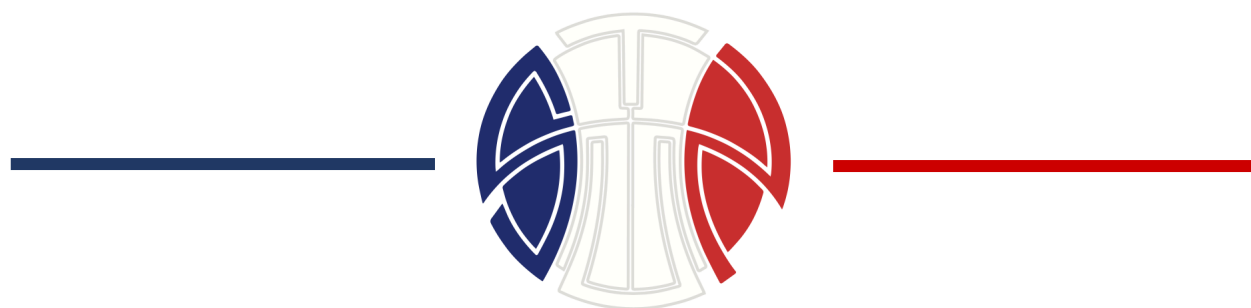


# REGLEMENT OFFICIEL DU STUNBALL

2019



France Stunball  
1, rue Victor Schoelcher  
92160 ANTONY

# SOMMAIRE

- I. DEFINITION DU STUNBALL
  
- II. TERRAIN DE JEU REGLEMENTAIRE ET EQUIPEMENT
  
- III. REGLES DE JEU
  
- IV. FAUTES ET VIOLATION
  
- V. ARBITRES ET OFFICIELS : DEVOIRS ET FONCTIONS
  
- VI. ANNEXE (FIGURE 1)



# I. DEFINITION DU STUNBALL

Une rencontre de Stunball se dispute entre 2 équipes de 3 à 8 joueurs chacune qui s'affrontent lors d'un duel 1 contre 1 et 2 contre 2. Les équipes sont encadrées par 1 coach (obligatoire lors des compétitions nationales). L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le ring de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de marquer. Le jeu est dirigé par les arbitres et les officiels de table.

Le ring désigne le point marqué mais également l'équipement dans lequel les joueurs doivent marquer des points. Pour un match, Il y a 4 rings maximum situés aux deux extrémités du terrain. Un joueur attaque le ring de l'adversaire et défend son propre ring.

Un duel est gagné lorsqu'un joueur réussit une percée dans la ligne de défense adverse et tente un shoot pour marquer un ring. Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à l'expiration du temps de jeu.



## II. TERRAIN DE JEU REGLEMENTAIRE ET EQUIPEMENT

Le terrain de jeu hexagonal est une surface plane et dure, libre de tout obstacle qui a quatre cotés égaux de 7 mètres 40 de long et deux cotés égaux de 3 mètres 65 de long (voir image du terrain officiel en VI- Annexe figure 1).

Ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant un terrain de jeu (intérieur ou extérieur), elles pourront donc être adaptées aux dimensions de la surface disponible pour matérialiser le terrain.

La zone arrière d'une équipe est constituée de 2 rings maximum et de la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne sol.

Toutes les lignes délimitant le terrain doivent être tracées en blanc, être de 5 centimètres de large et clairement visibles. Ces lignes sont au nombre de 6.

Les zones d'entrée sur le terrain sont au nombre de 2 et sont délimitées par des lignes blanches.

Le cercle central ou une marque définissant le centre du terrain, doit être tracé au centre du terrain et pourra avoir un rayon de 1,80 m maximum mesuré du bord extérieur de la circonférence (cf. figure 1).

Les zones de banc d'équipe doivent être situées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées comme indiqué dans la Figure 1. Il doit y avoir au minimum pour un match officiel 10 sièges disponibles dans la zone de banc de chaque équipe, pour l'accueil des entraîneurs, des joueurs et du staff.

**L'équipement minimal suivant est obligatoire pour l'organisation d'un match officiel :**

- 4 Rings
- 4 Ballons
- 1 Chronomètre de jeu
- 1 Tableau des scores
- 1 Table de marque
- 1 Chronomètre des temps-morts ou appareil (visible) approprié
- 1 Feuille de match - résultats
- 1 Surface de jeu aux dimensions pour un match officiel
- 1 Terrain de jeu aux dimensions officiels pour un match



# III. REGLES DE JEU

## Chaque équipe est composée de :

- 3 à 8 membres maximum
- Un entraîneur ou officiel responsable de l'équipe, et jusqu'à quatre membres supplémentaires pour le staff,
- Fille et/ou garçon, homme et/ou femme
- Les équipes peuvent être mixtes dans les catégories d'âge (1<sup>ère</sup> cat : 8-11 ans ; 2<sup>ème</sup> cat : 12-15 ans ; 3<sup>ème</sup> cat : 16 et plus)
- Les joueurs doivent avoir au moins 8 ans

## Temps de jeu Matches officiels en « salle »:

- 1 Match dure 10 min maximum : 5 min 1 vs 1 et 5 min 2 vs 2
- 1 mi-temps de 2 minutes minimum
- Chaque équipe a droit à 2 temps-morts non consécutifs de 30 secondes par match

## Temps de jeu matchs extérieur « jeu libre » :

- 2/3 Manches maximum au nombre de points
- Chaque manches se remportent en 30 ou 50 Points
- Les Zones Rouges (jeu à 2 contre 2) débutent respectivement à 20 points pour des manches à 30 points et à 40 points pour des manches à 50 points

## Déroulement du Jeu :

Pendant le temps de jeu, il doit toujours y avoir un joueur de chaque équipe sur le terrain de Stunball.

Le début d'un match se fait par une mise en jeu par l'arbitre au centre du terrain. Le joueur qui récupère le ballon devient l'attaquant tandis que l'autre devient le défenseur. Si l'un des joueurs réussit un tir de balle en direction d'un ring dans le camp de l'adversaire, le joueur adverse perd son duel et doit être remplacé par un autre joueur de son équipe.

Le nouveau joueur entre sur le terrain dès le coup de sifflet de l'arbitre. Il intègre le jeu en tant qu'attaquant avec un ballon en main et le vainqueur du duel précédent devient le défenseur.



Le jeu se déroule ainsi jusqu'au début de zone rouge où on applique le même principe.

### **Comptabilisation 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 du ballon par un défenseur (récupérer la balle sans faire faute) rapporte au défenseur 1 point

Un joueur en position de défense peut 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.

Si le score est à égalité à l'expiration du temps de jeu de la deuxième période, le jeu doit continuer par autant de prolongations de 5 minutes nécessaires jusqu'à ce qu'une des deux équipes aient au moins deux points d'avance à la fin du temps réglementaire.

### **ZONE ROUGE :**

- La zone rouge intervient lors de la deuxième mi-temps. Cet intervalle de jeu dure un temps défini de 5 min, durant lequel les joueurs de chaque équipe doivent jouer en 2 contre 2 jusqu'à la fin du temps réglementaire.

### **REGLE DES 20 SECONDES :**

- Chaque fois qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant (donc en mouvement) sur le terrain de jeu, ce joueur doit tenter un tir dans un ring dans un délai de 24 secondes.

La tenue des membres d'une même équipe se compose de :

- Maillots d'une même couleur dominante devant et dans le dos,
- Shorts d'une même couleur dominante devant et derrière.
- Le choix de la couleur de la tenue de l'équipe visiteur incombe à l'équipe qui reçoit.
- La couleur des maillots doit être différente de celle des maillots des arbitres et officiels.



## **ENTRE-DEUX :**

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- Un ballon tenu par deux joueurs a été sifflé,
- Le ballon sort des limites du terrain et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,



## IV. FAUTES ET VIOLATION

### Une violation est une infraction au règlement.

Il y a sortie de balle lorsque :

- Le porteur d'un ballon en perd le contrôle et que celui-ci sort des limites du terrain.

Il y a obstruction lorsqu'un joueur qui défend empêche un attaquant de marquer en sautant un même temps que lui, lors d'un tir au ring. L'arbitre siffle la faute et que le panier soit marqué ou non, il indique à la table de marque qu'un point est attribué à l'attaquant.

### DRIBBLE, PORTER, MARCHER, REPRISE DANS LES CAS OU :

- Un dribble commence lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu le lance, le roule, le dribble au sol.
- Un dribble prend fin lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains ou qu'il le laisse reposer dans une ou les deux mains plus de 3 secondes

Pendant un dribble, le ballon peut être lancé en l'air à condition qu'il touche le sol ou que le joueur qui l'a lancé le retouche avec la main. Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble, à moins qu'entre les 2 dribbles il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite :

- D'un tir vers un ring,
- D'un ballon touché par un adversaire,
- D'une perte accidentelle du contrôle du ballon

Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds en dehors des limites définies dans cet article, alors que le joueur tient un ballon vivant sur le terrain de jeu.

Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la ou les main(s), - Pour passer ou tirer vers le ring le joueur peut lever le pied de pivot

Si un joueur tombe au sol, s'allonge ou s'assied :





- Il est légal pour un joueur qui tient le ballon de tomber au sol ou de prendre le contrôle du ballon alors qu'il est allongé ou assis sur le sol,

L'arbitre est en droit d'avertir un joueur s'il réalise un contact illégal avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort. Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale ou en jouant de façon rude ou brutale.

### **FAUTE TECHNIQUE :**

Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des joueurs et des membres des bancs d'équipe avec les arbitres et les officiels de la table de marque. Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer de la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play. Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit et l'intention de cette règle doit être considéré comme une faute technique.

L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même ignorer des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de toute évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après avertissement.

Si une infraction est découverte après que le ballon devienne vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique infligée. La sanction doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est passé dans l'intervalle entre l'infraction et l'arrêt du jeu reste valable.

Si une faute technique est commise, l'arbitre sortira le joueur du terrain pour une durée de 2 minutes.



## V. ARBITRES ET OFFICIELS : DEVOIRS ET FONCTIONS

Les officiels sont l'arbitre et 1 ou 2 aide(s) arbitre(s). Ils sont aidés par les officiels de table de marque.

Les officiels de table de marque sont les deux marqueurs, le chronométreur et l'opérateur qui relève le compte des points.

L'arbitre doit vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.

L'arbitre doit choisir le ballon de jeu parmi 2 ballons usagés au moins, fournis par l'équipe locale. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.

L'arbitre ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.

L'arbitre doit effectuer l'entre-deux pour commencer la première période et la remise en jeu de possession alternée pour commencer les autres périodes.

L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.

L'arbitre a le pouvoir de déclarer une équipe forfait.

L'arbitre a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ce règlement.

Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes et des zones situées immédiatement derrière les lignes.

Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, qu'une période prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un ring réussi ou lorsque le ballon devient vivant.



## VI. ANNEXE (FIGURE 1)

