

LES RÈGLES DU SANDBALL



Que faut-il pour jouer au Sandball ?

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.

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.

Comment fait-on 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.

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.

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.

Une règle d'or : TOUT CONTACT EST INTERDIT !