

DODGEBALL – LE RÈGLEMENT

Version 1.1 du 14 juin 2016

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

1. CARACTÉRISTIQUES DU TERRAIN :

Le dodgeball se joue sur un terrain mesurant 16m de largeur et 8m de longueur. Les dimensions peuvent être ajustées en fonction des disponibilités.

1.1 – Fond de terrain : Le filet délimite le fond de terrain. Les joueurs doivent tenir le filet au début de chaque manche.

1.2 - Ligne centrale : Cette ligne se trouve au milieu du terrain. Au début de chaque manche, 4 ballons sont déposés tout au long de cette ligne.

- *Il est admis que le joueur puisse dépasser cette ligne avec ses bras pour saisir un ballon ou le batailler avec un adversaire*

1.3 - Ligne d'attaque : Cette ligne se trouve dans les deux camps du 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.

- *Au début de la partie, lorsqu'un joueur s'est emparé d'un ballon, pour pouvoir tirer, il doit donc revenir derrière cette ligne d'attaque ou faire une passe à un de ses coéquipiers s'y trouvant !*
- *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 sa partie de zone neutre 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 à la hauteur de l'arbitre principal, sur le côté du terrain. 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 de remplaçants qu'elle 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.

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 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 !

4. 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.

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

- *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 permet de donner des points aux équipes

5.1 Distribution des points (voir schéma) :

- L'équipe gagnant les deux premières manches remporte 3pts et l'équipe adverse 0pt. Cette même équipe gagnante peut remporter 1pt supplémentaire (3+1=4pts) uniquement dans le cas où elle élimine tous les joueurs de l'équipe adverse et ce, sur les deux premières manches.
- Lorsque les manches gagnantes sont alternées, l'équipe ayant gagné 2 manches remporte 2pts et l'équipe adverse 1pt.
- Il y a égalité lorsqu'à la fin du temps réglementaire il reste le même nombre de joueurs dans chaque équipe.
- En cas d'1 égalité : l'équipe gagnant deux manches remporte 3pts et l'équipe adverse 0pt. Les deux équipes remportent 1pt chacune si elle gagne chacune 1 manche.
- En cas de 2 égalités : l'équipe gagnant 1 manche remporte 3pts et l'équipe adverse 0pt.
- En cas de 3 égalités : les deux équipes remportent 1pt chacune

Attribution des points lors des phases qualificatives				
Equipes	Manche 1 4'	Manche 2 4'	Manche 3 2'	Points
A	✓ (T.E)	✓ (T.E)	/	3 (+1=4)
B				0
✓ = victoire T.E = totale élimination, doit être double et sur les deux premières manches pour obtenir le point bonus !				
A	✓		✓	2
B		✓		1
En cas d'égalité(s)				
A	E	✓	✓	3
B				0
E = égalité, il reste le même nombre de joueurs dans les deux équipes à la fin du temps réglementaire				
A	E	✓		1
B			✓	1
A	E	E	✓	3
B				0
A	E	E	E	1
B				1

5.2 Phases finales (voir schéma) : il n'y a plus de point distribué lors des manches disputées. 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					

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, 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 !

7. CHAMPIONNAT D'EUROPE :

Les gagnants des catégories hommes, mixte et femmes ont l'opportunité de défendre les couleurs de la Suisse aux championnats d'Europe de l'année suivante.

- *Ex: les vainqueurs de l'édition 2013 participeront au championnat 2014). Dans le cas où l'équipe ne peut pas ou ne désire pas y participer, les « Viennent ensuite » peuvent la remplacer*

Ce règlement a été validé par l'ensemble des membres de l'AFDBBA, le 1^{er} juin 2013 et entre en vigueur avec effet immédiat ! Et mis à jour le 4 juin 2016