

SANDBALL: MODE D'EMPLOI



Un jeu, des valeurs, un esprit :

Vous 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 et finalement vous tombez sur le meilleur joueur de la planète Jackson Richardson, jouant avec les plus jeunes, vous êtes dans un monde Sand ball. 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



Comment joue t'on avec la balle ?

A la main, bien sur, 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 cotés 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.

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 2) de préférence gonflables, sont disposées à six mètres 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 : filles, garçons, mixte, et mini sand pour les plus petits.

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.

Les changements de joueurs ?

Les changements s'effectuent à volonté, mais dans la zone de changement de chaque équipe (large de 3 mètres 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 six mètres 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 six mètres, le jet franc est exécuté à sept mètres.

Toute infraction pour mauvais changement ou défense interdite (alignée à 6 mètres) 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 six 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 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.

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 arbitre t-on ?

- Un seul arbitre suffit, il est le garant du jeu
- 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 (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
- Averti 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
- Favorise le plaisir de chacun pour le bonheur de tous



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.

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

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.

