

DODGEBALL – LE RÈGLEMENT

Version 1.0 du 16 mars 2013

Créée par l'Association faïtière du Dodgeball Broyard Amateur (AFDBBA)

1. CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN :

Le dodgeball se joue sur 2 terrains, qui font chacun 16m de largeur pour 8 mètre de longueur

1.1 - Ligne de fond : Cette ligne se trouve en fond de terrain et délimite la zone jusqu'où les joueurs peuvent reculer. Les joueurs se trouvent derrière cette ligne lors du début de chaque manche. Durant la manche, aucun joueur n'est autorisé à se rendre derrière cette ligne, excepté lorsqu'il est touché ! Si une personne dépasse cette ligne en cours de jeu, il est éliminé et doit se rendre dans la zone « personnes touchées »

1.2 - Ligne centrale : Cette ligne se trouve au milieu des 2 terrains. Au début de chaque manche, 4 ballons sont déposés tout au long de cette ligne. Pendant le jeu, si un joueur dépasse cette ligne et rentre dans le terrain adverse, il est directement éliminé et doit se rendre dans la zone « personnes touchées »

1.3 - Ligne d'attaque : Cette ligne se trouve dans chaque terrain, à 1m de la ligne centrale. Les joueurs ne doivent pas aller au-delà de cette ligne pour tirer/attaquer, sinon leur tir devient caduc.

- *Attention, le ballon doit être tiré avant cette ligne pour que le tir soit comptabilisé. Si un joueur saute avant la ligne, mais lâche son ballon dans la zone neutre, son tir est caduc !*

1.4 - Zone neutre : Cette zone se situe entre les 2 lignes d'attaque et englobe la ligne centrale. Un joueur a seulement le droit d'entrer dans cette zone lors du coup d'envoi et pour récupérer des ballons.

- *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 soit derrière la ligne de fond, soit dans une zone sur le côté du terrain (extérieur), créé s'il n'y a pas assez de place derrière la ligne de fond. Les personnes éliminées doivent s'y rendre, en attendant d'être repêchées.

2. 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 des 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 ballon 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.

3. 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 touché, avant cela, sont éliminés !*

3.3 - Pour repêcher un joueur éliminé de son équipe, il faut bloquer une balle « vivante ». Pour chaque balle bloquée, 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. Lorsqu'il dévie sa balle, il n'est pas éliminé, mais la balle reste « vivante » et peut éliminer un de ses coéquipier !

- *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 !*

4. FIN DE LA MANCHE :

4.1 - Une manche est terminée lorsque l'arbitre siffle la fin, soit lorsque les 5 minutes de temps de jeu sont écoulées. Ou quand tous les joueurs d'une équipe ont été tous éliminés.

4.2 - A la fin du temps réglementaire, l'arbitre comptabilise les points de la manche

- *Attention, lors des phases finales, l'arbitre compte le nombre de joueurs encore présents sur le terrain. L'équipe qui a le plus de joueurs gagne la manche*

5. VICTOIRE ET DISTRIBUTION DES POINTS :

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

5.1 Distribution des points : Pour chacune des manches, si l'équipe gagnante a éliminé tous les joueurs d'en face, elle empoche 3 points (0 point pour l'équipe perdante). Si elle n'a pas réussi à éliminé tous les joueurs, elle empoche 2 points (contre 0 point). Et lors d'une égalité, 1 point est distribué à chaque équipe. Au maximum, une équipe peut donc gagner 9 points par match !

5.2 Exception : Lors des phases finales, il n'y a plus de points distribués lors des manches disputées. Si, après les 3 manches, 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'un mort subite. La mort subite est une manche supplémentaire, sans limite de temps. La première équipe qui perd un joueur, perd le match.

6. 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,...)

➔ 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 !

Ce règlement a été validé par l'ensemble des membres de l'AFDBBA, le xx.xx.xxx et entre en vigueur avec effet immédiat !