



**CHALLENGE
UNIVERSITAIRE DE
BEACH HAND 23 ET
24 MAI 2017 PLAGE
DES ALLIÉS
DUNKERQUE / MALO
LES BAINS**

contact: crsu.lille@orange.fr

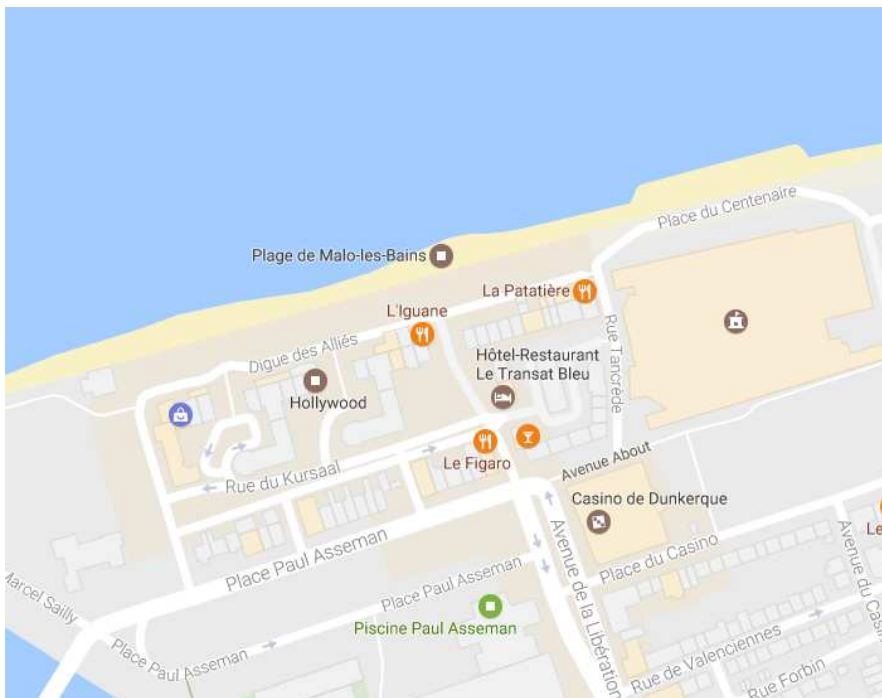


CHALLENGE UNIVERSITAIRE DE BEACH HAND 23 ET 24 MAI 2017 PLAGES DES ALLIÉS DUNKERQUE / MALO LES BAINS

INFORMATIONS GENERALES

Accueil :

- Le mardi 23 mai accueil des équipes Digue des Alliés 59140 Dunkerque



- **PRESENTATION OBLIGATOIRE** des N° licences FFSU et des cartes d'étudiants.

Restauration :

Repas du mardi et mercredi midi au restaurant Sucré- Salé, 1 digue des Alliés 7€ par personne

Mardi soir Diner au restaurant Sucré – Salé 12 € par personne

Hébergement :

- auberge de jeunesse l'Escale
- camping La licorne

- **Contacts utiles :**

CR Sport U: tél: 03 20 52 59 91 – email: crsu.lille@orange.fr

Directeur Régional FFSU : Philippe Gars

Référents sportifs enseignants : Cousin Julie 06 17 82 59 67 /

Locufier Nicolas : 06 76 94 76 02 / Richard Demaret 06 62 41 83 /

Sabrina Lucania : 06 23 30 47 38

PROGRAMME GENERAL

N.B. : l'organisation se réserve le droit de modifier le programme en fonction des conditions climatiques ou événementielles.

Mardi 23 mai 2017

12h00 à 13h00 : Accueil des participants sur l'esplanade de la plage des Alliés Vérification des licences FFSU

13h00 : Repas et réunion technique obligatoire au restaurant Sucré-Salé

15h00 18h00 : Début des matchs de poule

Repas à 19h et soirée

Mercredi 24 mai 2017 :

10h00 : Fin des matchs de poules

12h15 – 13h30 : Période « déjeuner » au Sucré-Salé

14h00 / 16h00 : 1/4 finales matchs classements et 1/2 finales

16h00 : Finales

17h30 : Remise des récompenses - pot de clôture du tournoi

FICHE DE RESERVATION

A retourner pour le 15 mai 2016 dernier délai, au CR Sport U Lille
280 avenue Gaston Berger 59000 Lille- Tél. : 03 20 52 59 91 – Email
: crsu.lille@orange.fr

ACADEMIE:

ASSOCIATION SPORTIVE :

Nom du Responsable :

Téléphone :

NB EQUIPES :

HEBERGEMENT :

Lieu d'hébergement

.....

RESTAURATION : x 7€ (mardi midi)+ x 7€ (mercredi midi) + x
12€ (mardi soir) = €

Joindre un chèque correspondant à la somme due à l'ordre de CRSU
Lille.

Toute réservation non accompagnée du chèque de règlement ne sera
pas prise en compte.

Aucun remboursement ne sera possible

Fait à le Signature :

FICHE DE COMPOSITION D'EQUIPE

ACADEMIE
Association Sportive
<p>NOMS/PRENOMS/ N° LICENCE</p> <p>Joueur 1 : Joueur 2 : Joueur 3 :</p> <p>Joueur 4 : Joueur 5 : Joueur 6 :</p> <p>Joueur 7 :</p> <p>N° Licence..... N° Licence..... N° Licence..... N° Licence.....</p> <p>N° Licence..... N° Licence..... N° Licence..... N° Licence.....</p>
<p>ACCOMPAGNATEUR</p> <p>NOM : N° Licence</p>

RAPPEL : CHAQUE COMPETITEUR DEVRA PRESENTER SA LICENCE FFSU avec PHOTO + SA CARTE ETUDIANT faute de quoi IL NE PARTICIPERA PAS AU CHALLENGE.

REGLES BEACHSAND U

Le matériel:

- Un terrain de sable

- Une aire de jeu qui mesure 15 m de long sur 15 mètres de large
- Les cages (3m sur 2m) de préférence gonflables, sont disposées à six mètres de la zone, à l'extérieur du terrain
- Un ballon de beachsand (il existe trois tailles en fonction des catégories)

Que faut-il pour jouer au BeachSand?

Deux équipes de sept joueurs, 1 gardien, trois joueurs de champs et autant de remplaçants, tout le monde pieds nus.

Qui peut jouer?

Le challenge universitaire beachsand 2017 est une compétition mixte, une fille au minimum doit toujours être présente sur le terrain en zone mixte. En cas de non respect de cette règle l'arbitre sanctionnera l'équipe d'un but de pénalité et redonnera la balle à l'équipe adverse.

Comment joue-t-on avec la balle?

A la main, bien sûr, on peut plonger pour récupérer la balle au sol, même dans la zone neutre. On ne doit pas empiéter dans les zones neutres, ni marcher plus de trois pas avec le ballon dans la zone mixte ; le gardien de but peut évoluer à sa guise dans la zone neutre.

Comment joue-t-on les engagements?

Au début de chaque période les engagements se font par jet d'arbitre, au centre du terrain, Après chaque but l'engagement se fait dans la zone neutre 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 zones neutres, 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) **vaut deux points,**
- **un but marqué après avoir fait un « 360° »** (le tireur effectue un tour complet en suspension) **vaut deux points**
- **un but marqué directement par le gardien de but vaut deux 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) **vaut trois points,**
- **tout autre but vaut un point.**

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

2 personnes doivent être à la table de marque pour comptabiliser les buts, surveiller les changements et indiquer à l'arbitre par un coup de sifflet la fin de chaque période.

Quand y a-t-il faute?

TOUT CONTACT EST INTERDIT.

L'attaquant doit respecter la règle du marché, de la zone 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.**

Les sorties de gardien sont autorisées mais en cas de contact avec un joueur un but de pénalité est accordé à l'équipe adverse et la balle leur est rendue..

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 **la balle est rendue à l'équipe lésée.**

Pour toutes les fautes graves d'anti-jeu, pouvant atteindre l'intégrité physique d'un joueur **en particulier sur un joueur tentant un Kung-Fu**, l'arbitre 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.**

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.

Chaque équipe engagée fournit un arbitre lorsqu'elle ne joue pas

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

Deux manches de 7 minutes, 3 minutes de repos.

A 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.

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

Le un contre gardien :

o Première phase

- 3 tireurs **différents** par équipe
- L'équipe qui **a marqué le plus de points sur l'ensemble des 2 manches a le choix de tirer ou de recevoir (en cas d'égalité, le vainqueur de la première manche choisit)**
- Chaque équipe tire alternativement

o 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 **il a le droit de sortir mais s'il commet une faute sur le tireur il est sanctionné par un but de pénalité.** Le gardien en possession du ballon **relance sur son attaquant qui doit tirer.**

o Comment attribuer les points?

- Un but en kung-fu vaut 2 points.
- **Un but marqué directement par le gardien de but vaut 2 points.**
- Tout autre but vaut 1 point (y compris 360°, salto etc... ou but du gardien).
- 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, la 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.

Comment arbitre-t-on?

Un seul arbitre suffit :

- il est le garant du jeu,
- il encourage et favorise le jeu d'attaque aérien et spectaculaire,
- 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 est le garant de la sécurité,
- il veille au bon déroulement du match, protège les porteurs et les non porteurs de balles particulièrement dans le jeu aérien **en veillant à la règle «ZÉRO**

CONTACT »,

- il avertit les joueurs et sanctionne le cas échéant,
- il est le garant de l'esprit,
- il fait appel au fair-play des joueurs en cas de litige, rappelle que c'est un jeu, et dédramatise le résultat,
- il favorise le plaisir de chacun pour le bonheur de tous.