

FRANCE STUNBALL

RÈGLES DE BASE DU STUNBALL

Jeu avec chrono

Année 2024

Pour faire du Stunball vous devez disposer à minima de :

- 4 rings
- 2 ballons
- Un espace de pratique plat permettant le rebond du ballon (format standard - 12m/24m).

Voici les règles de bases qui vous permettront de pratiquer facilement le Stunball.

1. COMMENT COMPOSER UNE EQUIPE DE STUNBALL ?

Le Stunball oppose deux équipes pouvant varier de 3 à 8 joueurs qui s'affrontent lors d'un duel 1 contre 1 et 2 contre 2 sur un terrain hexagonal.

2. QUI PEUT JOUER AU STUNBALL ?

Le Stunball se pratique dès l'âge de 8 ans, il s'adresse aux filles comme aux garçons et peut s'adapter à une pratique handisport.

3. COMBIEN DE TEMPS DURE UN MATCH ?

Un match dure **40** min de temps de jeu effectif et se découpe en **2** périodes de **20** min. Une période se compose de **2** rounds de **10** min chacun. À chaque round, les rencontres se font en 1 vs 1 ou en 2 vs 2 (en fonction du tirage au sort réalisé en début de match). La coupure entre les rounds est de 2 min et une pause (mi-temps) de 10 min est à prévoir après le 2^{ème} round.

Si le score est à égalité à l'expiration du temps de jeu global de **40** min, des tirs au ring seront organisés pour départager les équipes. Chaque équipe aura droit à 3 tirs et aura le droit de désigner les 3 joueurs assignés à la tâche. **Attention un joueur ne pourra tirer 2 fois avant que tous les coéquipiers soient passés.**

4. COMMENT SE JOUE UN MATCH ?

Sur un terrain hexagonal avec 2 équipes, 4 rings, 1 ballon minimum par équipe ou 3 ballons maximum par équipe.

5. COMMENT DEBUTE-T-ON UNE RENCONTRE ?

Avant le match, l'arbitre principal et la table procèdent à un tirage au sort afin de déterminer le type de jeu (1 contre 1 ou 2 contre 2) par lequel le match commencera à chaque début de période.

- Face blanche 1 vs 1 en début de round
- Face noire 2 vs 2 en début de round

Au début d'un match chaque équipe choisit et envoie **1 ou 2** de ses joueurs au centre du terrain. La mise en jeu est effectuée par l'arbitre du match. Chaque joueur est positionné en face-à-face avec un pied en avant. Les joueurs doivent avoir les bras le long du corps ou alors sur les genoux.

L'arbitre lâche le ballon vers le sol. Dès le 1er rebond, le joueur qui récupère le ballon devient attaquant tandis que l'autre joueur devient défenseur.

Lorsque l'un des joueurs effectue un tir de balle en direction d'un ring du camp adverse (qu'il soit mis ou pas dans le ring), le joueur qui défend perd son duel et sort du terrain. Le défenseur sortant doit être remplacé par l'un de ses co-équipiers.

Le nouveau joueur entre sur le terrain dès le coup de sifflet de l'arbitre (qui intervient au plus tard 3 secondes après la dernière action de l'attaquant adverse). Il intègre le jeu en tant qu'attaquant avec un ballon en main et le vainqueur du duel précédent devient le défenseur (ainsi est assuré la rotation des joueurs).

6. COMMENT MARQUER DES POINTS ?

- Un tir lancé vers un ring et réussit rapporte 2 points,
- Un tir lancé avant la ligne des 3 points et réussit rapporte 3 points,
- Une interception suivit d'une maîtrise de balle par un défenseur (c'est-à-dire une récupération de balle réalisée sans faute) lui rapporte 1 point.

Un joueur en position de défense peut contre-attaquer autant de fois qu'il intercepte la balle de son adversaire.

Le joueur victorieux peut rester sur le terrain tant qu'il comptabilise des points que ce soit en marquant des rings ou en interceptant la balle.

Un joueur peut rester sur le terrain pendant trois duels consécutifs maximum. Ensuite, l'équipe a l'obligation de le remplacer par l'un de ses co-équipiers.

7. COMMENT EVOLUER AVEC LE BALLON ?

Le joueur ou l'équipe attaquante dispose de 15 secondes de possession pour réaliser un ring.

Le ballon est joué avec les mains dans les limites du terrain, le jouer délibérément avec le pied ou le poing est une violation. La balle est alors rendue à l'équipe adverse. Pour se déplacer avec le ballon, il faut dribbler. Il est interdit de faire des reprises de dribble,

des porter, des marcher ou de progresser sur le terrain avec un ballon sans dribbler. Toute violation entraînera la perte de balle pour l'équipe attaquante.

8. QUELLES SONT LES FAUTES SPORTIVES RELEVÉES ?

Un joueur dispose d'un capital de 4 fautes pour toute la durée du match. Si celui-ci est épuisé, le joueur en question se verra expulsé du terrain jusqu'à la fin de la rencontre.

Il existe 2 types de fautes : la faute personnelle et la faute antisportive.

Une faute personnelle est une infraction qu'un joueur commet quand il provoque un contact illégal avec un adversaire. Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire. Gêner sa progression autrement qu'avec son torse ou avancer au contact de l'adversaire est une faute. Il est interdit d'utiliser le contact avec ses bras, ses épaules, ses hanches, ses genoux ou des moyens brutaux pour gêner l'adversaire.

Une faute antisportive est une infraction qui n'est pas dans l'esprit ou dans l'intention du jeu, un contact dur ou excessif, une faute volontaire ou par derrière, un manque singulier d'esprit sportif.

Type de fautes sanctionnées :

- Passage en force,
- Écran mobile,
- Faute sur un dribble,
- Lorsqu'un joueur empêche le tir au ring de son adversaire en pleine impulsion.

En fonction de la faute l'arbitre attribue une réparation à la victime à hauteur de l'infraction commise.

- Passage en force, écran mobile et faute sur un dribble : récupération possession de balle,
- Tir au ring gêné par l'adversaire :
 - Si le ring est marqué, attribuer le point au joueur plus un tir au ring (valeur 2 points),
 - Si le ring n'est pas marqué, attribuer 2 points plus un tir au ring
- En cas de faute technique : l'individu est sorti du terrain durant 2 min

Ces quelques règles vous permettront de découvrir la pratique du Stunball, si vous souhaitez approfondir vos connaissances France Stunball met à votre disposition le règlement officiel du jeu de Stunball.

Pour plus d'informations sur les formations destinées aux officiels, contactez-nous par mail sur contact@stunball.com.