

REGLEMENT SANDBALL

I/ La durée

Une rencontre se déroule en 2 périodes de 8 minutes.

II/ Les équipes

4 joueurs (mixtes) par équipe sur le terrain. Les changements sont illimités. Le changement de gardien est possible lors d'un arrêt de jeu.

III/ Les fautes

- L'attaquant doit respecter la règle du marcher, de la zone, du passage en force (on peut plonger pour récupérer la balle au sol, même dans la zone)
- En défense, le contact est interdit. La défense alignée à 6 mètres est interdite
- Les infractions mineures sont sanctionnées d'un jet franc à l'endroit de la faute. Si elle est commise à 6 m, le jet franc est exécuté à 7 m
- Pour les fautes graves, l'arbitre siffle un penalty (tiré à 6 m). Si une faute est commise sur un joueur tentant un Kung-fu, le penalty vaut 2 points
- Il n'y a pas d'exclusion temporaire. Mais 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

IV/ Les remises en jeu (Les sorties de but, de touche et engagement après un but)

Remise en jeu à 5 mètres, par le gardien, à la main, dans un délai de 5 secondes. En cas de dépassement, un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui se tirera du milieu du terrain. Le gardien ne peut pas directement marquer un but.

V/ But

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 faisant une figure acrobatique vaut deux points.
- un but marqué en Kung-fu ((le tireur réceptionne et tire dans la même suspension) vaut trois points.
- Tout autre but vaut un point.

VI/ Attribution des points

Le match se joue en 2 manches. A la fin de chaque manche, l'équipe qui a le plus de buts marqués obtient 1 point. En cas d'égalité à l'issue d'une manche, on procède à une "mort subite" : jet d'arbitre au centre, la 1^o équipe qui marque remporte la manche. Si les 2 équipes remportent 1 manche chacune, on effectue "un contre gardien" qui désignera le vainqueur du match et qui se déroule de la façon suivante :

- 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.

VII/ Classement

A l'issue du classement, les équipes à égalité seront départagées au vu du nombre de buts Kung-fu marqués.

VIII/ Eventualité

En fonction des conditions (météo, éclairage, ...), le fonctionnement pourra être adapté pour assurer le déroulement des rencontres dans les meilleures conditions.