



**Dimanche 29 juin 2014**

**SANDBALL de Ouistreham**

**Réglement**



## « L'ESPRIT SANDBALL ».

« *L'esprit du Sandball c'est ce que vous en faites, c'est en tous les cas autre chose que les week-ends de championnat sur les parquets... venez pour découvrir, venez pour partager, venez pour le plaisir !* »

### Que faut-il pour jouer au Sandball ?

- un terrain de sable : 15 m de long sur 12 à 14 m de large + une zone de 6 m,
- des cages gonflables de 3 m/2 m,
- des ballons spécifiques à cette activité (existe en trois tailles selon les catégories)
- deux équipes de sept joueurs (pieds nus) : 1 Gardien / 3 joueurs de champs / 3 remplaçants,
- un responsable bénévole du Comité du Calvados par terrain,



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

- 2 manches de 7 minutes
- 3 minutes de repos
- Pour gagner une manche, il faut plus de point que l'adversaire.
- En cas d'égalité à la fin d'une manche, on procède à une "Mort Subite" : jet d'arbitre est effectué au centre du terrain, la 1ère équipe qui marque remporte la manche.
- Si les deux équipes remportent une manche chacune, une 3ème manche appelée "*Un contre Gardien*" désignera le vainqueur du match



## "Un contre Gardien" :

1ère phase : 3 tireurs par équipe. L'équipe qui gagne le tirage au sort, choisit de tirer soit de recevoir. Chaque équipe tire alternativement.

La "tentative" : l'arbitre donne le départ par un coup de sifflet, le gardien de but relanceur et le tireur 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.

## Attribution des Points :

- but du gardien de sa zone : **3 points**,
- Kung-Fu : **3 points**,
- une faute du gardien sur le tireur : **- 2 points**,
- tout autre but : **1 point** ,
- but spectaculaire: **2 points** (360°, figures gymniques,...),
- une balle au sol avant le tir annule la tentative,
- toute faute de l'attaquant annule la tentative.

Si à la fin de la 1ère 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 1ère phase, la seconde consistera pour chaque équipe à présenter alternativement un attaquant n'ayant pas encore tiré jusque là (gardien compris). Les points sont attribués comme lors de la 1ère phase. Cette opération est répétée jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage. Elle remporte alors la manche et donc le match.

## Comment joue t-on ?

- l'engagement des manches se fait au centre du terrain par jet d'arbitre.
- l'engagement après un but se fait par le gardien dans sa zone.
- la remise en jeu sur les côtés de l'aire de jeu : c'est une touche.
- la remise en jeu du côté des zones neutres : remise en jeu du gardien.
- les changements de joueurs s'effectuent à volonté.
- Attaque : respect de la règle du marcher, de la zone et du passage en force.
- **Défense : le contact est interdit, la défense alignée aussi. Une équipe doit montrer sa volonté de récupérer la balle par une défense étagée. Les contacts sont INTERDITS !**



## Quelles sont les sanctions ?

Toutes les infractions 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 joueur. Pour une faute mineure commise à 6 mètres, le jet franc est exécuté à sept mètres.

**Toute infraction pour mauvais changement ou défense interdite 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 (tire à la ligne des 6 mètres et crédité d'un point en cas de réussite). Si une faute est commise sur un joueur tentant un kung-fu (avec ou sans 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.**

**Pour tous comportements anti sportifs, le joueur sera exclu du terrain.**

## 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 :

- Kung-Fu : 3 points,
- Double Kung-Fu : 4 points,
- but spectaculaire: 2 points (360°, figures gymniques,...),
- but du gardien de sa zone : 3 points,
- tout autre but vaut 1 point.

## Comment arbitre t-on ?

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

Un seul arbitre suffit, il :

- est garant du jeu et de la sécurité des joueurs ;
- encourage et favorise le jeu d'attaque aérien et spectaculaire;
- signale à la table de marque la valeur des buts marqués par autant de coups de sifflets et de doigts déployés;
- veille au bon déroulement du match, protège les porteurs et les non porteurs de balles particulièrement dans le jeu aérien;
- avertit les joueurs et sanctionne le cas échéant;
- est le garant de l'esprit;
- fait appel au fair-play des joueurs en cas de litige,
- favorise le plaisir de chacun et la bonne humeur ;

**BON SANDBALL A TOUS !!**