



## CONTACTS

Élu fédéral, référent Beach Handball : Jean-Louis GUICHARD  
Élu fédéral, chef de délégation des équipes de France A : Renaud BALDACCI  
Élu fédéral, référent Beach Handball territorial : Jean-Luc BAUDET  
CTS, filière masculine : Patrick TEYSSIER - 6100000.pteyssier@ffhandball.net  
CTS, filière féminine : Joëlle DEMOUGE - j.demouge@ffhandball.net

RENSEIGNEZ-VOUS AUPRÈS DU CLUB PRÈS DE CHEZ VOUS :



# BEACH HANDBALL

## RÈGLES DU JEU



### DE QUOI A-T-ON BESOIN ?

- 1 terrain de beach
- 1 ballon de beach
- 2 cages de handball
- des **LIGNES** pour délimiter le terrain



### QUI PEUT JOUER ?

- équipes féminines, masculines ou mixtes
- 3 joueurs +1 gardien ou 3 joueurs +1 spécialiste
- 10 joueurs par équipe maximum



### LES SANCTIONS

- Le joueur sanctionné **QUITTE LE TERRAIN**
- Au prochain changement de possession de balle, l'équipe peut être **AU COMPLET**
- 2<sup>e</sup> suspension = **DISQUALIFICATION**

### COMMENT JOUER ?

- 2 mi-temps de 10 mn chacune
- 5 mn de pause
- 1 vainqueur par mi-temps
- 1 temps mort par équipe par mi-temps



### LE MANIEMENT DU BALLON

- possibilité de faire rouler le ballon au sol (moins de 3 secondes)
- il est permis de plonger pour récupérer le ballon
- il est permis de prendre le ballon posé au sol dans la zone du gardien

### LE MANIEMENT DU BALLON

- pas de contact attaquant / défenseur
- Contre défensif possible dans la zone = LE block



### JETS FRANCS ET REMISES EN JEU

- les *remises en jeu* ont lieu avec un pied sur la ligne de touche (jet de coin compris)
- les *jets francs* ont lieu à 1 m de la zone du gardien
- les *jets de 6m* (penalty) ont lieu lorsqu'une chance de marquer a clairement été entravée par une faute (un jet de 6m = 2 points)

### EN CAS D'ÉGALITÉ SUR UNE MI-TEMPS

- la règle du but en or s'applique (engagement entre 2)
- la 1<sup>re</sup> équipe à marquer remporte la mi-temps
- 1 point par mi-temps gagnée
- shoot out en cas d'égalité 1 point partout sur le match



### LA MARQUE



BUT NORMAL = 1 PT

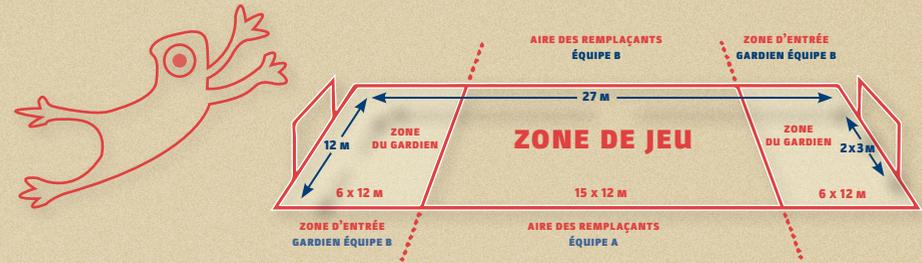
INFLIGHT (KUNG FU) = 2 PTS

BUT EN 360° = 2 PTS

BUT DU GARDIEN = 2 PTS

JET DE 6M = 2 PTS

BUT DU (DE LA) SPÉCIALISTE = 2 PTS



**QUI GAGNE ? ÉQUIPE AVEC LE + DE POINTS**

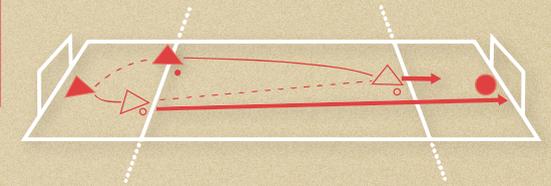
**COMMENT MARQUE-T-ON 1 POINT ? GAGNER 1 MI-TEMPS = 1 POINT**

**GAGNER LES 2 MI-TEMPS = 2 POINTS = VICTOIRE !**

**EN CAS D'ÉGALITÉ 1 À 1 ? TIRS AU BUT (SHOOT OUT)**

### SHOOT OUT - LE PRINCIPE

- les 2 gardiens se tiennent sur leur ligne de but
- le joueur a le pied sur la ligne des 6 mètres
- le joueur passe la balle à son gardien qui peut alors se déplacer dans sa zone



### QUELLES OPTIONS ?

**SUR UN TEMPS DE JEU DE 3 SECONDES MAXIMUM**

- le gardien tire directement au but = 2 pts
- ou passe le ballon à l'attaquant qui court vers le but adverse
- l'attaquant tire au but



### QUI LES JOUE ?

- les 2 gardiens et 1 joueur de champ
- chaque équipe dispose de 5 tirs au but (5 joueurs différents)
- les équipes tirent tour à tour

### QUI GAGNE ?

L'équipe ayant obtenu le + de points à la fin des 5 tirs

### EN CAS D'ÉGALITÉ ?

Mort subite = tirs au but  
Tour à tour jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné



### VAINQUEUR

L'équipe ayant obtenu une différence d'un but après que les équipes ont eu le même nombre d'essais

### SCORE FINAL

2-1 à l'issue des tirs au but

- ✗ La balle ne doit pas toucher le sol.
- ✗ L'équipe qui attaque ne peut enfreindre de règles (sans quoi l'action prend fin).
- ✗ Le gardien défendant sa cage ne peut enfreindre de règles sous peine de provoquer un jet de 6m pour l'équipe adverse et d'être disqualifié.

