



Tournoi SANDBALL MONTREAL 2019

Les 12, 13 et 14 juillet 2019

Amies et amis sportifs, bonjour!

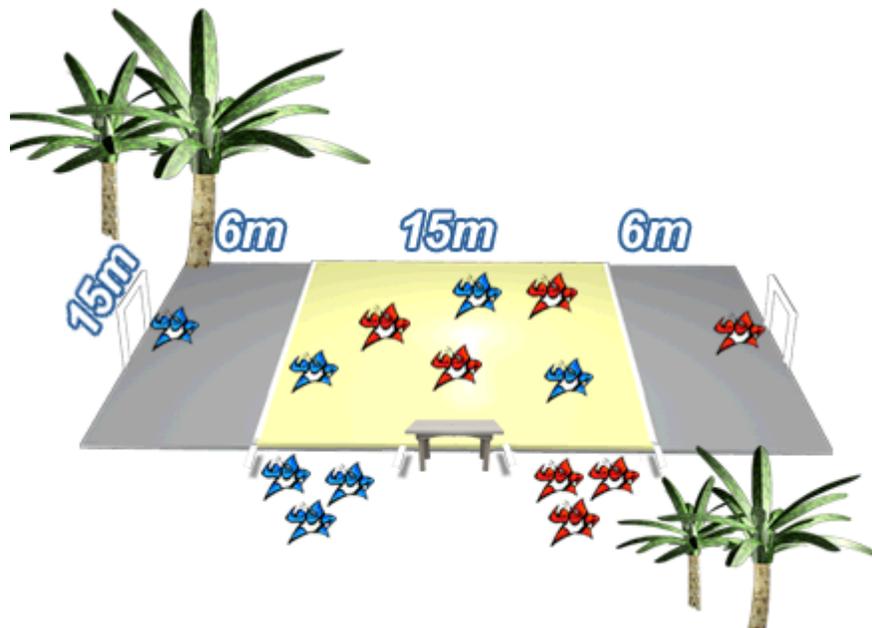
Vous êtes une bande d'amis et d'amies, fans de ballon, de sable et de spectacle?

N'hésitez plus, inscrivez votre équipe au Sandball de Montréal 2019.

Qu'est-ce que le sandball?

C'est un sport de plage divertissant pour les vacances issu du handball. Le sandball est une belle occasion de découverte du handball auprès du public avec une approche ludique dans un esprit bon enfant et convivial.

Le sandball reste un sport technique et très physique. Il se joue en équipe de 8 à 10 personnes, avec 1 gardien, 3 joueurs et 4 à 6 remplaçants, ... et sur le sable, 4 remplaçants, ce n'est pas du luxe.



Tout le monde peut jouer au Sandball : filles, garçons, et mini sandball pour les plus petits. Pour la version 2019, le tournoi est avec des équipes **MIXTES**.

Quelques informations importantes

Une cantine / barbecue sera disponible sur place pour recharger les batteries (et les estomacs).

Le prix de l'inscription pour chaque équipe est de **200 \$** (paiement comptant ou par chèque au nom du Celtique de Montréal). Il comprend une consommation à la cantine pour chaque participant.

Que dire de plus?

- Le tournoi corporatif aura lieu le vendredi 12 juillet 2019, de 16h à 21h.
- Le tournoi sportif aura lieu le samedi 13 juillet 2019 de 9h à 17h.
- Le tournoi récréatif aura lieu le dimanche 14 juillet 2019, de 9h à 17h.
- Il se tiendra à Montréal, au parc Lafontaine (à proximité du centre Calixa-Lavallée).

Contacts: sandballCeltique@gmail.com

Vous avez encore un doute? Voici un lien qui vous donnera un avant-goût de ce qui vous attend au cours de la journée : <http://www.youtube.com/watch?v=b46dRZ7YxvE>.

Il n'y aura pas de place pour tout le monde, les premiers inscrits seront les premiers servis.

N'hésitez plus, joignez-vous à ce tournoi exceptionnel.

À bientôt, ... sur le terrain.

Le comité organisateur du tournoi

Les règles du jeu

Voici les règles qui seront appliquées à notre tournoi pour coller au mieux à « l'Esprit Sandball » : toujours plus de fun, de plaisir et de spectacle, toujours moins de contact!!

Le matériel :

- Un terrain de sable;
- Une aire de jeu qui mesure 15 m de long (plus 2 x 6 mètres pour les zones du gardien) sur 12 à 15 mètres de large;
- Les buts (3 m x 2 m) de préférence gonflables, disposés à six mètres de la zone, à l'extérieur du terrain;
- Un ballon de sandball.

Que faut-il pour jouer au sandball?

Deux équipes de huit à dix personnes : un(e) gardien(ne), trois joueurs(euses) de champ dont au moins une fille et autant de remplaçants ou plus, tout le monde les pieds nus.

Déroulement d'une rencontre :

Pour chaque match, il y aura deux périodes de 8 minutes (3 minutes de repos entre chaque). À la fin de chaque période, l'équipe qui a marqué le plus de buts gagne la manche. Si chaque équipe gagne une manche, une fusillade (3 tirs par équipe sur une passe du gardien) est organisée.

Précisions importantes:

- Tout contact est interdit.
- Chaque équipe doit toujours avoir un représentant de chaque sexe **sur le terrain** (pas dans les buts).

Comment joue-t-on avec la balle?

À la main, bien sûr! On peut plonger pour récupérer la balle au sol, même dans la zone neutre. Le gardien de but est le seul à pouvoir rester dans la zone neutre (zone grise). On ne doit pas 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 du gardien (les 6 mètres), 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 6 mètres, 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 (située entre la table d'arbitrage et la ligne de zone neutre). Il ne doit jamais y avoir plus de 4 joueurs sur le terrain, gardien compris.

L'arbitrage :

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) ou tout but spectaculaire (y compris 360°, Salto, etc.) : **2 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) : **3 points**;
- Tout autre but : **1 point**.

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

Les arbitres sont des bénévoles qui viennent donner de leur temps pour que tout le monde s'amuse, il est important de respecter toutes leurs décisions. Sachez aussi que l'arbitre peut décider à tout moment de retirer des points à une équipe dont le comportement n'est pas approprié.

Lors du tournoi compétitif, l'équipe qui vient de jouer un match devra fournir un arbitre ou une personne au comptage de points pour le match suivant.

Quand y a-t-il faute?

En « attaque », les joueurs de champ doivent respecter la règle du marché (3 pas maximum ballon en main), de la zone (l'attaquant ne peut poser le pied dans la zone du gardien ou « mordre » la ligne) et du passage en force.

L'arbitre peut être conciliant sur les marchés et les zones si une volonté d'assurer un jeu aérien, technique et spectaculaire est montrée.

En « défense », **TOUT 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 en agissant sur les trajectoires des passes et non sur les joueurs.

Afin de préserver l'intégrité physique des joueurs, les sorties de gardien sont strictement interdites.

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, défense interdite (alignée à 6 mètres), contact ou sortie de gardien, 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, pouvant atteindre l'intégrité physique d'un joueur en particulier sur un joueur tentant un Kung Fu, l'arbitre siffle une pénalité (tirée à la ligne des six mètres et créditée d'un point en cas de réussite). Il accorde des points de pénalité à l'équipe lésée (2 points pour un simple Kung Fu, 3 points pour un double Kung Fu) et la balle est aussi rendue à l'équipe lésée (Exemple : Si une faute est commise sur un joueur tentant un Kung Fu (avec ou sans la balle), la pénalité 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. De plus, l'arbitre pourra sanctionner un joueur d'une exclusion temporaire ou définitive, si le joueur s'obstine à avoir un comportement inapproprié ou dangereux malgré les avertissements et sanctions répétés.

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

À 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.

L'arbitre peut exiger, dans la mesure du possible, que ce but soit marqué sur Kung Fu obligatoirement, voire sur double Kung Fu.

Si les deux équipes remportent une manche chacune, une troisième manche appelée « **Un contre gardien** » désignera le vainqueur du match.

Le Un contre gardien :

- 3 tireurs différents par équipe, dont au moins une fille.
- L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit de tirer en premier ou le terrain qu'elle veut occuper.
- 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 et n'a pas le droit de sortir.
- Le gardien en possession du ballon choisit soit de relancer sur son attaquant qui doit tirer, soit tirer directement.

Comment attribuer les points?

- Un but du gardien de sa zone vaut **2 points**.
- Un but en Kung Fu ou spectaculaire (360°, salto, etc.) vaut **2 points**.
- Toute faute ou sortie du gardien adverse sur le tireur est interdite et donne 2 points à l'attaquant en cas de non respect de la règle (même en cas d'échec de la tentative, sortie sur le joueur, interception, etc.).
- Tout autre but vaut **1 point**.
- Toute 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, une 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.

L'arbitre :

- Un seul arbitre suffit.
- Il est le garant de l'esprit du jeu et de la sécurité.
- 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 veille au bon déroulement du match, protège les porteurs et les non porteurs de ballon, particulièrement dans le jeu aérien en veillant à la règle « **zéro contact** ».
- Il avertit les joueurs et sanctionne le cas échéant.
- Il fait appel au fairplay des joueurs en cas de litige, rappelle que c'est un jeu, et dédramatise le résultat.
- Il encourage et favorise le jeu d'attaque aérien et spectaculaire, le plaisir de chacun pour le bonheur de tous.