

Dodgeball – Le Règlement

Caractéristiques du terrain :

Un terrain de dodgeball est composé de 12 trampolines (6 dans chaque camp), 2 trampolines verticaux (1 dans chaque camp) et d'une zone neutre (au centre du terrain)

Zone neutre : Cette zone se situe entre les 2 camps. Un joueur a seulement le droit d'entrer dans sa partie de zone neutre lors du coup d'envoi et pour récupérer des ballons. Les joueurs ne doivent pas aller au-delà de cette ligne pour tirer/attaquer, sinon leur tir devient caduc.

- Attention, lorsqu'un joueur est dans cette zone, l'équipe adverse peut le toucher et l'éliminer. Par contre, s'il bloque le ballon dans cette zone, il ne peut pas faire revenir un de ses joueurs !

1.5 - Zone « personnes touchées » : Cette zone se situe sur le côté du terrain (extérieur). Les personnes éliminées doivent s'y rendre, en attendant d'être repêchées.

Début d'une manche :

2.1 - Au début de chaque manche, 5 joueurs de chaque équipe au maximum se placent derrière la ligne du fond. Durant la manche, il n'est pas possible de faire des changements de joueurs. Par contre, les changements sont autorisés entre chaque manche. Chaque équipe peut avoir le nombre de remplaçants qu'elle le souhaite.

2.2 - 4 ballons sont placés tout au long de la ligne centrale, par les arbitres, avec un espace égal entre chacun d'eux.

2.3 - Le début de la manche est donné par l'arbitre. Les joueurs peuvent s'élancer vers la zone neutre pour tenter d'attraper un ou plusieurs ballons uniquement après la phrase « 3 – 2 – 1 – Dodgeball » ! Il est formellement interdit d'aller chercher les ballons avec les pieds en avant ! L'arbitre se réserve le droit d'éliminer le joueur qui tente d'attraper un ballon comme cela.

Durant la manche :

3.1 - Une balle est considérée comme « morte » (= sans pouvoir d'élimination) lorsqu'elle touche le sol ou un filet

3.2 - Une balle est considérée comme « vivante » (= avec pouvoir d'élimination) lorsque c'est un tir direct, qu'elle touche un joueur ou même une autre balle. Les habits font partis du joueur ! Si l'habit est touché, le joueur est éliminé.

- Cas de figure I : Lorsqu'une balle « vivante » touche un joueur, puis le sol ou le filet, il est éliminé
- Cas de figure II : Lorsqu'une balle touche le filet ou le sol (« morte »), puis un joueur, il n'est pas éliminé.
- Cas de figure III : Lorsqu'une balle touche un joueur ou une autre balle, elle est toujours « vivante » et peut éliminer d'autres joueurs. Lorsqu'elle touche le sol ou un filet, tous les joueurs qui ont été touchés, avant cela, sont éliminés !

3.3 - Pour repêcher un joueur éliminé de son équipe, il faut bloquer une balle « vivante ». Pour chaque balle bloquée, au maximum un joueur éliminé peut revenir en jeu. Il n'y a pas « d'ordre » de retour au jeu !

Attention, le joueur qui s'est vu bloqué sa balle par l'équipe adverse n'est pas éliminé !

- Cas de figure I : Lorsqu'un joueur est touché par une balle « vivante », mais qu'un coéquipier la bloque avant qu'elle soit « morte », le joueur touché n'est pas éliminé et, de plus, un joueur éliminé peut être repêché !
- Cas de figure II : Lorsqu'un joueur bloque une balle « morte », il ne peut pas repêcher un joueur de son équipe

3.4 - Chaque joueur peut se protéger avec sa balle des tirs adverses. Il n'est pas éliminé par la balle déviée, mais elle reste « vivante » et peut éliminer un de ses coéquipiers !

Attention, si une balle « vivante » touche le ballon et la main du joueur, celui-ci est éliminé, si lui ou un de ses coéquipiers n'arrive pas à bloquer la balle avant qu'elle soit « morte »

3.5 - Un joueur peut garder la balle bloquée dans ses mains, autant de temps qu'il le souhaite. Il n'y a pas de limite de possession de balle !

Attention, un joueur ne peut pas avoir 2 ballons ou plus, dans ses mains !

Fin de la manche :

4.1 - Une manche est terminée lorsque l'arbitre siffle la fin, soit lorsque le temps de jeu est écoulé (soient 4, 2 ou 5 minutes selon le type de manche). Ou quand tous les joueurs d'une équipe ont été éliminés.

- *L'arbitre compte le nombre de joueurs encore présents sur le terrain. L'équipe qui a le plus de joueurs gagne la manche*

Victoire et distribution des points :

Un match se gagne au meilleur des 3 manches (Best of 3) et chacune d'elles permet de donner des points aux équipes

L'équipe gagnant le plus de manches remporte le match. Après les 3 manches, si les deux équipes sont à égalité (3 matchs nuls successifs ou 1 victoire partout et un match nul), les deux équipes sont départagées lors d'une manche de mort subite. Cette manche

supplémentaire est sans limite de temps ; la première équipe qui perd un joueur, perd le match.

Qualifications lors des phases finales					
Equipes	Manche 1 5'	Manche 2 5'	Manche 3 5'	Mort subite	Victoire
A	✓	✓	/		✓
B					
✓ = victoire					
A	✓		✓	/	
B		✓			
En cas d'égalité(s)					
A	E	✓	✓	/	
B					
A	E	✓		✓	✓
B			✓		
A	E	E	✓	/	
B					
A	E	E	E	✓	✓
B					
E = égalité, il reste le même nombre de joueurs dans les deux équipes à la fin du temps réglementaire L'équipe A remporte la mort subite en éliminant en premier un joueur de l'équipe B					

La présence d'un arbitre est obligatoire, il vous aidera à comprendre et à respecter les règles.

Fair-play :

6.1 Comprendre et respecter les règles du jeu

6.2 Respecter l'intégrité et le jugement des arbitres. Seules leurs décisions font foi !

6.3 Respecter son adversaire et le féliciter d'une manière courtoise après chaque match, autant en cas de défaite que de victoire

6.4 Etre responsable de ses actions et garder la maîtrise de soi

6.5 Ne pas provoquer ses adversaires et s'abstenir d'utiliser un langage irrespectueux (grossier, injurieux, provocateur, etc.)

En cas de non-respect de ces règles de fair-play, l'arbitre et/ou le comité d'organisation peuvent prendre un certain nombre de mesures, allant de la disqualification du joueur, jusqu'à celle de son équipe !