagne le match ?

Deux manches de 7 minutes, 3 minutes de repos. A 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 (*but ou pénalité donnée à l'équipe adverse*) remporte la manche.

Si les deux équipes remportent une manche chacune, une troisième manche appelée "un contre gardien" désignera le vainqueur du match.

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
- 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

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