



FRANCE STUNBALL

REGLEMENT OFFICIEL DU STUNBALL

2021

FRANCE STUNBALL

Association à but non lucratif de droit français

Régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 – RNA N°W921005521

N° Siret : 84995950700013 - Siège : 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)**

- VII. PLAN À L'ÉCHELLE**



I. DEFINITION DU STUNBALL

Une rencontre de Stunball se dispute entre 2 équipes de 4 à 8 joueurs chacune qui s'affrontent lors d'un duel 1 contre 1 et 2 contre 2 sur un terrain hexagonal. Les équipes sont encadrées par 1 coach (obligatoire lors des compétitions officielles). L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le ring de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de marquer. Il est possible de marquer des points en attaque et en défense : ring à 2 et 3 points et interception qui vaut 1 point (cf. règle de jeu - Partie 3).

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. Un match nécessite 4 rings que l'on positionne aux deux extrémités du terrain (cf. annexe - Figure 1). 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 tir pour marquer un ring (réussit ou non). Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a obtenu 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 (cf. annexe partie VII - Plan à l'échelle). Le terrain de jeu est délimité par un espace rectangulaire mesurant 11 mètres 18 de long sur 24 mètres de long. 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 de jeu doivent être tracées en blanc, être de 5 centimètres de large et clairement visibles. Ces lignes sont au nombre de 6. Les zones d'entrées joueur sur le terrain sont au nombre de 2 et sont délimitées par des lignes blanches. Le cercle central du terrain, doit être tracé au centre du terrain et pourra avoir un rayon de 1,80 mètre maximum mesuré du bord extérieur de la circonférence (cf. partie VI – annexe figure 1).

Les zones de banc d'équipe doivent être situées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées comme indiqué dans la partie VI – annexe 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,
- 6 Ballons (3 par équipes),
- 1 Chronomètre de jeu,
- 1 Chronomètre de temps de possession,
- 1 Tableau des scores,
- 1 Table de marque,
- 1 Chronomètre des temps-morts ou appareil (visible) approprié,
- Feuille de match – résultats,
- 1 Terrain de jeu aux dimensions officiels pour un match



III. REGLES DE JEU

Chaque équipe est composée de :

- 4 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^{ère} cat : 8-11 ans ; 2^{ème} cat : 12-14 ans ; 3^{ème} cat : 15 et plus),
- Les joueurs doivent avoir au moins 8 ans.

Temps de jeu en matchs officiels :

- Un match dure 42 min qui se découpe en 3 périodes de 14 min chacune. Une période de 14 min est composée de 7 min de 1 vs 1 et 7 min 2 vs 2,
- La coupure entre les périodes est de 2 min,
- Chaque équipe a droit à 2 temps-morts non consécutifs de 30 secondes par match.
- Une pause de 10 min est à prévoir après la 2^{ème} période,

Tirage au sort :

Avant le match, l'arbitre principal et la table procèdent à un tirage au sort afin de déterminer le type de jeu par lequel le match commencera.

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

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 2 minutes 30 nécessaires jusqu'à ce qu'une des deux équipes aient au moins un point d'avance à la fin du temps réglementaire.



Temps de jeu en match extérieur « jeu libre » :

- Un match se joue en 2 à 3 manches maximum au nombre de points,
- Chaque manche se remportent en 30 Points,
- Le jeu 1 contre 1 se joue de 0 à 9 points, le jeu à 2 contre 2 débute à 10 points pour une manche à 30 points.

Déroulement du Jeu :

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

Au début d'un match chaque équipe choisit et envoie un 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 1^{er} 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).

Dans le cas où un joueur effectue un tir et que la balle rebondit sur le ring. Celui-ci est en droit de rejouer la balle à condition qu'elle n'ait pas rebondi sur le sol (auquel cas se sera considéré comme un tir raté et la rotation des joueurs devra être effectuée). Durant cette action le Timer n'est pas remis à zéro.

Lors du rebond si le ballon est rattrapé par le défenseur se sera considéré comme une interception (donc 1 point de plus sera attribué à l'équipe). Il sera en droit d'effectuer une contre-attaque et le Timer sera remis à 0 pour 15 seconds de possession.



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 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.

Règle des 15 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 15 secondes (équivalent au temps de possession).

Tenue des joueurs :

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,
- Lors de match non officiel les équipes peuvent s'équiper de chasuble.



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 désaccords sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,
- Dans le cas où deux joueurs attrapent le ballon en même temps plus de 5 secondes.



IV. FAUTES ET VIOLATION

Une violation est une infraction au règlement.

Il y a sortie de balle lorsque :

- Le joueur en possession de la balle sort de la limite du terrain de jeu hexagonal.
- Le porteur d'un ballon en perd le contrôle et que celui-ci sort des limites du terrain de jeu hexagonal.
- Un joueur attaquant fait une tentative de tir vers les rings adversaires et que le ballon en vol est touché par le défenseur.

Lors d'une sortie de balle la remise en jeu se fait au centre du terrain par un check c'est-à-dire que le joueur à qui l'arbitre attribue le ballon passe la balle (avec un rebond au sol) à son adversaire et celui lui rend la possession de la même manière.

Il est interdit au(x) joueur(s) entrant sur le terrain de faire une tentative de tir vers les rings adverses tant qu'il(s) n'a(ont) pas passé la ligne médiane. Dans le cas inverse l'arbitre siffle la faute mineure et attribut la possession de balle à l'adversaire.

Tout tir réussit, d'un joueur, effectué alors que celui-ci à un pied sur la ligne de délimitation est considéré comme nul.

Dribble, porter, marcher, reprise dans les cas où :

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 deux mains plus de 3 secondes (**porter**).

Une reprise : 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 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.

Lorsque l'arbitre siffle une reprise de dribble, un porter ou un marcher la possession revient à l'adversaire.

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,

Fautes sportives, techniques :

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.

Un joueur peut réaliser 4 fautes sportives. A la quatrième fautes sportives le joueur est exclu du terrain jusqu'à la fin du temps de jeu.

Est considérée comme fautes sportives :

Le Passage en force est une faute offensive qui consiste en ce qu'un joueur réduise la distance entre lui et son adversaire. Et ce principe s'applique en attaque comme en défense. Si lors de son dribble un joueur percute son adversaire avec son épaule, son coude ou son avant-bras, alors que l'adversaire est sur ses appuis, le joueur en possession de la balle commet un passage en force.

L'écran mobile est une faute offensive qui peut se produire uniquement lors d'un 2 vs 2. Le joueur en possession de la balle reçoit l'appui de son co-équipier qui afin de lui faciliter le passage, vers les rings, fait un écran à son adversaire. Pour cela, le joueur qui fait barrage se positionne sur ses appuis, immobile et utilise son torse pour gêner



la course du joueur qu'il marque. L'écran est considéré comme étant mobile dès lors où le joueur qui fait barrage n'est plus sur ses appuis et se déplace pour bloquer son adversaire.

On considère **une faute sur un dribble** lorsqu'un joueur réduit l'espace entre lui et son adversaire et/ou entre en contact avec une autre partie de son corps que le buste c'est-à-dire les mains, les bras, les coudes, les hanches, les genoux ou les pieds.

A la réalisation de ses fautes l'arbitre doit :

- Siffler,
- Indiquer à la table de marque le numéro du joueur à qui comptabiliser la faute,
- Attribuer la possession de balle à l'adversaire.

Il y a faute **lorsqu'un joueur empêche le tir au ring de son adversaire** :

- En déviant la balle en l'air dans le dos de son adversaire,
- En le poussant en l'air après que celui-ci ai pris son impulsion en vue d'effectuer son tir

A la réalisation de ses fautes l'arbitre doit :

- En cas de ring marqué attribuer le point au joueur plus un tir au ring,
- En cas de ring non marqué attribuer 2 points plus un tir au ring ;

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

A la réalisation de cette faute l'arbitre doit :

- Siffler,
- Stopper le chronomètre,
- Indiquer à la table de marque le numéro du joueur à qui comptabiliser la faute,
- Sortir le joueur concerné jusqu'à la fin du match,
- Attribuer deux lancers à son adversaire,
- Donner la possession de balle à son adversaire à la reprise du jeu.



Cas de faute technique :

Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration, des joueurs et des membres des bancs d'équipes, 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 chronométrateur 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.

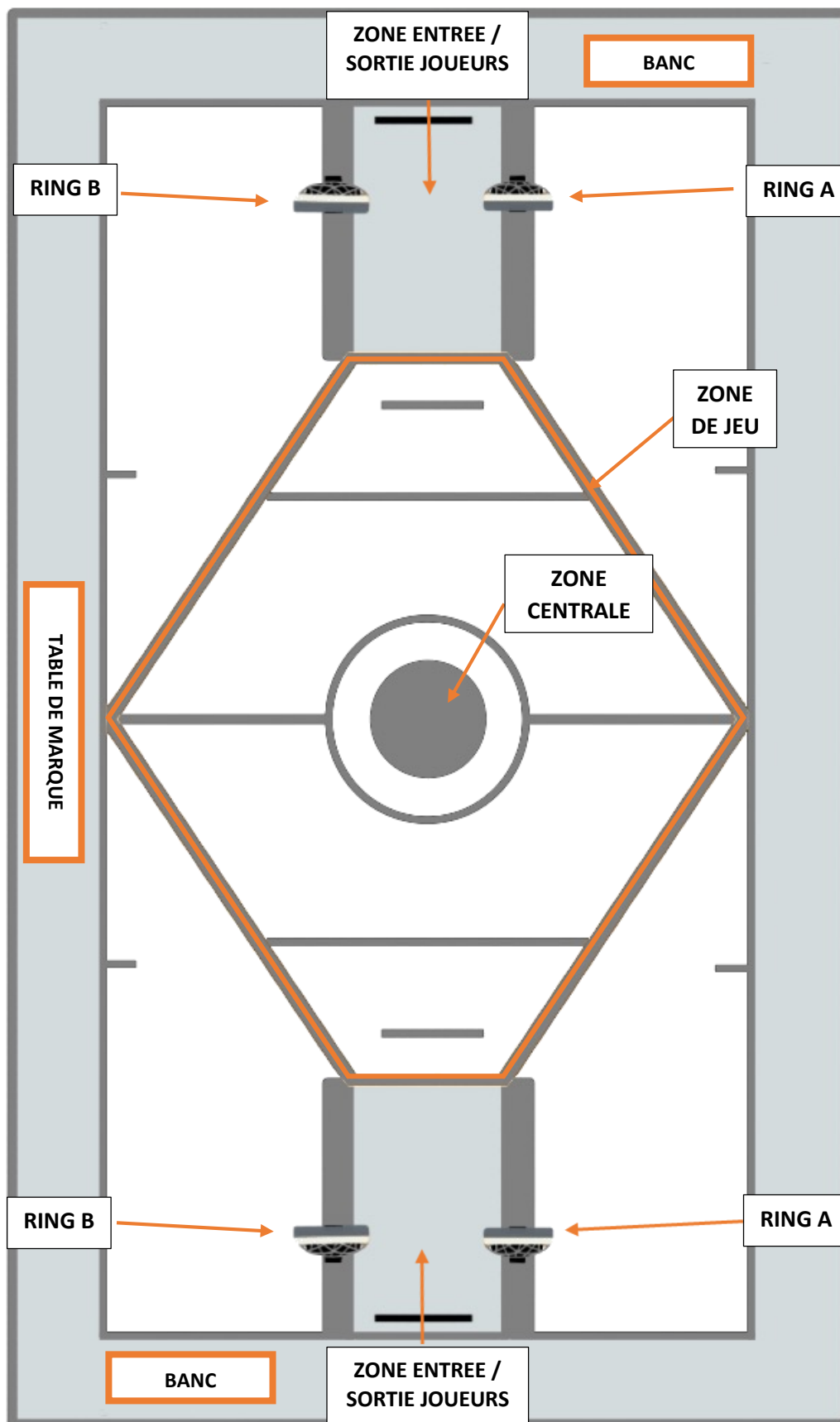
Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes des zones situées immédiatement derrière les lignes et les tribunes.

Les arbitres sont en droit de réprimer tout comportement incivil (insultes à caractère raciste, sexiste ou homophobes ; comportement violent) qui se produit aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain et qui nuit à la bonne réalisation du match. Les arbitres après concertation avec les organisateurs peuvent se voir le droit d'annuler la compétition.

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)



VII. PLAN A L'ECHELLE (FIGURE 2)

