

# Règles du jeu

## Le terrain

Le terrain se divise en une aire de jeu réservée aux joueurs de champs et mesurant 15 mètres de long sur 12 à 14 mètres de largeurs, et deux zones de 6 mètres de long sur 12 à 14 mètres de large, réservées aux gardiens de buts. Une cage gonflable de 3 mètres sur 2 est placée dans chacune des zones.

## Les équipes

Chaque équipe est composée de sept joueurs : un gardien de but, trois joueurs de champs et trois remplaçants. Les remplacements sont, tout comme au handball, illimités. Les joueurs sont obligatoirement pieds nus ou en chaussettes.

## Déroulement d'un match

Une partie est divisée en deux manches de sept minutes chacune. On parle ici de manche et non de mi-temps, la différence réside dans le fait que le score est remis à zéro à l'issue de la première manche. Ainsi une équipe « écrasée » lors de la première manche conserve une chance de gagner le match. Si chaque équipe gagne une manche on procède alors au « un contre gardien », qui consiste en une série de relances (un gardien relanceur et un attaquant contre le gardien de but adverse).

Le match en lui-même se déroule sensiblement dans les mêmes conditions qu'un match de handball à quelques différences près :

- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> En défense, tout contact est interdit.
- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> Les sorties de gardien sont strictement interdites afin de préserver l'intégrité physique des joueurs.
- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> La défense alignée à six mètres est interdite. Une équipe doit montrer sa volonté de récupérer la balle par une défense étagée.
- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> Un but marqué en « Kung-fu » (le tireur réceptionne et tire dans la même suspension) 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 (y compris 360°, salto etc...) vaut un point.
- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> Il n'y a pas de jet de coin (aussi appelé « corner ») : si la balle sort du côté des zones neutres, la remise en jeu est toujours effectuée par le gardien.
- <sup>35</sup>/<sub>17</sub> 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. Dans tous les cas, il n'y a pas d'exclusion temporaire : une faute importante sera sanctionnée par un point de pénalité accordé à l'équipe adverse ainsi que la remise du ballon à l'équipe non fautive.

Toutes ces règles ont pour objectifs d'encourager le côté spectaculaire et aérien de ce sport.