Règlement SPIN **(H)**AND PLAY :

Si les règles de base du handball restent les mêmes, ce format de jeu y ajoute une touche d'originalité et d'imprévu. Avant chaque rencontre, l'arbitre fait tourner une **roue** qui détermine une **règle spéciale** applicable durant l'intégralité du match. À cela s'ajoute un système de **jokers** : chaque équipe en choisit un parmi trois proposés avant le coup d'envoi et peut l'utiliser à un moment stratégique de la partie. Cette utilisation sera encadrée par des **signaux sonores**.

Quant aux équipes, elles sont composées de **six joueurs : un gardien, quatre joueurs sur le terrain et un joueur sur le banc**. Ce dernier joue un rôle essentiel puisqu'il est responsable de l'activation du joker de son équipe. Hormis le gardien, qui conserve sa place pendant toute la rencontre, les autres joueurs peuvent se remplacer librement afin d'adapter leur stratégie aux différentes situations de jeu.



Une dernière petite chose, après un but, l'**engagement** est effectué directement **par le gardien** depuis sa zone ! Pour autant, le **joueur réceptionnant cette passe ne peut aller au tir**... L'objectif étant de lutter contre LES CAROTTES !!

Maintenant que vous avez compris le déroulement du tournoi, présentons désormais l'ensemble des règles pouvant être inscrites sur la roue puis les jokers !

<u>Règles présentes sur la roue :</u>



Course contre la montre : À partir de 3 min 30 de jeu, la valeur des buts augmente toutes les 30 secondes : les buts valent 2 points entre 3 min 30 et 4 min, 3 points entre 4 min et 4 min 30, puis 4 points jusqu'à la fin du match. Prendre de l'avance c'est bien mais qui sera le plus clutch ?



Le roi du silence : l'arbitre déteste le bruit et encore plus les joueurs qui parlent... tous ceux qui oseront parler pendant le match se verront être exclus pendant 30 secondes !



Bruce-Lee : quoi de plus spectaculaire que de marquer qu'en kung-fu !



Ballon mystère : vous avez déjà essayé de jouer au hand avec d'autres ballons ? On vous propose d'essayer avec quelques balles atypiques... D'ailleurs si quelqu'un arrive à marquer avec le dernier ballon on vous offre 5 buts (on y croit pas) !



Le marathon : interdiction de courir vous ne pouvez que marcher, c'est parfait pour ceux qui à 15 min/km sont physiologiquement en footing !



Mike Tyson : Le gardien en a assez de subir. Pour rétablir l'équilibre, il reçoit une paire de gants de boxe et peut enfin rendre coup pour coup… aux ballons !



Ricochets : on souhaite vous rappeler l'époque où vous lanciez des pierres sur l'eau, pour cela on vous oblige à ce que toutes les passes et les tirs soient à rebonds !



Battle Royale : à partir de la deuxième minute de jeu et cela toutes les minutes suivantes, un joueur de chaque équipe doit quitter le terrain. À la fin, il n'en restera qu'un ! On vous offre un peu d'aide, le gardien peut sortir pour aider son coéquipier mais il a l'interdiction de tirer…



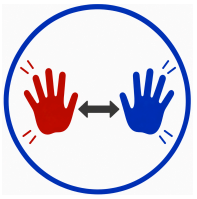
Artillerie : les buts marqués en dehors des neufs mètres comptent double ! Préparez-vos canons !



Nostalgie : comme pour les enfants, on a décidé de restreindre les buts. Bon on en a peut être un peu trop fait…



Ça brûle : la balle est brûlante, vous n'avez plus que 4 passes pour marquer ! Puisqu'on est des anges, la passe du gardien ne compte pas !



Changement de main : passes et tirs seulement avec sa main opposée ! On espère que vous êtes ambidextres !



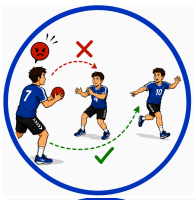
Amputation : on vous laisse choisir un bras avec lequel jouer, après vous vous débrouillez ! Si vous n'arrivez-plus à rattraper la balle, c'est pas notre problème ! Dans un élan de gentillesse, cette règle ne s'applique pas au gardien.



Échauffement : quand bien même celà ne serait pas votre premier match, il se pourrait que votre épaule ne sois pas échauffée. Pour éviter toutes blessures, on vous oblige à faire vos passes et vos tirs à deux mains. On prend soin de vous !



Le Far-West : les deux remplaçants réalisent un duel, évidemment pas avec une arme à feu... on a trouvé qu'un puissance quatre était bien plus fun ! Le gagnant offrira à son équipe un joker bonus.



Antisocial : On a vu que vous n'appréciez pas la personne qui vous a fait la passe... ça tombe bien puisque vous n'avez pas le droit de lui redonner !



J.O : Pour poser leurs jokers, les équipes doivent réaliser 60 pompes par l'intermédiaire de leurs remplaçants. Les changements sont autorisés afin d'effectuer des relais. Il est l'heure de gonfler les pecs !

<u>Jokers :</u>

Petite précision au sujet des jokers : lorsque vous voyez ce logo cela signifie que le joker ne peut être posé qu'en possession de la balle. Quand il n'apparaît pas, il peut être utilisé à tout moment.



Pénalty du banc : Le remplaçant présent sur le banc tire un pénalty au profit de son équipe. Qui veut être le super-sub ?



3ème mi-temps : Le gardien adverse a un peu trop fait la fête hier... Pendant 1 minute, il doit porter des lunettes qui le désorientent.



Reverse pénalty : L'équipe en possession du joker désigne un joueur adverse pour tirer un pénalty. S'il marque sur sa tentative, son équipe marque un but. Par contre, s'il la manque, l'équipe qui a posé le joker voit son score être augmenté de deux. On espère que vous avez confiance en votre gardien !



Exclusion flash : Et si vous vous mettiez à la place de l'arbitre ? Vous excluez de l'équipe adverse l'un des joueurs présents sur le terrain pendant une minute.



Renfort express : Pendant 1 minute, le remplaçant vient aider son équipe sur le terrain. Le remplaçant a intérêt à être utile !



Zone géante : Votre gardien se trouve à l'étroit dans sa toute petite zone… Étendez- lui celle-ci jusqu'au 9 mètres pendant 1 minute !



Jackpot : Faire les yeux doux à la table de marque vous réussi ! Tous vos buts comptent doubles pendant une minute !



2Bouze : Pendant 1 minute, le gardien adverse ne peut utiliser qu'une main pour arrêter les tirs et relancer ! On espère pour l'équipe adverse que ce joker ne tombera pas en même temps que la règle "amputation"…



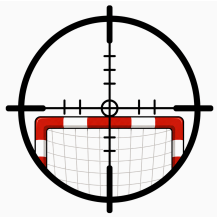
Tiki-Taka : Amoureux du jeu collectif, voir l'autre équipe marquer sans se faire de passes vous énerve au plus haut point ! Vous décidez donc de les priver de dribble pendant 1 minute afin de forcer le jeu collectif !



Injustice : La vie est parfois injuste et le handball également… Surtout pour votre adversaire puisque vous annulez leur dernier but et cela peu importe le nombre de points qu'il a rapporté !



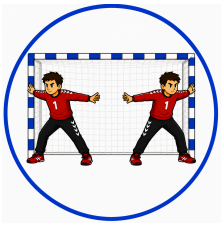
Jack Sparrow : Le trésor le plus important au hand ? Le ballon ! Subtilisez le des mains de votre adversaire en arrêtant le temps. Si vous voulez jouer sur leurs nerfs, on vous conseille de l'utiliser lors d'une contre-attaque !



Sniper : Un joueur de votre équipe prend un tir du milieu de terrain, s'il touche la barre, il vous fait gagner trois buts ! Pour une fois, votre coach ne vous disputera pas pour avoir tirer sur les poteaux...



Roulette Russe : L'équipe qui obtient ce joker peut l'activer quand elle le souhaite avant le coup d'envoi. Une fois activé, tous les jokers retournent entre les mains du corps arbitral pour être mélangés et piochés à nouveau. L'équipe ayant joué le joker tire toujours en premier. Si l'une des équipes pioche "roulette russe", les deux jokers sont immédiatement attribués à l'équipe adverse. Si le joker n'est pas activé avant le coup d'envoi, il est simplement perdu. Quelles équipes seront assez joueuses pour tenter le coup ?



Rempart : Votre gardien est une passoire ? N'hésitez plus, utilisez votre joker pour combler les trous ! Votre remplaçant rentre en tant que deuxième gardien pendant une minute !



Sold-Out : Pas de chance... ce joker ne sert à rien...