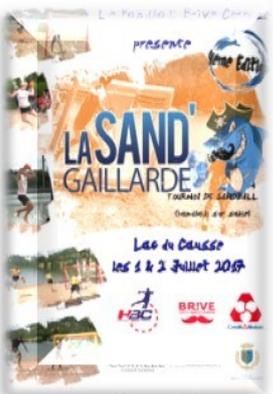


# Le Handball Brive Corrèze présente



# LA SAND' GAILLARDE

# 29 & 30 Juin 2024

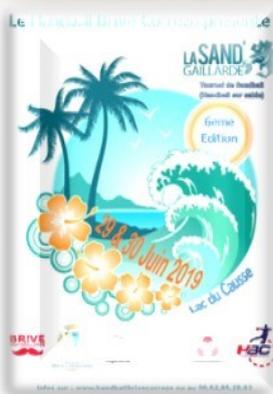


**BRIVE**

**CORRÈZE**  
LE DÉPARTEMENT



**Lac du Causse**



# LA SAND'GAILLARDE



## Inscription

(Merci d'écrire lisiblement)

Nom de l'équipe : .....

Nombre de joueurs : .....

Responsable : .....

Adresse : .....

CP : ..... Ville : .....

Tél 1 : ..... Tél 2 : .....

E-mail : .....@.....

## Engagement & Infos

Le tournoi est limité à 21 équipes.

L'équipe sera libre dans sa composition (Femmes, Hommes, Mixtes)

La date limite d'engagement a été fixée au **22 Juin 2024**.

**Le montant par équipe est fixé à 80€.**

Seules les demandes accompagnées du règlement seront prises en compte.

Etablissez votre chèque à l'ordre de : Handball Brive Corrèze.

L'envoyer avec le bulletin d'engagement à :

Mr MAGNON Cyrille – 25 rue Francis Carco – 19100 Brive-la-Gaillarde

OU

**RESERVATION par HelloAsso en cliquant sur lien suivant :**

<https://www.helloasso.com/associations/handball-brive-correze/evenements/la-sand-gaillarde>

Pour cette 10<sup>ième</sup> Edition, nous vous proposons un repas pour le Samedi soir

Pour plus d'infos, rendez-vous dans l'onglet Hand'cas page suivante.

Pensez à réserver vos repas à l'avance.

*Règlement Repas pouvant se cumuler*

*avec le montant pour l'engagement d'équipe pour la participation au Tournoi (chèque global)*

Nous vous remercions de votre compréhension et restons à votre disposition pour tous renseignements



# LA SAND'GAILLARDE



## Quelques infos



### Les Hand'cas

Lors du tournoi, nous vous proposerons : Sandwichs, Frites, Merguez, Hot Dogs, Boissons, ...

### Soirée Paëlla / Concert :

Pour cette 10<sup>ième</sup> Edition, nous vous proposons un repas pour le Samedi soir.



★ Repas / Concert à 20€ par personne



Melon + Assiette de Paëlla + Dessert

### RESERVATION A L'AVANCE AVEC ENVOI DU BULLETIN D'INSCRIPTION

*Règlement Repas pouvant se cumuler avec le montant pour l'engagement d'équipe pour la participation au Tournoi (chèque global)*



### Les Hand'placements

Parking et camping à proximité de la plage.

Renseignements pour le camping :

[www.campingdulacducausse.com](http://www.campingdulacducausse.com)



Renseignements auprès de  
Bruno FELEZ  
07.71.03.81.55

*Si réservation de Gîtes : possibilité d'avoir des avantages*



### Hand'blance & Hand'animation

Tout au long de la journée musique pour encore plus bouger votre corps !!!



### Des Questions ?

Contactez-nous au 06.59.23.83.06 (Cyril)  
ou [cyril.magnon@hotmail.fr](mailto:cyril.magnon@hotmail.fr)



# LA SAND'GAILLARDE



## Le Programme

### SAMEDI 29 JUIN 2024

9h00 : Accueil des équipes  
10h00 : Début du Tournoi  
18h00 : Fin de la 1<sup>ière</sup> partie du Tournoi

### DIMANCHE 30 JUIN 2024

9h30 : Reprise du Tournoi  
17h00 : Remise des récompenses



### LOT SPECIAL

Lot spécial pour l'Equipe la Plus FUN et la Plus SPECTACULAIRE (déguisement, état d'esprit, beau jeu,...)



## DEROULEMENT DES EPREUVES

**EQUIPES** : Les participants devront obligatoirement être licenciés FFHB dans l'année en cours. Si vous n'êtes pas licencié, à votre arrivée, demandez une licence événementielle sur présentation de votre carte d'identité. Elle est gratuite et vous couvrira pour le tournoi. Toutes les équipes sont assurées de jouer les 2 jours quel que soit leurs résultats.

**ARBITRAGE** : Les rencontres seront dirigées par les équipes inscrites pour le tournoi sous forme de roulement.

**ANIMATION** : Buvette tout au long de la programmation du tournoi (sandwichs, merguez, hot dogs, boissons, ...). Musique tout au long des 2 jours pour nous montrer vos talents !

**HEBERGEMENT** : Il est strictement interdit de faire du camping « sauvage » sur la plage. Des campings sont à proximité du lieu du Tournoi. Pensez à réserver assez tôt.

## ACCUEIL DES PARTICIPANTS

**INSCRIPTION** : Afin de vous recevoir dans les meilleures conditions, nous vous demandons de retourner le bulletin d'engagement avant le **22 Juin 2024** accompagné du montant établi. Sans le règlement votre participation ne sera pas prise en compte.

**L'accueil des équipes se fera le Samedi dès 9h00.**

*(pour toute information contactez Cyril au 06.59.23.83.06 ou [cyril.magnon@hotmail.fr](mailto:cyril.magnon@hotmail.fr))*



# LA SAND'GAILLARDE



## Le Règlement

**Art.1 :** Le tournoi est ouvert aux catégories -17 ans, Séniors, Loisirs, Féminins et Masculins

**Art.2 :** Le tournoi se déroulera sur la Plage du Lac du Causse, sur le sable. Les règles étant celles du Sandball. Les équipes sont composées de 3 joueurs et 1 Gardien de But. 6 joueurs maximum par équipe seront récompensés.

**Art.3 :** Les participants au tournoi organisé devront être licenciés FFHB et assurés dans l'année en cours. En cas de litige, la licence ou une pièce d'identité devront être obligatoirement présentées. Chaque équipe devra être représentée par un responsable. Si vous n'êtes pas licencié, demandez une licence événementielle lors de votre arrivée sur une simple présentation d'une pièce d'identité.

**Art.4 :** L'arbitrage et la table de marque seront assurés par des membres d'une équipe attirés pour telle ou telle rencontre (possibilité de changer de membres pour chaque rencontre). Chaque équipe se verra attribuer cette mission (attention 1 point de pénalité sera imposé en cas de refus ou de retard)

**Art.5 :** En cas de litige sur une rencontre, le comité d'organisation sera le seul à prendre les mesures qui s'imposent

**Art.6 :** Le comité d'organisation se réserve le droit d'exclure un joueur et/ou une équipe coupable de faits et gestes que la morale sportive réprovoque, pour ne pas entraver la bonne marche du tournoi.

**Art.7 :** Le club organisateur décline toute responsabilité en cas de perte, vol, incident ou accident pouvant survenir pendant la durée du tournoi.

**Art.8 :** Les conditions climatiques peuvent nous amener à annuler le tournoi. Un remboursement des frais d'engagement sera effectué.  
Pour tout autre cas, aucun remboursement ne pourra être envisagé.

**Art.9 :** La participation au tournoi entraîne l'acceptation du présent règlement.



# LA SAND'GAILLARD®



## Le LAC du CAUSSE

C'est...



une superficie de 100 ha qui est situé sur les communes de Châteaux et Lissac sur Couze à l'ouest de Brive, il est aménagé en base de loisirs avec baignade, voile, ski nautique planche à voile, aviron.

*Pour plus d'information sur le Causse Corrèzien:*

[www.brive-sports-nature.fr](http://www.brive-sports-nature.fr)

...et ce site peut devenir l'espace d'un week-end

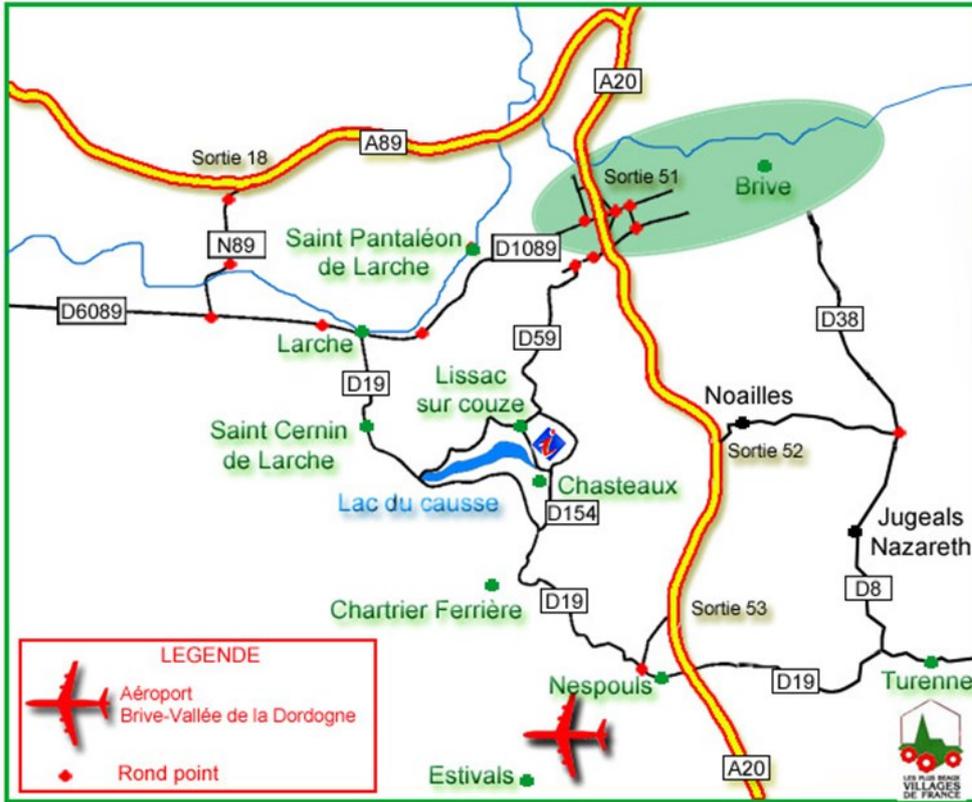
Terre de Sandball !!!



# LA SAND'GAILLARDE

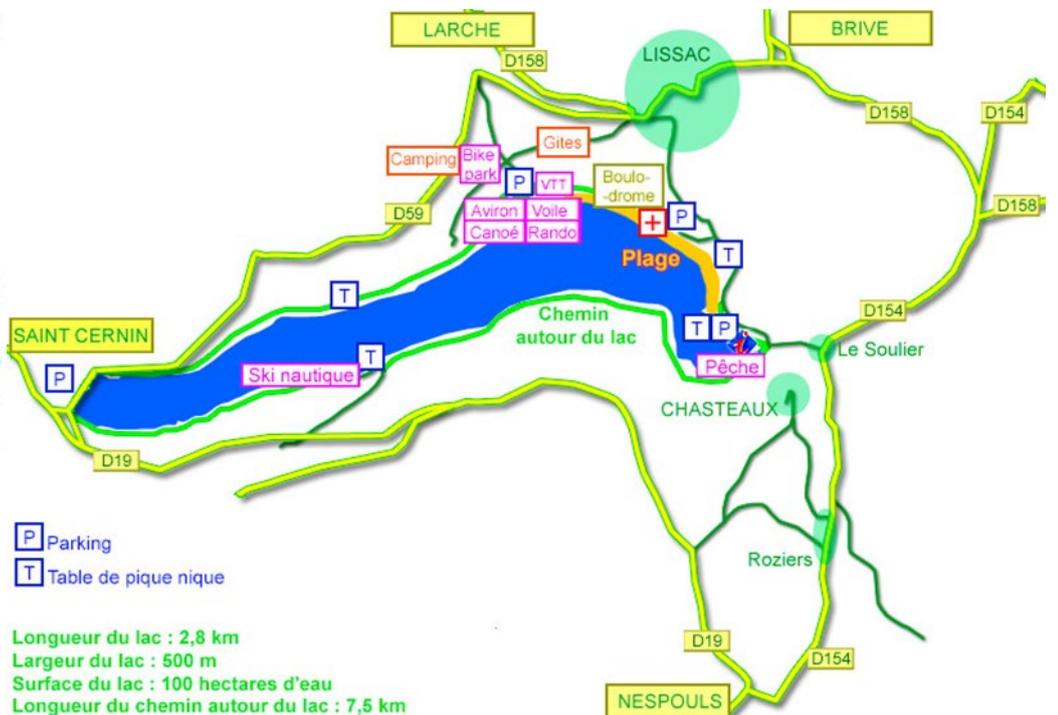


## PLAN D'ACCES



**LEGENDE**

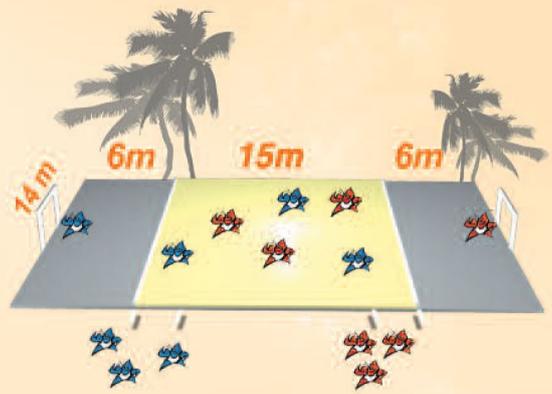
- Aéroport Brive-Vallée de la Dordogne
- Rond point



Longueur du lac : 2,8 km  
 Largeur du lac : 500 m  
 Surface du lac : 100 hectares d'eau  
 Longueur du chemin autour du lac : 7,5 km

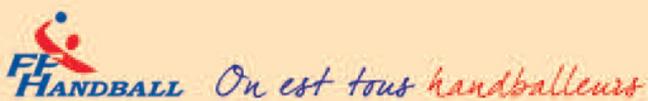
# sandball

## RÈGLES OFFICIELLES



Un jeu, des valeurs, un esprit  
Vous vous approchez de la mer,  
vous entendez de la musique,  
vous croisez des sourires pleins de sable,  
vous apercevez des ballons colorés  
filer vers des buts de handball...  
vous êtes dans un monde **Sandball**.

Un monde où l'on ne s'affronte pas  
mais où l'on se rencontre,  
où il est plus important de jouer ensemble  
que de jouer contre.  
Vous comprendrez très vite  
que seul le plaisir compte :  
le plaisir de jouer,  
le plaisir de partager,  
le plaisir de rassembler,  
le plaisir de se découvrir.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

62, rue Gabriel-Péri, 94257 Gentilly cedex  
Tél. 01 46 15 03 55 – Fax 01 46 15 03 60  
[www.ff-handball.org](http://www.ff-handball.org)

### Que faut-il pour jouer au sandball ?

- Un terrain de sable, l'aire de jeu mesure 15 m de long sur 14 mètres de large.
- Les cages gonflables (3 m x 2) sont posées à 6 m de la zone, à l'extérieur du terrain.
- Un ballon de sandball (il existe 3 tailles en fonction des catégories).
- Deux équipes de 7 joueurs : 1 gardien, 3 joueurs de champs et autant de remplaçants, tout le monde pieds nus.

### Qui peut jouer ?

Tout le monde peut jouer au sandball : filles, garçons, mixte, et mini sand pour les plus petits.

### Un match ? Qui gagne une manche ?

#### Qui gagne le match ?

- 2 manches de 7 minutes, 1 minute pour changer de côté.
- À 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 remporte la manche (but ou pénalité donnée à l'équipe adverse). Si les deux équipes remportent une manche chacune, une troisième manche appelée « Un contre gardien » désignera le vainqueur du match.

### En cas de 3<sup>e</sup> manche : le « un contre gardien »

#### – Première phase :

- 3 tireurs par équipe.
- L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit soit de tirer, soit de recevoir. Chaque équipe tire alternativement.

#### – 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. Le gardien en possession du ballon choisit soit de relancer sur son attaquant, soit de tirer directement.

#### – Comment attribuer les points ?

- Un but du gardien de sa zone vaut 2 points (uniquement dans la 3<sup>e</sup> manche).



# sandball

## RÈGLES OFFICIELLES

- Un but en kung-fu vaut 2 points.
- Une faute du gardien sur le tireur donne 2 points à l'attaquant (en cas d'échec de la tentative).
- Tout autre but vaut 1 point.
- Une balle tombée au sol avant le tir annule la tentative et vaut 0 point.
- 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 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 vaut deux points (le tireur réceptionne et tire dans la même suspension) ;
- un but marqué en double kung-fu vaut trois points (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).
- Tout autre but vaut un point.
- L'arbitre indique à la table le nombre de points attribués à chaque but par autant de doigts déployés et de coups de sifflet donnés.

### Comment joue-t-on avec la balle ?

À 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.

### Comment joue-t-on les engagements ?

Au début de chaque période, les engagements se font par jet d'arbitre, au centre du terrain, l'arbitre est libre d'innover. 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 (large de 3 m à partir de la ligne de zone neutre). Il ne doit jamais y avoir plus de 4 joueurs sur le terrain, gardien compris.

### Quand y a-t-il faute ?

- L'attaquant doit respecter la règle du marché, de la zone et du passage en force.
- En défense, le contact est interdit. La défense alignée à 6 m est interdite. Une équipe doit montrer sa volonté de récupérer la balle par une défense étagée.

### 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 6 m, le jet franc est exécuté à 7 m.
- Toute infraction pour mauvais changement ou défense interdite (alignée à 6 m), après un avertissement verbal de l'arbitre, est sanctionnée d'un point de pénalité et donnera la balle à l'équipe lésée.
- Pour toutes les fautes graves d'anti-jeu ou pouvant atteindre l'intégrité physique d'un joueur, l'arbitre siffle un jet de 6 mètres (tiré à la ligne de zone et crédité d'un point en cas de réussite).
- Si une faute est commise sur un joueur tentant un kung-fu (avec ou sans la balle), le jet de 7 mètres vaut deux points.
- Il n'y a pas d'exclusion temporaire. Toutefois, l'arbitre pourra sanctionner une équipe d'un point de pénalité chaque fois qu'il estime qu'une faute mérite l'exclusion temporaire d'un joueur.

### 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 ;
  - 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...
- *Et il est cool !*

 *On est tous handballeurs*



# LA SAND'GAILLARDE



## Merci Qui ?



# LA SAND' GAILLARDE



**Venez Nombreux !!!**