

# Fédération Suisse de Dodgeball

## Règles et règlements



## Table des matières

<b>Partie 1 - Lexique</b>	<b>4</b>
<b>Partie 2 - Terrain</b>	<b>7</b>
Section 1 - Dimensions	7
Section 2 - Zone de Jeu et Zone Hors Limites	8
Section 3 - Mise en forme	8
<b>Partie 3 - Matériel</b>	<b>9</b>
Section 1 - Balles officielles	9
Section 2 - Uniformes	9
Section 3 - Équipement de protection	10
Section 5 - Substances diverses	11
<b>Partie 4 - Joueurs et Remplaçants</b>	<b>12</b>
Section 1 - Contingent	12
Section 2 - Catégories	12
Section 3 - Feuille de Match et éligibilité	12
Section 4 - Remplacement	13
Section 5 - Règle pour l'infériorité numérique	13
Section 6 - Joueur exclu	13
<b>Partie 5 - Coach</b>	<b>14</b>
<b>Partie 6 - Arbitres</b>	<b>14</b>
Section 1 - Corps Arbitral	14
Section 2 - Pouvoirs et fonctions	14
Section 3 - Exception de l'arbitre seul	15
Section 4 - Positions des arbitres sur le Terrain	16
Section 5 - Changement d'arbitre	17
Section 6 - Jugement de l'arbitre	17
Section 7 - Interférence de l'arbitre	17
Section 8 - Uniforme de l'arbitre	17
Section 9 - Code pour les arbitres	17
<b>Partie 7 - Autres intervenants</b>	<b>18</b>
Section 1 - Autres équipes	18
Section 2 - Ramasseurs de balles	18
Section 3 - Spectateurs	19
Section 4 - Médias	19
<b>Partie 8 - Match</b>	<b>20</b>
Section 1 - Contrôle des licences	20
Section 2 - Équipe à domicile	20

Section 3 - Code de conduite des non-Joueurs	20
Section 4 - Règlement du Match et type de Match	20
Section 5 - Match et Manche Forfait	22
<b>Partie 9 - Début du Match</b>	<b>22</b>
Section 1 - Commencement du Match	22
Section 2 - Coup d'Envoi	23
Section 3 - Mise en jeu de la Balle	24
Section 4 - Temps Morts et interruption de jeu	24
Section 5 - Reprise du jeu	25
<b>Partie 10 - Fin du Match</b>	<b>25</b>
<b>Partie 11 - Élimination</b>	<b>25</b>
Section 1 - Joueur Éliminé	25
Section 2 - Interférence du Joueur	26
Section 3 - Zone Neutre	26
Section 4 - Hors-Limites	27
Section 5 - Cinq secondes et Refus de Jeu	27
<b>Partie 12 - Actions Offensives</b>	<b>28</b>
Section 1 - Essai	28
Section 2 - Touche	28
Section 3 - Tir à la Tête	28
Section 4 - Suicide	29
Section 5 - Pincement	29
<b>Partie 13 - Actions Défensives</b>	<b>30</b>
Section 1 - Catch	30
Section 2 - Joueur Revenant	30
Section 3 - Ordre du retour	31
Section 4 - Bloc	31
Section 5 - Tir au Sol et Piège	31
<b>Partie 14 - Action simultanée</b>	<b>32</b>
Section 1 - Play Simultané	32
Section 2 - Catch et Touche simultanés	32
<b>Partie 15 - Blessures</b>	<b>32</b>
Section 1 - Joueur blessé	32
Section 2 - Règle du sang	33
<b>Partie 16 - Infractions et Sanctions</b>	<b>33</b>
Section 1 - Carton jaune	33
Section 2 - Carton rouge	34
<b>Partie 17 - Réclamations</b>	<b>35</b>

Section 1 - Réclamation valable	35
Section 2 - Réclamation non valable	35
Section 3 - Réclamation verbale	36
<b>Partie 18 - Code de conduite</b>	<b>36</b>
Section 1 - Code de conduite pour les Joueurs	36
Section 2 - Système d'honneur	36
Section 3 - Code de conduite pour les Arbitres	37
Section 4 - Conduite antisportive	37

**Note importante:** Le présent règlement est rédigé en utilisant uniquement le masculin pour les différents rôles et statuts des personnes concernées (Joueurs, Coachs, Arbitres, Officiels). Il s'agit d'un choix favorisant la clarté de la lecture. Le Dodgeball étant un sport mixte, tous les éléments s'appliquent autant aux hommes qu'aux femmes. Ainsi, la phrase "Si le Joueur est touché, il doit se rendre au Cimetière" est une manière simplifiée d'écrire "Si le Joueur ou la Joueuse est touché-e, il ou elle doit se rendre au Cimetière". La FSD n'est pas satisfaite de ce choix, mais privilégie la lisibilité du règlement.

## Partie 1 - Lexique

**ARBITRES CENTRAUX:** Les arbitres placés en dehors du Terrain, en continuité de la Ligne Centrale.

**ARBITRES DE LIGNE :** Les arbitres placés en dehors du Terrain, proche du croisement entre les Lignes Latérales et les Lignes de Fond.

**ARBITRE PRINCIPAL :** L'arbitre responsable du Match.

**BALLE EN VOL :** Une balle qui est en l'air suite à un essai. Une balle est considérée comme en vol tant qu'elle n'a rien touché.

**BALLE MORTE :** Une balle est considérée comme morte après:

1. Avoir touché le sol, le plafond, un mur, un poteau ou tout autre objet ne faisant pas partie du Terrain.
2. Avoir touché un individu ne faisant pas partie d'une des deux équipes prenant part au Match.
3. Ne pas avoir été mise en jeu en passant derrière la Ligne d'Attaque après le Coup d'Envoi.
4. Avoir été définie comme morte par un arbitre.

**BALLE VIVANTE :** Une balle est considérée vivante tant qu'elle n'est pas morte.

**BLOC :** L'action de contrer un Essai adverse avec un ballon tenu en main.

**BLOC ATTAQUE :** Une Balle Vivante qui a été bloquée et qui arrive dans le Camp adverse. Le Bloc Attaque est considéré comme un Essai valide, et les mêmes règles s'y appliquent. Toute règle concernant un Essai s'applique également au Bloc Attaque; le Bloc Attaque ne sera donc pas mentionné à chaque fois dans les règles.

**CAMP :** La partie du Terrain appartenant à chaque équipe. Il est délimité par la Ligne de Fond, les Lignes Latérales et la Ligne de Zone Neutre la plus éloignée.

**CAPITAINE :** Membre de l'équipe qui représente les Joueurs sur le Terrain. Peut agir en tant que Coach en l'absence de ce dernier.

**CATCH :** L'action d'attraper une Balle Vivante d'un Essai adverse sans la relâcher, en sécurisant la balle avec une main minimum tout en étant en jeu.

**CATCH AND CARRY:** L'action d'un Joueur qui effectue un Catch puis sort des limites du Terrain.

**CATCH ET TOUCHE SIMULTANÉS :** L'action d'un Joueur Défenseur qui catche et est touché exactement au même moment.

**CIMETIÈRE :** La zone où les Joueurs éliminés attendent.

**COACH :** La personne qui est responsable des agissements de son équipe. Il représente l'équipe lorsqu'il doit y avoir des discussions avec les Officiels ou l'équipe adverse.

**CODE DE CONDUITE:** Ensemble de règles de Fair Play que les Joueurs participant à un événement de la FSD doivent respecter

**CORPS ARBITRAL :** Le groupe composé de l'Arbitre Principal, des Arbitres Centraux et des Arbitres de Ligne.

**COUP D'ENVOI :** Le signal donné par l'arbitre du début de la Manche.

**ÉQUIPE :** L'ensemble des individus inscrits sur la Feuille de Match.

**ÉQUIPE À DOMICILE :** L'équipe qui est désignée par le plan de Match, un lancer de pièce ou par accord commun comme jouant à domicile, même si ce n'est littéralement pas le cas.

**ESSAI :** L'action de lancer un ballon dans le but qu'il touche un Joueur de l'équipe adverse.

**FAUX DÉPART :** L'action d'un ou plusieurs Joueur franchissant la Ligne de Fond avant que le Coup d'Envoi n'ait été donné.

**FLOOR STRIKE :** L'action d'une balle venant d'un Essai heurtant le sol en même temps que le Joueur Défenseur.

**FSD :** La Fédération suisse de Dodgeball

**INTERFÉRENCE :** L'action d'interférer avec la direction ou la vitesse naturelle d'une balle ou de gêner, entraver ou empêcher un Joueur d'effectuer une action. Elle est causée par un individu ne faisant pas partie du jeu, par exemple un Remplaçant, un Joueur de l'équipe adverse, un arbitre ou un Spectateur. Un contact physique n'est pas nécessaire pour qu'une action soit considérée comme une Interférence.

**JOUEUR :** Un membre, masculin ou féminin, d'une des deux équipes participant au Match

**JOUEUR ATTAQUANT :** Un Joueur qui lance ou qui se prépare à lancer une balle sur un Joueur Défenseur de l'équipe adverse.

**JOUEUR DÉFENSEUR :** Un Joueur qui se défend d'un Essai d'un Joueur Attaquant.

**JOUEUR ÉLIMINÉ :** Un Joueur dans le Cimetière, devant le rejoindre ou étant en train de le faire.

**JOUEUR EXPULSÉ :** Un Joueur qui a été retiré de la partie par un arbitre, généralement pour comportement antisportif ou comportement inacceptable.

**JOUEUR INÉLIGIBLE :** Un Joueur dont la situation n'est pas conforme aux règles d'éligibilité émises par la Fédération Suisse de Dodgeball.

**JOUEUR TOUCHÉ:** Un Joueur est considéré comme touché au moment de la Touche.

**FEUILLE DE MATCH :** Le document listant les membres de l'équipe.

**LIGNE CENTRALE :** La ligne qui traverse le Terrain dans la largeur, et qui le sépare en deux parties égales.

**LIGNES :** Les traces au sol qui délimitent les différentes zones du Terrain ainsi que le Terrain lui-même.

**LIGNES D'ATTAQUE :** Les lignes qui traversent le Terrain dans la largeur, situées trois mètres devant la Ligne de Fond.

**LIGNES DE FOND :** Les lignes qui délimitent le Terrain de la Zone Hors Limites par la largeur.

**LIGNES DE ZONE NEUTRE:** Les lignes situées à 1,5 mètres de chaque côté de la Ligne Centrale, parallèles à celle-ci.

**LIGNES LATÉRALES :** Les deux lignes parallèles qui délimitent le Terrain sur sa longueur, et le séparent de la Zone Hors Limites.

**MANCHE :** Une Manche est une période de jeu de 3 minutes maximum. Elle se termine à la fin de ce temps réglementaire, ou lorsque tous les Joueurs d'une équipe ont été éliminés.

**MATCH :** La rencontre entre deux équipes.

**MORT SUBITE** : La Manche supplémentaire qui prend place lorsque les deux équipes sont à égalité au terme des Prolongations.

**OFFICIELS** : Les individus responsable du respect et de l'application des règles. Tous les choix des Officiels sont finaux. Les Officiels sont les membres du Corps Arbitral et les co-coordonateurs de tournois et directeurs.

**PIÈGE** : L'action d'un Joueur qui catche en coinçant la balle contre un mur, le sol ou tout autre objet qui pourrait la rendre morte.

**PINCEMENT** : Le fait de tenir l'enveloppe extérieure de la balle entre le pouce et les doigts.

**PLAY SIMULTANÉ** : L'action de deux Joueurs ou plus qui sont touchés et/ou catchent un ballon exactement au même moment.

**PROLONGATIONS** : La Manche d'une minute, qui prend place lorsque les deux équipes sont à égalité au terme du temps réglementaire.

**PROVOCATION** : L'action d'un Joueur qui attaque verbalement un membre de l'équipe adverse.

**RÉCLAMATION** : Une demande faite par un Coach à l'Arbitre Principal, afin de discuter avec lui de l'application des règles lors d'une action particulière ou du statut d'éligibilité d'un Joueur.

**REFUS DE JEU** : L'action de ne pas lancer la balle intentionnellement après que les 5 secondes réglementaires ont été annoncées.

**REMPLAÇANT** : Un Joueur inscrit sur la Feuille de Match, et qui n'est pas titulaire au début de la Manche.

**REVENANT** : Un Joueur qui revient en jeu depuis le Cimetière suite à un Catch d'un Joueur de son équipe.

**SPECTATEURS**: Toute personne n'étant pas un arbitre, un Joueur, un Remplaçant, un Coach ou un officiel.

**SUICIDE** : Une Essai aérien d'un Joueur Attaquant sautant au delà de la Zone Neutre.

**TEMPS MORT** : Une pause pendant le Match annoncée par un arbitre en raison d'un incident qui nécessite que le chronomètre soit mis en pause.

**TERRAIN** : La zone incluant la Zone de Jeu et la Zone Hors Limites.

**TIR À LA TÊTE.** : Un Essai qui frappe un Joueur Défenseur à la tête ou au cou.

**TOUCHE** : L'action d'une balle heurtant un Joueur Défenseur sans que celui-ci ne bloque ou ne catche.

**ZONE DE JEU** : Zone à l'intérieur des Lignes Latérales et de Fond, ne les incluant pas.

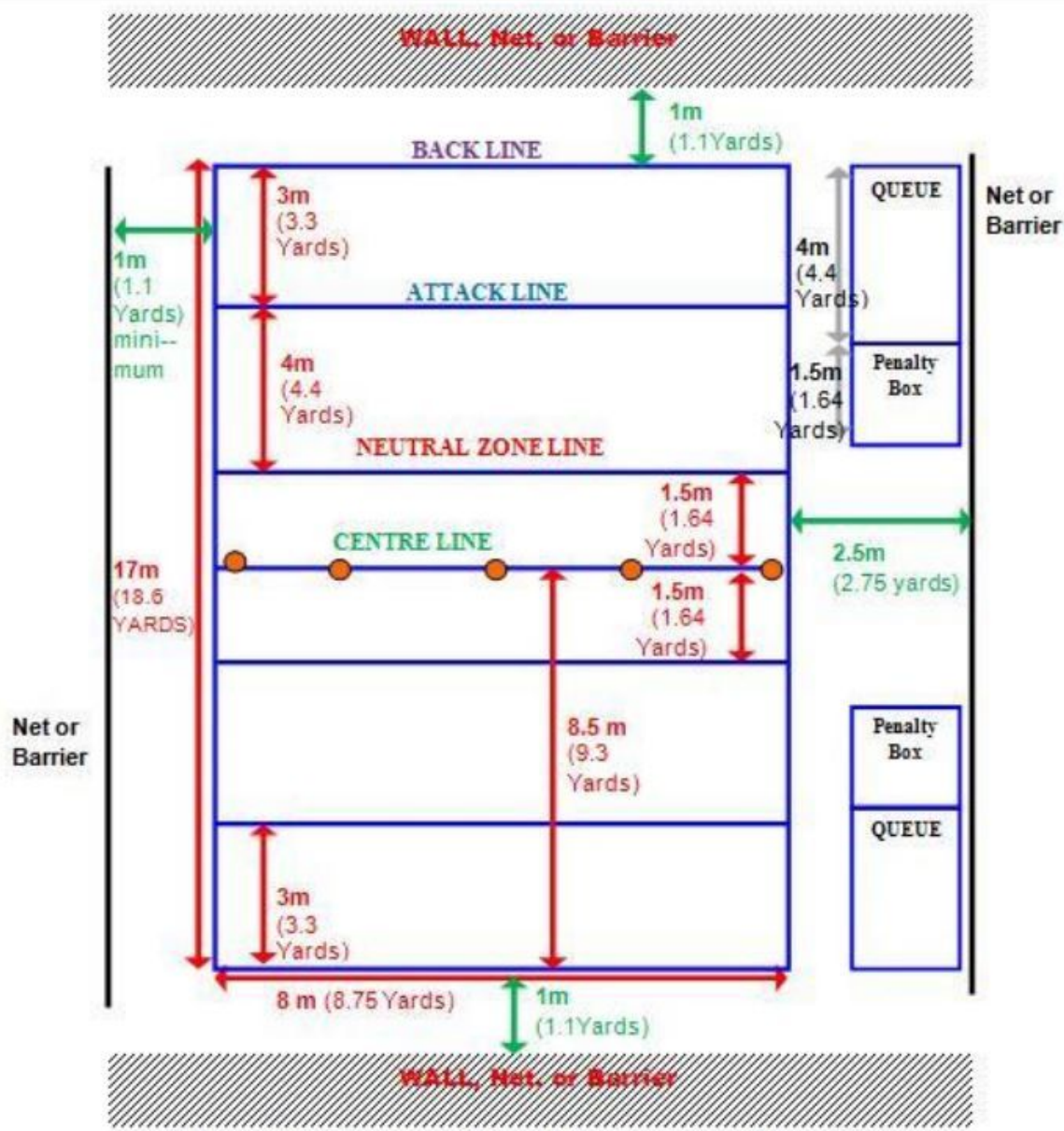
**ZONE DE PÉNALITÉ** : La zone où les Joueurs ayant écopé d'un carton jaune doivent attendre durant les 5 minutes de pénalité.

**ZONE HORS LIMITES** : La zone qui entoure le Terrain, incluant les Lignes Latérales et de Fond.

**ZONE NEUTRE** : La zone centrale délimitée par les Lignes de Zone Neutre et les Lignes Latérales.

## Partie 2 - Terrain

### Section 1 - Dimensions



- A. Les dimensions officielles pour un Terrain réglementaire sont les suivantes:
- La Zone de Jeu mesure 17 mètres de longueur et 8 mètres de largeur.
  - La Ligne Centrale est tracée à travers la largeur de la Zone de Jeu, à mi-chemin exactement entre les Lignes de Fond.
  - La Zone Neutre mesure 3 mètres de large. Elle est délimitée par les Lignes de Zone Neutre, situées à 1,5 mètres de chaque côté de la Ligne Centrale.



- d. Les Lignes d'Attaque se situent à travers le Terrain à 3 mètres des Lignes de Fond.
  - e. Au moins 1 mètre doit être prévue pour la Zone Hors Limite, permettant aux arbitres de se déplacer librement autour de la Zone de Jeu.
  - f. Le Cimetière de chaque équipe est une zone d'1 mètre par 4 mètres. Il doit être situé à 1 mètre de la Ligne Latérale, laissant assez de place aux arbitres pour se déplacer librement le long de la Zone de Jeu. Il sera tracé à partir d'un point au niveau de la Ligne de Fond puis longeant parallèlement la Ligne Latérale.
  - g. L'utilisation de support de balle est autorisé, mais ces derniers doivent être fait d'un plastique souple et d'un matériau antidérapant. Ils doivent faire 7,5 cm.
  - h. Le Terrain doit être entouré, dans la mesure du possible, par des filets, murs ou barrières afin d'empêcher les balles d'en sortir.
  - i. Les plafonds doivent être au moins à 4 mètres de hauteur et aussi élevés que possible.
- B. Tous les efforts doivent être faits pour obtenir les dimensions correctes. Cependant la taille du Terrain peut être ajustée pour mieux s'adapter à l'espace disponible. Dans ce cas, seule la zone entre la Ligne d'Attaque et la Ligne de Fond peut être réduite. Ces modifications doivent être validées par le Corps Arbitral.
- C. Les arbitres peuvent marquer la Ligne Centrale pour montrer où les balles doivent être placées au début de chaque Manche.

## **Section 2 - Zone de Jeu et Zone Hors Limites**

- A. La Zone de Jeu est la zone dans laquelle les balles peuvent être valablement jouées et où les éliminations peuvent être faites.
- B. La Zone Hors Limites doit être claire et dégagée, et délimitée par des murs, filets ou barrières.
- C. Le Corps Arbitral doit inspecter le Terrain avant le début du Match afin d'en contrôler l'aménagement.

## **Section 3 - Mise en forme**

- A. Les arbitres doivent déterminer la mise en forme du Terrain avant le début du Match.
- B. Le Terrain doit correspondre aux normes de la Fédération Suisse de Dodgeball et être exempt de risques de glissades ou de chutes aléatoires.
  - a. Au cours du Match, si le Terrain devait devenir dangereux, l'arbitre peut appeler un "Temps Mort" pour résoudre le problème.
  - b. Une nouvelle Manche sera commencée afin de reprendre le jeu.

## Partie 3 - Matériel

### Section 1 - Balles officielles

- A. Tous les Matches se déroulant lors d'événements organisés par la FSD doivent être disputés avec des balles approuvées par la FSD .
- B. Les balles doivent faire 17,8 cm de diamètre sur la largeur de la balle gonflée. (Correspond à la taille Junior [2016])
- C. La pression de la balle doit se situer entre 0,110 et 0,125 barres (1,6-1,8 psi).
- D. Les balles doivent être faites d'une chambre à air caoutchouc, recouverte par une enveloppe, un textile de revêtement non piqué et une couche de 2mm de mousse.
- E. Les balles peuvent contenir des logos, sponsors et inscriptions jugés acceptables par la FSD.

### Section 2 - Uniformes

- A. Les uniformes sont considérés comme faisant partie du Joueur. (Tout Joueur Touché sur n'importe quelle partie de son uniforme sera considéré comme éliminé.)
- B. L'uniforme de chaque Joueur comporte au minimum un maillot, des pantalons ou shorts et des chaussures
- C. Chaque Joueur doit porter un uniforme similaire à celui des autres membres de son équipe.
- D. Le nom de l'équipe doit être visible sur l'uniforme, au minimum sur le maillot. Il peut également apparaître sur les autres éléments de l'uniforme. Le logo de l'équipe peut le remplacer ou l'accompagner.
- E. Les noms de sponsors et logos doivent être approuvés par la FSD avant d'être affichés sur l'uniforme de l'équipe. Les logos et textes injurieux, obscènes et/ou discriminatoires ne seront pas autorisés.
- F. Tout uniforme doit être porté correctement et être en bon état. Le Corps Arbitral peut, à tout moment, demander à un Joueur un ajustement voire un changement de son uniforme si un élément de l'uniforme présente un risque pour la sécurité ou est en violation avec les règles de la FSD. Le Joueur sera chargé de le remplacer. En cas de refus, il ne sera pas autorisé à jouer.
- G. Maillots:
  - a. Tous les membres de l'équipe doivent porter des maillots identiques à l'exception de leurs numéros uniques de Joueurs.
  - b. Les maillots peuvent être sans manches, à manches courtes ou longues.
  - c. Il est autorisé de porter des T-shirts à manche longues ou courtes sous le maillot.
  - d. Aucun Joueur ne peut porter des haillons ou vêtement effiloché, coupé, ou avec des manches fendues.
- H. Numéros:
  - a. Seuls les nombres arabes entiers (0-99) sont autorisés

- b. Deux Joueurs ou plus d'une même équipe ne peuvent porter de numéros identiques (Les nombres 0 et 00 ou 3 et 03 sont des exemples de numéros identiques).
  - c. Chaque Joueur doit porter un numéro unique, lisible et visible au dos de son maillot. Ce numéro peut également apparaître ailleurs, ou sur les autres éléments de l'uniforme.
  - d. Les numéros doivent être de couleur différente du maillot. Le numéro dans le dos de chaque Joueur doit mesurer au moins 15 cm de hauteur.
  - e. Les Joueurs sans numéro ne sont pas autorisés à jouer.
- I. Pantalons et Shorts:
- a. Les Joueurs d'une même équipe peuvent porter des pantalons, shorts, ou jupes, tant qu'ils sont identiques en couleur et en style.
  - b. Aucun Joueur ne peut porter des haillons, des vêtements effilochés ou un pantalon ouvert avec les jambes fendues.
- J. Chaussures.
- a. Des chaussures doivent être portées en tout temps.
  - b. Toutes les chaussures doivent être faites en toile, cuir ou matériaux similaires avec une semelle de caoutchouc non marquante.
  - c. Le Corps Arbitral peut juger à discrétion toute chaussure dangereuse. Les Joueurs ne seront autorisés à jouer qu'avec des chaussures jugées sûres.

### **Section 3 - Équipement de protection**

- A. Les équipements de protection sont considérés comme faisant partie du Joueur. (Tout Joueur Touché sur n'importe quelle partie de son équipement de protection sera considéré comme éliminé.)
- B. Tout équipement de protection doit être porté correctement et être en bon état. Le Corps Arbitral juge de l'état de l'équipement, et peut le faire changer.
- C. Le Corps Arbitral peut, à tout moment, demander à un Joueur de changer son uniforme, demander un ajustement ou le retrait de tout équipement, y compris les bijoux. Si un élément d'équipement présente un risque pour la sécurité ou est en violation avec les règles de la FSD, le Joueur sera chargé de l'ôter. En cas de refus, le Joueur ne sera pas autorisé à jouer.
- D. Aucun équipement ou élément de l'uniforme ne sera autorisé s'il améliore de manière significative la performance d'un Joueur.
- E. Les Joueurs doivent venir de leur propre initiative présenter leur équipement au Corps Arbitral au début de chaque événement organisé par la FSD. Toute blessure résultant d'un équipement est de la responsabilité du Joueur le portant.
- F. Protection de la tête
  - a. Les bandeaux et casques de protection sont les seuls équipements autorisés sur la tête des Joueurs.
  - b. Les casquettes, visières et autres couvre-chefs ne sont pas autorisés. Les bandanas ne sont pas considérés comme des bandeaux et ne peuvent pas être portés autour de la tête, du cou ou du poignet et bras.
- G. Coudières
  - a. Les coudières sont autorisées.

- b. Elles peuvent servir de protection ou de soutien.
- H. Genouillères
  - a. Les genouillères sont autorisées.
  - b. Elles peuvent servir de protection ou de soutien.
- I. Plâtre et Prothèses.
  - a. Les prothèses peuvent être portées.
  - b. Tous les plâtres, appareillages orthopédiques, et attelles doivent être rembourrés sur les surfaces dures.
  - c. Aucun Joueur ne sera autorisé à jouer sans que le Corps Arbitral ne détermine si l'équipement pose un risque pour sa sécurité personnelle, la sécurité des autres Joueurs, change la nature fondamentale du jeu ou renforce suffisamment les capacités d'un Joueur pour lui donner un avantage.
- J. Gants
  - a. Les gants ne peuvent pas être portés.
  - b. Seul un Joueur pouvant prouver le besoin médical de porter des gants ou une protection de la main sera autorisé à en porter, exceptionnellement.
  - c. Si un ou des gants sont autorisés pour des raisons médicales, ils ne doivent pas être en mesure d'améliorer les capacités d'un Joueur dans le jeu.
- K. Bijoux.
  - a. Les bijoux peuvent être portés, s'ils sont jugés sûrs pour la sécurité du Joueur, de ses coéquipiers et de ses adversaires.
  - b. Les bijoux, s'ils sont estimés dangereux par le Corps Arbitral, doivent être couverts ou enlevés.
  - c. Les bracelets ou colliers médicaux ne sont pas considérés comme des bijoux. S'ils sont portés, ils doivent être fixés au corps afin que le dispositif d'alerte médicale reste fonctionnel.
  - d. Un Joueur portant des bijoux sans l'autorisation du Corps Arbitral sera jugé entièrement responsable de tous les dommages corporels causés à lui-même, un coéquipier ou un adversaire.
- L. Lunettes.
  - a. Les lunettes peuvent être portées.
  - b. Les lunettes doivent être attachées avec des sangles de tête.
  - c. Le Joueur portant les lunettes est l'unique responsable en cas de dégâts provoqués à ses lunettes.
- M. Nonobstant ce qui précède, la Fédération Suisse de Dodgeball se réserve le droit de refuser ou de retirer l'agrément de tout équipement qui, au seul regard de la Fédération, modifie considérablement le caractère du jeu.

## **Section 5 - Substances diverses**

- A. Les substances appliquées sur la peau des Joueurs pour des raisons médicales sont autorisées, mais elles doivent être recouvertes par un bandage qui n'est pas en violation des autres points de ce règlement.
- B. Les substances appliquées pour guérir la blessure d'un Joueur, comme un spray chaud ou froid, sont autorisées.

- C. Les substances appliquées par-dessus l'uniforme ou sur la peau des Joueurs et qui améliorent la capacité d'un Joueur à lancer ou à attraper ne sont pas autorisées.

## **Partie 4 - Joueurs et Remplaçants**

### **Section 1 - Contingent**

- A. Les équipes sont composées au maximum de 12 Joueurs, selon la Feuille de Match.
- B. Lors de tournois organisés par la FSD, les Joueurs d'une même équipe doivent faire partie du même club affilié à la FSD.
- C. Un Joueur peut faire partie de plusieurs équipes, si celles-ci sont affiliées au même club (par exemple, un Joueur peut être inscrit dans l'équipe Femme et Mixte).

### **Section 2 - Catégories**

- A. Dans la catégorie Homme, tous les Joueurs doivent être des hommes.
- B. Dans la catégorie Femme, tous les Joueurs doivent être des femmes.
- C. Dans la catégorie Mixte, les équipes doivent être constituées des deux sexes dans une proportion égale dans la mesure du possible.
  - a. Si l'équipe est composée de 6 Joueurs, elle doit comporter 3 Joueurs femmes et 3 Joueurs hommes.
  - b. Si l'équipe est composée de 5 Joueurs, elle doit comporter 3 Joueurs d'un sexe et 2 de l'autre.
  - c. Si l'équipe est composée de 4 Joueurs, elle doit comporter 2 Joueurs femmes et 2 Joueurs hommes.
- D. Dans les Catégories Ouvertes, toute proportion d'hommes et de femmes peut participer, y compris uniquement des hommes ou uniquement des femmes.

### **Section 3 - Feuille de Match et éligibilité**

- A. La Feuille de Match doit être remplie complètement et soumise au coordinateur de la compétition avant le premier Match de chaque tournoi de l'équipe.
- B. La Feuille de Match ne peut pas être modifiée en cours de Match. Elle peut cependant être modifiée durant un tournoi, entre les Matches, en accord avec les coordinateurs de la compétition.
- C. La Feuille de Match doit contenir le nom de l'équipe en entier, le nom du club, le nom du Coach ainsi que le contingent de Joueurs.
- D. La Feuille de Match doit contenir le prénom, le nom, le numéro de maillot et de numéro de licence de chaque Joueur, y compris les Remplaçants. Si une des entrées précédentes est incorrecte, elle doit être corrigée. Le jeu peut être poursuivi sans pénalité.
- E. Un Joueur qui n'est pas présent sur la Feuille de Match est inéligible.

- F. Un Joueur n'enfreint pas la règle d'inéligibilité avant que le Coup d'Envoi ne soit donné.
- G. Si le Joueur est déclaré inéligible, il sera exclu du Terrain par le Corps Arbitral. L'équipe fautive continuera à jouer en infériorité numérique jusqu'à la prochaine Manche, lors de laquelle ils pourront aligner une équipe complète.
- H. Lors d'un Match, un Joueur présent sur la Feuille de Match perd tous ses autres statuts: Officiel, Arbitre, Représentant d'un club ou Coach.

## Section 4 - Remplacement

- A. Les Remplaçants doivent se tenir hors du Terrain.
- B. Les remplacements ne peuvent avoir lieu qu'entre les Manches. Aucun remplacement ne peut être effectué pendant une Manche, sauf en cas de blessure.
- C. Si un Joueur se blesse, il est remplacé par le Joueur disponible suivant dans le Cimetière. Un Remplaçant entre alors dans le Match en prenant la dernière place dans le Cimetière. Le Joueur blessé doit sortir du Terrain pour le reste de la Manche.
- D. Dans un Match Mixte, le Remplaçant doit être du même sexe et dans l'ordre du Cimetière. S'il n'y a pas d'autres Joueurs de même sexe dans le Cimetière, l'équipe doit jouer en infériorité numérique jusqu'à la fin de la Manche.

## Section 5 - Règle pour l'infériorité numérique

- A. Une équipe peut débuter une Manche avec une infériorité numérique d'1 ou 2 Joueurs.
- B. Une équipe Mixte doit commencer chaque Match avec au moins 2 hommes et 2 femmes.
- C. En aucun cas une équipe sera autorisée à démarrer un Match avec moins de 4 Joueurs. L'arbitre est tenu de déclarer la Manche Forfait. Ce qui peut mener au Forfait du Match.
- D. Un Joueur non présent lors du contrôle des licences en début de Match ne sera pas autorisé à participer à ce dernier.

## Section 6 - Joueur exclu

- A. Un Joueur exclu est envoyé dans la Zone de Pénalité pendant 5 minutes. (Voie **Partie 16**)
- B. Les 5 minutes peuvent traverser les Manches. Le temps dans la Zone de Pénalité est mis en pause pendant un Temps Mort ou entre les Manches.
- C. Un Coach exclu doit se retirer du Terrain, derrière les barrières et/ou filets qui entourent le Terrain, pour le reste de la compétition.
- D. Si un acte est considéré comme flagrant, agressif ou abusif, le Joueur ou le Coach peut être appelé à quitter le lieu de l'événement. Le Joueur ou le Coach fautif sera enregistré comme recevant un carton rouge par les arbitres du Match ou du tournoi.
- E. Tout Joueur exclu et participant au Match constitue un Forfait.

## Partie 5 - Coach

- A. Un Coach doit rester dans le Cimetière de son équipe, selon les Lignes indiquées. Il ne peut pas entrer sur le Terrain sans autorisation du Corps Arbitral.
- B. Les Coachs sont soumis aux mêmes règles de conduites que les Joueurs.
- C. Le Coach représente son équipe auprès de l'Arbitre Principal.
- D. Le Coach peut s'adresser uniquement aux membres de son équipe et à l'Arbitre Principal. Tout autre comportement sera sanctionné par le Corps Arbitral d'un avertissement, d'un carton jaune puis, le cas échéant, d'un rouge.
- E. Le Coach est seul autorisé à déposer une Réclamation auprès de l'Arbitre Principal.
- F. Les Coachs ne peuvent pas utiliser un langage qui pourrait avoir un effet négatif sur les Joueurs, arbitres ou Spectateurs.
- G. En l'absence de Coach, le Capitaine représente son équipe. Les règles qui s'appliquent au Coach s'appliquent de fait à lui.

## Partie 6 - Arbitres

### Section 1 - Corps Arbitral

Le Corps Arbitral est composé de:

- A. L'Arbitre Principal, responsable de tous les arbitres sur le Terrain, et à qui revient la décision finale dans l'application des règles.
- B. Les trois Arbitres de Ligne, en charge d'aider et soutenir l'Arbitre Principal.
  - a. L'Arbitre de Ligne Centrale est le principal assistant de l'Arbitre Principal. Il est généralement un Arbitre de Dodgeball qualifié.
  - b. Les deux Arbitres de Ligne de Fond, qui ont une vision du Terrain différente.
- C. Un Cinquième Arbitre peut également être nommé pour tenir à jour l'exactitude du résultat du Match, en remplissant la feuille de résultat à mesure que le Match progresse.
  - a. Ils utilise le tableau de marque.
  - b. Il peut être responsable du chronomètre utilisé pendant le Match.
  - c. En l'absence d'un Cinquième Arbitre, un autre membre du Corps Arbitral sera désigné pour en assurer le rôle.
- D. L'Arbitre Central doit être un Arbitre de Dodgeball qualifié par la FSD. L'Arbitre de Ligne Centrale peut l'être également, dans la mesure du possible. Les Arbitres de Ligne de Fond sont usuellement des membres d'équipes participant à l'événement mais pas au Match en cours.
- E. Les équipes doivent fournir des Arbitres quand il leur est ordonné de le faire par les Officiels. À défaut, il devront faire face à des amendes et sanctions.

### Section 2 - Pouvoirs et fonctions

- A. Les arbitres sont les représentants de la FSD.

- B. Les arbitres ont pour rôle de faire appliquer chaque section de ces règles et règlements.
- C. Les arbitres peuvent ordonner aux Joueurs, Capitaines ou Coachs d'effectuer ou de s'abstenir d'effectuer tout acte qui, selon leur jugement, est nécessaire pour renforcer et donner de l'effet à une ou à plusieurs règles.
- D. Un arbitre peut donner des sanctions, disqualifier ou exclure des Joueurs, Capitaines ou Coachs à tout moment.
- E. L'Arbitre Principal a le pouvoir de prendre une décision sur toute situation non spécifiquement prévue dans les règles. Il devra alors noter la situation et en faire part à la FSD, afin de mettre à jour le règlement.
- F. Un Arbitre peut consulter un autre membre du Corps Arbitral à tout moment.
- G. Les principales responsabilités d'un Arbitre Principal sont:
  - a. Faire appliquer une bonne conduite à tous les participants du Match.
  - b. Inspecter le Terrain, les balles, et tout l'équipement du jeu.
  - c. Examiner et vérifier les feuilles de Match et les remplacements.
  - d. Aligner toutes les balles sur la Ligne Centrale, et lancer le Coup d'Envoi.
  - e. Faire appliquer la règle de la Zone Neutre.
  - f. Assumer toutes les responsabilités d'un Arbitre de Ligne.
  - g. Prendre la décision finale en cas de litige, de discussion ou de Réclamation.
- H. Les principales responsabilités d'un Arbitre de Ligne sont:
  - a. S'assurer que toutes les balles sont vivantes suite au Coup d'Envoi.
  - b. Déclarer et vérifier les Catches effectués sur leur Camp.
  - c. Déclarer et vérifier les éliminations effectuées sur leur Camp.
  - d. Contrôler les Joueurs sortant et leur rentrée depuis le Cimetière.
  - e. Aider l'Arbitre Principal dans l'application des règles du jeu.
- I. L'Arbitre Principal et les Arbitres de Ligne ont une autorité égale pour:
  - a. Déterminer si une balle a touché un Joueur ou son vêtement sur leur Terrain.
  - b. Déterminer si une balle a été lancée illégalement.
  - c. Déclarer un Joueur Éliminé.
  - d. Déclarer un Catch.
  - e. Déclarer un Joueur hors limites.
  - f. Suspendre le jeu ou déclarer un Temps Mort, lorsqu'une blessure survient ou qu'une Réclamation est reçue.
  - g. Exclure ou disqualifier du Match, un Joueur, Coach, dirigeant ou tout autre membre de l'équipe, pour violation des règles ou pour conduite antisportive.
  - h. Déclarer un Forfait pour n'importe quel Match.
- J. Un Arbitre peut déclarer un Joueur Touché sans attendre un recours autour de cette décision. Dans tous les cas, ce Joueur doit se diriger dans le Cimetière conformément aux présentes règles.
- K. Un arbitre ne pénalise pas une équipe pour une infraction d'une règle lorsque la sanction lui donnerait un avantage.

### **Section 3 - Exception de l'arbitre seul**

- A. Si un seul Arbitre est affecté à un Match, il assume tous les pouvoirs et devoirs d'un Arbitre Principal et de Ligne.



B. L'Arbitre doit se positionner comme un Arbitre Principal à la Ligne Centrale.

## Section 4 - Positions des arbitres sur le Terrain

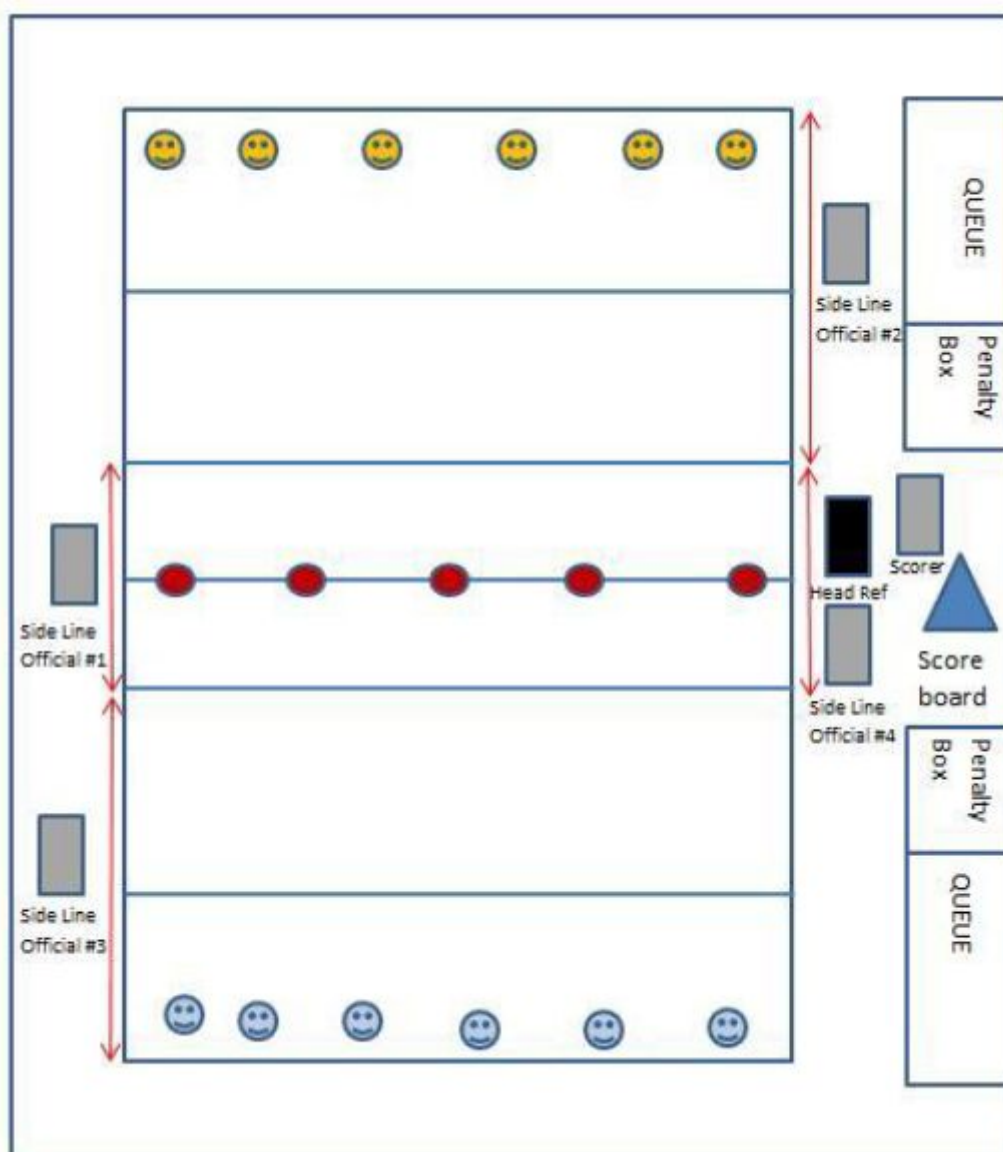
A. L'Arbitre Principal:

- a. Doit prendre une position de départ au centre du Terrain dans la Zone Neutre, soit sur le côté droit ou gauche du Terrain.
- b. Peut changer de côté entre les Manches.

B. Les Arbitres de Ligne:

- a. Doivent prendre position sur la Ligne Latérale à la moitié de leur Terrain, à peu près avec un angle de 45°, face de l'Arbitre Principal.
- b. Doivent changer de côté en coordination avec l'Arbitre Principal.

C. Le schéma suivant indique le positionnement correct pour chaque Arbitre de Match.



## Section 5 - Changement d'arbitre

- A. Une équipe ne peut pas demander un changement d'Arbitre lors d'un Match à moins qu'il ne soit devenu incapable d'arbitrer suite à une blessure ou une maladie.
- B. Un officiel peut retirer un arbitre à discrétion.
- C. Un changement d'un arbitre ne peut constituer, ni être un motif de Réclamation.

## Section 6 - Jugement de l'arbitre

- A. Aucune Réclamation ne peut être déposée ayant comme motif le jugement incorrect d'un Arbitre. Notamment dans le cas d'une Touche, d'un Catch, d'une sortie de Zone de Jeu.
- B. Aucune décision rendue par un arbitre ne peut être inversée, sauf lorsque l'arbitre en question est convaincu que la décision est en violation de l'une des présentes règles.
- C. Si un Coach dépose une Réclamation basée uniquement sur un point de règles, le Corps Arbitral peut se réunir. L'Arbitre Principal prendra une décision irrévocable après discussion avec les Arbitres de Ligne et les Coachs.
- D. Seuls les Coachs sont autorisés à déposer une Réclamation concernant une règle ou son application.

## Section 7 - Interférence de l'arbitre

- A. L'arbitre doit éviter d'interférer avec le jeu ou les Balles Vivantes lorsque cela est possible.
- B. Un arbitre peut faire en sorte qu'une balle ne sorte pas d'un Terrain ouvert. Dans ce cas, la balle doit être déplacée dans sa direction naturelle comme si elle avait rebondi sur l'arbitre, ou retourner au centre du Terrain si l'endroit de sa sortie est indéterminé.
- C. Toute balle touchant un arbitre est considérée comme morte.

## Section 8 - Uniforme de l'arbitre

- A. Un arbitre officiel de la FSD doit porter un uniforme qui permette de le différencier des Joueurs.
- B. Les arbitres officiels ne doivent pas porter le maillot d'un club.
- C. Dans la mesure du possible, les Arbitres doivent avoir un uniforme similaire. Celui-ci sera le plus souvent fourni par les Officiels ou la FSD.

## Section 9 - Code pour les arbitres

- A. Dans la mesure du possible, un arbitre ne doit pas être membre d'un des clubs auxquels les équipes sont affiliées.
- B. Les Arbitres Principaux doivent être présent à l'emplacement de l'événement 30 minutes avant le début du premier Match. Ce temps sera réservé au contrôle des licences et des feuilles de Match.

- a. Lors de certains événements, les arbitres seront responsables du marquage précis et de la mise en place du Terrain et de la zone environnante.
  - b. Lorsque les arbitres sont responsables de marquage des Terrains et de la mise en place de l'aire de jeu, un autre arbitre ou responsable de l'événement doit inspecter le Terrain avant qu'un Match ne commence.
  - c. Les Arbitres doivent commencer l'événement ou le Match à l'heure prévue et quitter le Terrain quand le Match est terminé.
- C. Les compétences des arbitres commencent dès l'entrée sur le Terrain pour le contrôle du Terrain et se terminent lorsqu'ils quittent le Terrain à la fin du Match.
- D. Les arbitres doivent se présenter aux Capitaines et Coachs ou managers.
- E. L'arbitre doit inspecter le Terrain, les alentours, les balles, et tout autre équipement.
- F. L'arbitre doit clarifier toutes les règles avec les Coachs si ces derniers ont des doutes.
- G. L'arbitre peut suspendre le Match lorsque, selon lui, les conditions justifient une telle décision.
- H. L'arbitre doit suspendre le Match quand un Joueur se blesse et nécessite une attention immédiate. L'arbitre doit alors décréter un Temps Mort et appeler les premiers soins ou contacter les services d'urgence si nécessaire.

## **Partie 7 - Autres intervenants**

### **Section 1 - Autres équipes**

- A. Lors d'un événement organisé par la FSD, les membres des équipes autre que celles participant au Match sont considérés comme des Spectateurs.
- B. Si les membres d'autres équipes que celles participant au Match interviennent durant celui-ci, ils seront cependant sanctionnés en tant qu'équipe participant à l'événement.

### **Section 2 - Ramasseurs de balles**

- A. Les ramasseurs de balles sont individuellement désignés pour récupérer les balles qui sortent du jeu. Les équipes peuvent fournir des ramasseurs de balles. Il y aura normalement 2 ramasseurs de balles fournis par chaque équipe. Les arbitres du tournoi déterminent si plus ou moins de ramasseurs de balles sont nécessaires et en informeront les Coachs et/ou Capitaines des équipes avant le début du jeu.
  - a. Les ramasseurs de balles ne peuvent jamais entrer dans la Zone de Jeu.
  - b. Les ramasseurs de balles ne peuvent pas porter des maillots de la même couleur que l'uniforme de leur équipe.
  - c. Les ramasseurs de balles sont uniquement autorisés à récupérer les balles dans leur Camp à partir de la Ligne Centrale du Terrain.
    - i. Chaque équipe devra désigner des ramasseurs de balles.
    - ii. Les ramasseurs de balles peuvent être exclus du jeu s'ils retiennent les balles nécessaires au jeu.

- iii. Les ramasseurs de balles doivent remettre les balles en jeu dès que possible.
  - iv. Les ramasseurs de balles peuvent lancer une balle à n'importe quel Joueur actif.
  - v. Les balles ramassées en dehors du Terrain doivent être remises en jeu derrière la Ligne d'Attaque de leur équipe.
  - d. Les ramasseurs de balles peuvent uniquement se saisir des balles hors de la Zone de jeu.
  - e. Les ramasseurs de balles ne peuvent pas disputer un ballon à un Joueur actif, et doivent lui laisser se saisir d'une balle s'il en manifeste l'intention.
- B. Pour les événements ne nécessitant pas de ramasseurs de balles, les règles suivantes s'appliquent :
- a. Un Joueur actif peut sortir des limites de la Zone de Jeu pour récupérer une balle.
  - b. Un Joueur ramassant une balle doit retourner rapidement sur le Terrain. Un retard intentionnel se traduira par une pénalité.
  - c. Les Joueurs actifs quittant la Zone de Jeu pour ramasser une balle doivent sortir de leur Camp derrière leur Ligne d'Attaque.
    - i. Le Joueur doit élever ostensiblement sa main au-dessus de sa tête pour indiquer qu'il quitte la Zone de Jeu pour ramasser une balle Hors Limite. Il doit également viser la récupération d'une balle précise.
    - ii. Le Joueur reste une cible jusqu'à ce qu'il soit Hors Limite et qu'il ait posé un pied sur le sol à l'extérieur des lignes délimitant le Terrain.
    - iii. Le Joueur doit revenir en jeu sur le Terrain à travers la Ligne de Fond.
  - d. Les Joueurs actifs ramassant les balles sont soumis à toutes les règles et règlements des ramasseurs de balles.

### **Section 3 - Spectateurs**

- A. Les Spectateurs peuvent remettre en jeu une balle qui est sortie des limites du Terrain en la donnant à un arbitre, un ramasseur de balle, ou à l'équipe à qui cette balle revient. Ce n'est pas considérée comme une Interférence.

### **Section 4 - Médias**

- A. Une balle rebondissant sur un photographe ou toute autre personne dans la Zone Hors Limites est jugé comme une Balle Morte.
- B. Tout le matériel photographique doit être en possession ou porté par le photographe. Aucun équipement ne peut être laissé sur le Terrain.
- C. Une balle bloquée dans les équipements est considérée comme morte et doit être donnée à un arbitre.
- D. Le personnel médias autorisés par les Officiels de l'évènement de la FSD peut se trouver dans la Zone Hors Limite mais jamais dans la Zone de Jeu. Tout le personnel des médias doit être en mesure de se déplacer pour éviter d'être touché par une balle. S'ils sont accidentellement touchés, la balle devient morte.

- E. La FSD ne peut en aucun cas être tenue responsable de dégâts subis par du matériel appartenant aux médias.

## Partie 8 - Match

### Section 1 - Contrôle des licences

- A. Un Contrôle des licences sera effectué 30 minutes avant le début de chaque évènement organisé par la FSD.
- B. Les Joueurs, Arbitres Principaux et Officiels doivent être présent.
- C. Les Joueurs ne peuvent pas participer à un Match tant qu'ils n'ont pas fait contrôler leur licence.
- D. Un Joueur peut demander un contrôle de sa licence en cours d'évènement qui sera effectué dès que possible. Ce Joueur sera autorisé à prendre part au prochain Match de son équipe, et non celui en cours.

### Section 2 - Équipe à domicile

- A. L'équipe à domicile est désignée par le calendrier des Matches du tournoi en cours.
- B. L'équipe à domicile a le choix du Camp au début du Match.
- C. En l'absence d'une équipe à domicile, le choix du Terrain est effectué par tirage au sort.

### Section 3 - Code de conduite des non-Joueurs

- A. Les Coachs, Joueurs, Remplaçants, ou autres personnes ne participant pas à la Manche en cours ne sont pas autorisés à être à l'intérieur des limites du Terrain.
- B. La violation du point A peut entraîner le forfait de la Manche pour l'équipe concernée.

### Section 4 - Règlement du Match et type de Match

- A. Match :
  - a. Un Match réglementaire consiste en 2 mi-temps de 15 minutes, durant lesquelles un maximum de manches sont jouées.
  - b. Les équipes changent de Camp à la mi-temps.
- B. Manches :
  - a. Une Manche commence avec 2 équipes alignées derrière la Ligne de Fond, prêtes à commencer à jouer avec 6 Joueurs (voir **Partie 4**).
  - b. La durée maximale d'une Manche est de 3 minutes de jeu continu.
  - c. Une Manche se termine quand l'ensemble des Joueurs d'une équipe est éliminé, ou que le temps de la Manche expire.
  - d. Si l'arbitre déclare une Manche terminée en raison de l'expiration des 3 minutes de jeu, l'équipe gagnante est celle qui compte le plus de Joueurs sur le Terrain au moment précis où l'arbitre a mis fin à la Manche.

- e. Si les deux équipes ont le même nombre de Joueurs encore en jeu lorsque le temps de jeu expire, la Manche est nulle.
  - f. Quand une équipe est éliminée, ou à l'expiration du temps, les équipes se replacent pour la prochaine Manche. Les équipes doivent se replacer immédiatement. Les arbitres de Match accordent 10 secondes aux équipes pour se replacer.
  - g. À l'issue d'une Manche, l'équipe gagnante reçoit 2 points.
  - h. En cas de Manche nulle les deux équipes obtiennent 1 point.
- C. Au terme des 30 minutes, l'équipe avec le plus de points remporte le Match. Si les deux équipes ont le même nombre de points, il s'agit d'une égalité.
- D. Une égalité est enregistrée telle quelle dans les archives de la ligue, des tournois ou des Matches de poules.
- E. Les compétitions FSD utilisent le système de compte suivant :
- a. L'attribution de points à l'issue d'un Match de ligue, de groupe ou de poule à l'occasion d'un tournoi est normalement de 3 points pour une victoire de Match, de 1 pour un Match nul et de 0 pour une défaite.
  - b. Dans les classements de groupe ou de poule, le comptage de points est de type "rondes" (type de tournoi dans lequel les participants se rencontrent tous un nombre égal de fois).
  - c. Si 2 équipes sont à égalité de points dans un classement, l'équipe avec le meilleur ratio de Manches gagnées et perdues sera placée plus haut.
    - i. Si une égalité demeure, le nombre de Matches gagnés décidera quelle équipe est placée plus haut.
    - ii. Si elles ont gagné un nombre égal de Matches, le Match les ayant opposé sera utilisé pour décider quelle équipe sera la mieux placée.
    - iii. Si malgré toutes ces méthodes une égalité subsiste, une unique Manche sera jouée.
- F. Prolongations: en Match à élimination directe et phases finales, un Match nul est résolu en jouant une Prolongation qui dure 3 minutes.
- a. L'équipe avec le plus de Joueurs sur le Terrain à la fin de cette manche supplémentaire sera déclarée vainqueur.
  - b. Si les deux équipes ont le même nombre de Joueurs encore en jeu au terme de la minute, l'arbitre siffle et annonce "Mort Subite". Les Joueurs restants doivent reculer au niveau de leur Ligne de Fond. Au signal de l'Arbitre, les Prolongations reprennent et la première équipe à éliminer un adversaire remporte le Match.
- G. Un arbitre est autorisé à arrêter un Match à tout moment pour cause d'obscurité, de pluie, d'incendie ou toute autre cause qui placerait les Arbitres et Officiels ou les Joueurs en péril.
- a. Un Match arrêté par un arbitre est considéré comme régulier si trois Manches ou plus ont été jouées jusqu'à leurs termes.
  - b. Si le Match est considéré comme régulier, l'équipe ayant gagné la majorité des Manches est déclarée vainqueur.
  - c. Les Matches considérés irréguliers sont repris au point exact où ils ont été arrêtés.

- d. Les Matches arrêtés qui se terminent par un nul, peuvent être repris avec une nouvelle Manche, composée du même nombre de Joueurs au moment où elle a été arrêtée.

## **Section 5 - Match et Manche Forfait**

- A. Un arbitre peut déclarer un Match forfait pour les raisons suivantes:
  - a. Si un arbitre est agressé physiquement par tout membre d'une équipe et / ou Spectateur.
  - b. Si une équipe ne se présente pas sur le Terrain, ou refuse de commencer un Match à l'heure prévue ou désignée.
  - c. Si une équipe refuse de poursuivre le jeu après le début du Match, sauf si le Match a été suspendu ou stoppé par l'arbitre.
  - d. Si, après que l'arbitre ait suspendu le jeu, une équipe ne reprend pas le jeu dans les deux minutes suivant le signal de reprise de l'arbitre.
  - e. Si une équipe emploie des tactiques visant à retarder sensiblement le jeu.
  - f. Si, après un avertissement de l'arbitre, l'une des règles du jeu est volontairement violée.
  - g. Si la décision d'exclusion d'un Joueur, manager, ou Coach n'est pas respectée.
  - h. Si l'exclusion d'un ou plusieurs Joueurs du jeu laisse l'équipe avec moins de Joueurs que le nombre minimum requis.
  - i. Si un Joueur Expulsé participe au jeu.
  - j. Si un Joueur est blessé ou malade, laissant l'équipe avec moins de Joueurs que le nombre minimum requis pour une équipe complète.
  - k. Une fois qu'un Match est forfait, le forfait ne peut pas être changé.
- B. Une Manche forfait peut se produire lorsqu'une équipe n'est pas sur le Terrain pour commencer la première Manche d'un Match à l'heure prévue et lorsque les arbitres du Match et l'équipe adverse sont présents.
  - a. L'Arbitre Principal déclare la première Manche forfait puis donne 3 minutes maximum à l'équipe forfait pour être prête pour la deuxième Manche du Match.
  - b. Si l'équipe n'est toujours pas présente et / ou prête à commencer le jeu, elle perd le Match.
  - c. Une Manche forfait peut également se produire lorsqu'une équipe reçoit un carton jaune d'équipe.
- C. Score forfait :
  - a. Une Manche forfait offrira un seul point à l'équipe non fautive.
  - b. Un Match forfait offrira pour l'équipe non fautive une victoire pour ce Match par 10 points à 0 (10-0).

## Partie 9 - Début du Match

### Section 1 - Commencement du Match

- A. Le jeu commence avec tous les Joueurs placés derrière leur Ligne de Fond.
  - a. Les Joueurs ne peuvent dépasser ou toucher la Ligne de Fond avant que les arbitres aient signalé le début du Match.
- B. Faux Départ:
  - a. Dans le cas d'un Faux Départ la balle centrale revient à l'équipe adverse, dans les mains du Joueur central. Les équipes rejouent un Coup d'Envoi.
    - i. Au redémarrage, l'équipe fautive ne sera autorisée à avoir qu'un maximum de 2 coureurs pour les balles du Coup d'Envoi de leur équipe.
  - b. En cas de Faux Départs supplémentaires, les balles sont données à l'autre équipe dans l'ordre extérieur vers intérieur, en commençant par les balles de l'équipe non fautive.
  - c. Les balles données à l'équipe non fautive sont réputées vivantes dès le début de la Manche, à condition que le Joueur en possession de la balle ait entièrement pénétré sur le Terrain.
- C. L'Arbitre Principal ou tout autre désigné pour annoncer le début du Match s'adresse à chaque équipe avec ces instructions :
  - a. «En place » pour ordonner aux équipes de se mettre en position.
  - b. L'arbitre annonce ensuite "Équipes prêtes " pour que les équipes se mettent en position pour le Coup d'Envoi de la première Manche.

### Section 2 - Coup d'Envoi

- A. Le Coup d'Envoi se produit au début de chaque Manche ou redémarrage.
- B. Au signal de l'arbitre, les deux équipes courent vers le centre du Terrain afin de tenter de récupérer les balles:
  - a. Les deux balles situées à la gauche de chaque équipe leur sont réservées.
  - b. Un coureur de chaque équipe peut disputer la balle centrale
  - c. Les balles réservées à une équipe deviennent récupérables par tout le monde dès que l'autre équipe a fait passer ses deux balles au travers de la Ligne d'Attaque pour les rendre vivantes. Cela vaut également lors d'un Faux Départ.
- C. Un maximum de 3 Joueurs par équipe est autorisé à courir dans le but de prendre possession d'un ballon, et au moins une personne de chaque équipe.
- D. Les Joueurs qui ne courent pas pour les balles, mais qui les attendent pour les rendre vivantes doivent entrer sur le Terrain dès le début de la Manche.
  - a. Les Joueurs qui ne courent pas au Coup d'Envoi doivent entrer sur le Terrain avant que les coureurs n'aient atteint la Ligne Centrale.



- b. Si un Joueur n'est pas entré dans le Terrain au moment où le premier coureur d'une des deux équipes a atteint les balles sur la Ligne Centrale, il sera éliminé car hors de la Zone de Jeu.
- E. Lors de la récupération des 2 balles de gauche, un seul pied du Joueur est autorisé à franchir la Ligne Centrale.
- F. Les Joueurs se précipitant pour la balle centrale ne sont pas autorisés à mettre leurs pieds sur ou à travers la Ligne Centrale pendant qu'ils essayent de gagner la possession de la balle. Ces derniers ne sont pas autorisés à toucher la Ligne Centrale ou le Terrain adverse.
- G. Il n'y a aucune limite au nombre de balles qu'un seul Joueur peut récupérer.
- H. Les Joueurs ne peuvent pas glisser ou plonger la tête la première vers la Ligne Centrale du Terrain au Coup d'Envoi pour prendre possession d'une balle. Le Joueur fautif sera éliminé.
- I. Aucun contact physique délibéré entre les Joueurs n'est autorisé, le ou les Joueurs fautifs seront éliminés. Cela s'applique à: pousser, attraper ou se pencher sur un Joueur de l'équipe adverse. Les contacts accidentels dans la compétition pour la balle centrale ne seront pas pénalisés.
- J. Si deux Joueurs posent simultanément la main sur la balle centrale, ils sont tous les deux autorisés à garder la main dessus pour essayer d'en gagner la possession, tant qu'ils ne provoquent pas de contact physique intentionnel (voir **Section 2.I** de la **Partie 9**). Si un Joueur est tiré sur la Ligne Centrale par l'autre Joueur en compétition sans que le Joueur tirant ne soit en violation de la **Section 2.I**, le Joueur qui touche le Terrain adverse à travers la Ligne Centrale sera éliminé.

### Section 3 - Mise en jeu de la Balle

- A. Lors de la course d'engagement, toute balle récupérée de la Zone Neutre doit être retournée derrière la Ligne d'Attaque pour être rendue vivante.
- B. Il y a plusieurs façons de mettre une balle en jeu après un Coup d'Envoi:
  - a. Un Joueur porte la balle derrière la Ligne d'Attaque.
  - b. Un Joueur passe la balle à un coéquipier qui est derrière ou qui la porte à travers la Ligne d'Attaque.
- C. Une balle devient vivante suite au Coup d'Envoi uniquement lorsqu'elle est en possession d'un Joueur ayant les deux pieds en contact avec le Terrain derrière sa Ligne d'Attaque.
- D. Une fois qu'une balle franchit la Ligne d'Attaque, elle reste en jeu jusqu'à la fin de la Manche ou jusqu'à ce que la Manche redémarre et qu'un nouveau Coup d'Envoi soit exécuté.
- E. Une balle mise en jeu par un Joueur qui n'a pas franchi la Ligne d'Attaque est considérée comme une Balle Morte. Toute Touche ou réception est donc invalide.

### Section 4 - Temps Morts et interruption de jeu

- A. Chaque équipe dispose d'un temps mort par match. Celui-ci doit être annoncé à l'arbitre principal par le coach, et est d'une durée d'une minute.

- B. Un arbitre peut arrêter le jeu selon son propre jugement (voir **Partie 6**)
- C. Les arbitres peuvent suspendre le Match pour donner des sanctions, régler des Réclamations ou remplacer un matériel défectueux.
- D. Un arbitre suspend le jeu si un Joueur se blesse ou si, lors d'une décision arbitrale, un Joueur nécessite une attention particulière. L'arbitre doit déclarer un "Temps Mort" et chercher pour les premiers soins ou le personnel d'urgence.
- E. Les Coachs et médecins de l'équipe sont autorisés sur le Terrain dans le cas d'une blessure, tant qu'ils n'interfèrent pas avec le personnel soignant.
- F. Lors d'une pause durant le Match, tous les Joueurs doivent rester sur le Terrain, sur le banc, ou s'ils sont éliminés, dans leur position dans le Cimetière.

## Section 5 - Reprise du jeu

Le jeu reprend à partir du moment où il a été mis en pause et sur les instructions des arbitres du Match.

## Partie 10 - Fin du Match

- A. Un Match se termine au terme des 30 minutes,, ou en cas d'un Forfait prononcé par l'Arbitre Central.
  - a. La dernière Manche de chaque mi-temps doit se terminer à la fin du chronomètre.
  - b. Si une Manche se termine et qu'il reste moins de 30 secondes à jouer dans la mi-temps, une nouvelle Manche de 30 secondes est jouée.
- B. Au terme du Match, les points sont distribués selon la **Partie 8, Section 4.E**.
- C. Lors d'un tournoi, les Joueurs doivent quitter le Terrain au plus vite, afin que le Match suivant puisse prendre place selon le planning officiel.

## Partie 11 - Élimination

### Section 1 - Joueur Éliminé

- A. Un Joueur Éliminé doit rejoindre le Cimetière.
- B. Un Joueur Touché a été touché par un Essai et n'a pas réussi à attraper la balle. Un Joueur Touché est éliminé.
- C. Un Joueur ayant le moindre contact avec un élément hors de la Zone de Jeu (sol, mur, filet, poteau ou autre) est éliminé.
- D. Un Joueur ayant le moindre contact avec une ligne de délimitation de son Camp (de Fond, Latérale et Zone Neutre) est éliminé.
- E. Un Joueur dont l'Essai est catché par un adversaire est éliminé.

- F. Un Joueur effectuant un Essai depuis l'extérieur de la Zone de Jeu est éliminé. Les Touches et Catches qui en découlent sont invalides. Une violation flagrante ou répétée est sanctionnée par un carton jaune.
- G. En cas d'absence de ramasseurs de balles, un Joueur sortant des limites en levant la main mais pour éviter d'être touché est éliminé.
- H. Un Joueur Touché mais pas encore Éliminé et tentant d'attraper la balle qui l'a touché n'est pas considéré comme un Joueur Éliminé. Les actions menées contre le Joueur sont traitées comme suit :
  - a. Le Joueur peut être touché et déclaré éliminé par des Essais supplémentaires.
  - b. Les Catches réalisées par le Joueur sont nuls, à moins qu'il ait réceptionné la balle qui l'a touché en premier lieu.
  - c. Le Joueur ne peut rien faire pour éliminer un adversaire tant qu'il n'a pas réceptionné la balle qui l'a touché. Tous les Essais réussis par le Joueur entre la déviation et la réception de la balle déviée sont nuls.
- I. Après avoir été déclaré comme Touché, un Joueur Éliminé doit lever la main au-dessus de la tête. Il signale ainsi qu'il sort du Terrain, ce qui contribue à le protéger des tirs adverses.
- J. Un Joueur Éliminé doit quitter le Terrain aussi rapidement que possible par la Ligne Latérale la plus proche ou par la Ligne de Fond. Il doit ensuite se rendre dans le Cimetière, sans interférer avec le jeu.
- K. Le Joueur Éliminé se place en dernière position dans le Cimetière, derrière ses coéquipiers précédemment éliminés.

## Section 2 - Interférence du Joueur

- A. Un Joueur Éliminé ne doit pas entraver intentionnellement les balles lancées lorsqu'il quitte la Zone de Jeu pour rejoindre le Cimetière. Cela inclut la protection d'autres Joueurs, le Catch, ou l'altération de la trajectoire d'une balle en jeu.
- B. Les Joueurs éliminés ou ceux présents dans le Cimetière ne peuvent pas lancer des balles aux Joueurs adverses, catcher, ou interférer avec la trajectoire des balles en jeu.
- C. Une balle touchant un Joueur Éliminé devient morte.
- D. Si un arbitre détermine qu'un Joueur Éliminé a sciemment tenté d'influer sur le jeu par une intervention interdite:
  - a. L'arbitre siffle et arrête le jeu.
  - b. Le Joueur fautif éliminé recevra un carton jaune et devra rester dans la Zone de Pénalité pendant 5 minutes.
  - c. Un autre Joueur, choisi par l'équipe adverse, sera éliminé pour cette faute.
  - d. Toutes les balles seront données à l'équipe non fautive.
  - e. Le jeu reprend ensuite.

## Section 3 - Zone Neutre

- A. Les Joueurs des 2 équipes peuvent entrer dans la Zone Neutre, mais ne peuvent pas la traverser. Tout Joueur traversant la Zone Neutre est éliminé.

- B. Un Joueur est considéré comme traversant la Zone Neutre s'il entre en contact avec la Ligne de Zone Neutre opposée à sa Ligne de Fond ou le sol du Terrain adverse après la Zone Neutre.
- C. Les Joueurs peuvent traverser la Zone Neutre dans le Terrain de l'adversaire pour ramasser une balle sans être éliminés, s'il n'entre pas en contact avec la Ligne de Zone Neutre ou le sol. (par exemple : le Joueur actif restant dans son propre Terrain peut ramasser une balle dans le Camp adverse, en dehors du Terrain, s'il ne fait pas contact avec le Terrain adverse, les lignes qui le délimitent ou un Joueur adverse sous peine d'être éliminé.)
- D. Un Joueur Touché dans la Zone Neutre est éliminé.
- E. La règle du Suicide remplace toute application de la règle de la Zone Neutre.

## Section 4 - Hors-Limites

- A. Si une partie quelconque du corps du Joueur touche les Lignes de Fond, Latérales et/ou de la Zone Neutre (du côté adverse) le Joueur sera considéré comme éliminé.
- B. Un ou des pieds doivent toucher le sol du bon Terrain (à l'intérieur des limites du Terrain) sans qu'aucune des parties de leur corps ne soit en contact sur ou en dehors d'une ligne de limite afin qu'un Joueur soit considéré en jeu. Les Lignes Latérales, de Fond et de la Zone Neutre dans le Terrain adverse, sont considérées comme hors des limites.
- C. Lors d'un Catch and Carry, la réception est valable si le contrôle de la balle est complet avant que le Joueur ne touche le sol hors des limites de son Camp. Le Joueur est malgré tout éliminé.

## Section 5 - Cinq secondes et Refus de Jeu

- A. L'acte de volontairement retarder le jeu est illégal et anti-sportif, et est appelé Refus de Jeu.
- B. L'équipe qui a la possession de la majorité des balles est considérée comme l'équipe attaquante.
- C. Lors d'un ralentissement du jeu, l'arbitre annoncera clairement "X balles, Cinq (secondes)", où le X correspond au nombre de balles devant être lancées. À partir de ce moment, l'équipe attaquante a 5 secondes pour tenter des Essais valides avec les balles qu'elle a en possession. Elle est autorisée à conserver la possession d'une ou plusieurs balles, selon les indications de l'Arbitre. À défaut de faire des tentatives valides, les Joueurs fautifs seront avertis, puis éliminés par les arbitres.
- D. En cas de Refus de Jeu, (si les Joueurs ne parviennent pas à faire de tentative contre l'équipe adverse dans les cinq secondes) tous les Joueurs qui sont en possession d'une balle et ceux qui peuvent l'être mais qui ont refusé de la ramasser, sont éliminés par les arbitres.
- E. Dans les situations où il y a plus de balles sur leur côté du Terrain qu'il n'y a de Joueurs, tous les Joueurs doivent faire effectuer leur tentatives dans les 5 secondes, jusqu'à ce que l'équipe adverse ait la majorité des balles. (par exemple, pour une

équipe ne disposant plus que de 2 Joueurs sur le Terrain mais ayant les 5 balles en sa possession: les deux Joueurs doivent lancer les balles qu'ils en en possession. Après cela, s'ils sont toujours l'équipe attaquante, un nouveau décompte de 5 secondes débute. Ils peuvent alors garder une balle comme les règles l'autorisent.

## Partie 12 - Actions Offensives

### Section 1 - Essai

- A. Les balles ne peuvent qu'être lancées, à l'exception du Bloc Attaque. Un Essai peut être effectué avec une ou deux mains, vers le haut, le bas ou sur le côté.
- B. Shooter intentionnellement une balle avec le pied dans la direction de l'équipe adverse entraîne une élimination pour le Joueur fautif.
- C. Un Joueur ne doit pas effectuer d'Essai une fois l'action arrêtée par un arbitre ou après avoir été éliminé. Les actions considérées comme flagrantes ou inutiles se traduiront par un carton jaune pour le Joueur fautif.
- D. Pour être considéré comme un Essai, la balle doit quitter la main du Joueur. Un adversaire ne peut pas être éliminé par une balle qui est restée dans les mains du Joueur Attaquant.
- E. Les Joueurs ne sont pas autorisés à passer les balles à l'équipe adverse, à moins d'y être invité par un membre du Corps Arbitral. Cela entraîne l'élimination du Joueur en tord.

### Section 2 - Touche

- A. Une Touche survient lorsqu'un Essai d'un Joueur entre en contact avec un adversaire sans que celui-ci ne parvienne à catcher.
- B. Un Joueur est considéré comme Touché lorsque:
  - a. Une partie de son corps est touchée par une Balle Vivante, y compris ses cheveux.
  - b. Une partie de son uniforme ou équipement est touché par une Balle Vivante.
  - c. Il est touché par une Balle Vivante ayant rebondi sur un autre Joueur ou une balle se trouvant sur le Terrain.
  - d. Il est touché par une Balle Vivante ayant rebondi sur une autre balle, y compris celles bloquées par des adversaires et/ou coéquipiers.
- C. Un Joueur est éliminé.
- D. Le Joueur Touché est éliminé au moment exact du contact. Bien que la balle reste vivante, le Joueur ne peut plus rien faire d'autre que de se sauver en catchant la balle en cause avant qu'elle ne touche aucun autre élément ni Joueur.

### Section 3 - Tir à la Tête

- A. Un Tir à la Tête a lieu quand une balle heurte la tête d'un Joueur au-dessus des épaules, y compris le cou.

- B. Le Tir à la Tête est une tentative valide.
- C. Un Joueur à la tête est éliminé, à moins que l'arbitre estime qu'il a été utilisé intentionnellement d'une façon antisportive (pour blesser intentionnellement un Joueur adverse). Dans ce cas, l'Arbitre le sanctionne d'un carton jaune.

## Section 4 - Suicide

- A. Le Suicide est un Essai aérien. Le Joueur Attaquant saute en traversant la Ligne de Zone Neutre la plus éloignée de sa Ligne de Fond et atterri dans le Camp adverse tout en effectuant un Essai.
- B. Si le Joueur effectuant le Suicide réussit une Touche sur un adversaire avant le moindre contact avec le sol, il n'est pas éliminé et doit retourner dans son Camp.
- C. Le Joueur Attaquant est une cible valide lorsqu'il est en l'air et quand il retourne dans son Camp.
- D. La balle doit quitter la main de l'attaquant avant que ce dernier ne touche le Camp de l'adversaire.
- E. Le Joueur ayant réussi un Suicide doit revenir immédiatement dans son Camp. Tout retard intentionnel sera sanctionné par l'arbitre.
- F. Le Joueur ayant réussi son Suicide ne doit pas sortir des limites de la Zone de Jeu, sans quoi il est éliminé.
- G. Aucun contact physique ne peut être fait entre les Joueurs. Tout contact physique engendrera en une élimination pour le Joueur qui initie le contact.
- H. Lors d'un Suicide, provoquer la sortie de la Zone de Jeu d'un adversaire est considéré comme valable, même s'il n'y a pas de Touche. Le Joueur Attaquant est donc toujours en jeu.
- I. Si l'Essai est manqué et qu'aucun adversaire n'est Touché ni n'est sorti des limites de son Camp, le Joueur Attaquant est éliminé.
- J. Après son Suicide, un Joueur qui a éliminé un adversaire ne peut faire aucune action tant qu'il n'a pas posé les deux pieds dans la Zone Neutre. Il peut cependant être touché à tout moment. Ce qui signifie qu'un Joueur ayant réussi son Suicide peut être touché et éliminé, mais il ne peut pas éliminer d'autres adversaires en les touchant ou en catchant, ni ramasser de ballons au sol.
- K. Si le Joueur Attaquant catche une balle dans les airs mais ne parvient pas à toucher un adversaire avec un Essai, il y a Catch and Carry et le Joueur Attaquant est éliminé. S'il parvient en plus à toucher un adversaire ou le faire sortir de son Camp avant le moindre contact avec le sol, le Suicide est valide.
- L. Le Joueur Attaquant doit retourner de son côté immédiatement.
- M. Si le Joueur Attaquant est touché tandis qu'il est dans l'air, après qu'il ait lancé sa balle, la balle reste vivante.
- N. Si le Joueur Attaquant est touché par une balle et qu'elle est déviée sur un Joueur en défense, les deux Joueurs sont éliminés.

## Section 5 - Pincement

- A. Le Pincement correspond au fait de tenir l'enveloppe extérieure de la balle entre le pouce et les doigts.

- a. Le Pincement de la balle lors d'un Essai n'est pas un Essai valide.
- b. Insérer ses doigts dans les fentes ou déchirures de l'enveloppe extérieure de la balle est également considéré comme du Pincement.
- B. Toute personne ou équipe reconnue avoir pincé la balle sera déclarée éliminée.
  - a. Les récidives de Pincement peuvent entraîner une sanction d'un carton jaune sur le Joueur fautif par les arbitres.

## Partie 13 - Actions Défensives

### Section 1 - Catch

- A. Un Joueur effectue un Catch lorsqu'il bloque une balle issue d'un Essai adverse valable sans que celle-ci ne touche le sol.
- B. Un Catch est considéré comme valable si les conditions suivantes sont remplies:
  - a. La balle est vivante et est attrapée en vol par un Joueur en jeu qui la contrôle avec au moins une de ses mains.
  - b. Lorsqu'un Joueur saute pour attraper la balle, le Catch est complété dès que le Joueur a le contrôle de la balle. Toutes les actions ultérieures (être touché par une autre balle ou atterrir en dehors des limites par exemple) seront considérées comme se déroulant après le Catch.
  - c. Une balle est considérée comme contrôlée quand un Joueur en a le contrôle avec au moins une main. Une balle attrapée entre les genoux, par exemple, n'est pas contrôlée. Elle peut le devenir si le Joueur la saisit d'une main au moins avant qu'elle ne touche le sol.
  - d. En cas de doute, la décision revient à l'Arbitre de décider si la balle est «sous contrôle» ou si un Catch est valable.
- C. Un Catch peut être effectué sur toutes les Balles Vivantes lancées par un adversaire.
- D. Un Catch effectué au moment précis où la balle heurte le sol est considéré comme un Floor Strike. Le Catch n'est pas valide, mais le Joueur n'est pas éliminé.
- E. Les Joueurs ne sont pas autorisés à retirer leur maillot ou toute autre partie de leur équipement afin d'attraper une balle.
- F. Entrer dans le Camp adverse est interdit, même pour tenter d'attraper une balle déviée. (Exception: Suicide)
- G. Un Catch élimine le Joueur adverse ayant effectué l'Essai, et permet de faire revenir en jeu le premier coéquipier présent dans le Cimetière.
- H. Un Catch peut être effectué après qu'une balle a touché un ou plusieurs coéquipiers. Ceux-ci sont considérés comme Touchés, mais le Lanceur adverse est éliminé et le premier coéquipier présent dans le Cimetière peut revenir en jeu. Si le Cimetière est vide, le Joueur qui vient d'être touché doit rejoindre le Cimetière puis peut revenir directement en Jeu.

## Section 2 - Joueur Revenant

- A. Suite à un Catch, un Joueur du Cimetière peut revenir en jeu. Il est alors considéré comme un Revenant.
- B. Les Joueurs du Cimetière reviennent en jeu dans l'ordre où ils ont été éliminés (voir **Partie 13 Section 3**)
- C. Les Revenants doivent avoir les deux pieds dans leur Camp pour être déclarés en jeu.
  - a. Les Revenants doivent revenir sur la Zone de Jeu en entrant par la Ligne de Fond.
  - b. Une fois les deux pieds entrés dans la Zone de Jeu, le Revenant redevient un Joueur actif et les règles qui s'appliquent aux Joueurs actifs le concernent à nouveau.
  - c. Si un Joueur catche une balle avant que ses deux pieds soient dans les limites, l'action est nulle (par exemple : Un Joueur revient depuis le Cimetière, saute dans le Terrain à travers la Ligne Latérale et catche une balle avant que ses deux pieds ne touchent le sol. La réception serait déclarée invalide. Cela n'entraînera aucune élimination ou sanction (Dans ce cas le Revenant qui catche est éliminé pour avoir traversé la Ligne Latérale, non pour le Catch)).
- D. Si un Joueur Éliminé quitte le Cimetière pour une raison quelconque, il doit revenir à sa position initiale dans le Cimetière. L'équipe perdra sa capacité à faire revenir en jeu ses Joueurs depuis le Cimetière jusqu'à ce que ce Joueur ne revienne.

## Section 3 - Ordre du retour

- A. Les Joueurs doivent revenir du Cimetière dans l'ordre où ils ont été éliminés, à savoir premier éliminé - premier rentré.
- B. Un Joueur qui n'entre pas à son tour reçoit un carton jaune, et doit immédiatement quitter le Terrain.
  - a. Son équipe perd alors la chance de faire entrer un Joueur.
  - b. Le Joueur qui était censé entrer reste en première place du Cimetière, mais n'est autorisé à entrer qu'à la prochaine occasion.

## Section 4 - Bloc

- A. Le Bloc définit l'action d'un Joueur qui utilise une balle en sa possession pour bloquer activement un Essai adverse.
- B. La balle bloquée reste vivante. Si elle est déviée sur un coéquipier, ce dernier est éliminé sauf s'il est en mesure de catcher. En cas de Catch, le Lanceur adverse est éliminé et un Coéquipier peut revenir en jeu.
- C. Lors d'un Bloc, le Joueur doit conserver la pleine possession et le contrôle de la balle à tout moment. Si le Bloc entraîne la perte du contrôle de la balle par le Joueur, il est éliminé.



- D. Lors d'un Bloc, les doigts du Joueur sont considérés comme faisant partie de la balle mais pas ses mains (dos de la main ou poignet).

## Section 5 - Tir au Sol et Piège

- A. Un Tir au Sol se produit lorsqu'un Essai frappe un Joueur et le sol en même temps exactement. Le Joueur n'est pas éliminé et la balle est considérée comme morte.
- B. Un Piège est l'action d'attraper une Balle en Vol en la bloquant contre un mur, le sol ou tout autre objet qui rendrait autrement la balle morte. Le Piège n'est pas considéré comme une réception valable et le Joueur l'exécutant est éliminé.

## Partie 14 - Action simultanée

### Section 1 - Play Simultané

Un Play Simultané se produit lorsque plusieurs actions offensives (voir **Partie 12**) ou défensives (voir **Partie 13**) se déroulent en même temps, de sorte que les arbitres du Match ne peuvent pas déterminer quelle action a été achevée en premier.

- A. Tous les résultats de ces actions sont résolus simultanément.
  - a. Chaque Joueur est considéré comme éliminé.
  - b. Chaque Catch entraîne le retour d'un Joueur depuis le Cimetière.
- B. Un Play Simultané ne sera traité ainsi que lorsque les arbitres de Match ne peuvent pas établir la suite chronologique des événements.
- C. Si le résultat d'un Play Simultané entraîne l'élimination de tous les Joueurs, la Manche est conclue et le résultat est nul.
- D. Le Corps Arbitral juge de l'ordre des actions, et le cas échéant de leur simultanéité.

### Section 2 - Catch et Touche simultanés

- A. Un Catch et Touche simultanés se produit lorsqu'un Joueur catchant une balle est touché par un Essai adverse simultanément, de sorte que le Corps Arbitral ne peut pas déterminer quelle action a été complétée en premier.
  - a. Le lanceur de la balle réceptionnée est éliminé.
  - b. Le Joueur catchant la balle et qui a été touché est éliminé.
  - c. Un Joueur de l'équipe du Joueur qui a catché est autorisé à revenir depuis le Cimetière.
- B. Un Catch et Touche simultanés n'est traité ainsi que lorsque les arbitres de Match ne peuvent pas établir la suite chronologique des événements.

## Partie 15 - Blessures

### Section 1 - Joueur blessé

- A. Si un Joueur est blessé et nécessite une attention immédiate, l'Arbitre Principal doit siffler et ordonner un Temps Mort. Il doit ensuite chercher pour les premiers soins ou contacter le personnel d'urgence si nécessaire.
- B. Si le Joueur blessé est incapable de continuer à jouer:
  - a. Le Joueur suivant dans le Cimetière remplace le blessé. (En mixte, le Joueur suivant de même sexe).
  - b. Un Remplaçant, présent sur la Feuille de Match, peut entrer en jeu pour remplacer le Joueur.
  - c. Le Remplaçant entre en dernière position dans le Cimetière, et doit attendre son tour pour entrer en jeu. Si le Cimetière est vide, le Remplaçant peut entrer immédiatement.
- C. Tout personne quittant la Manche pour cause de blessure ne peut pas réintégrer le Match avant le début de la prochaine Manche, à la discrétion de l'arbitre, des Officiels ou d'un représentant de la FSD.
- D. L'Arbitre Principal peut disqualifier un Joueur blessé et obliger un Remplaçant à entrer si il juge que ce Joueur présente un risque déraisonnable pour lui-même et/ou les autres Joueurs.

### Section 2 - Règle du sang

- A. Si un Joueur, Coach ou membre du Corps Arbitral se met à saigner ou à avoir du sang sur son uniforme, l'Arbitre Principal doit:
  - a. Immédiatement arrêter le Match et permettre un traitement.
  - b. Appeler un Coach, préparateur ou toute autre personne autorisée à donner les premiers soins ou contacter les services d'urgence si nécessaire.
  - c. Le Joueur ensanglanté ne pourra pas participer davantage à la Manche. Il peut revenir dans le Match au début de la prochaine, si le traitement approprié a été effectué, qu'il n'y a plus d'écoulement de sang et qu'il n'y a plus de sang clairement visible sur la personne et son équipement.
- B. Toutes les règles du jeu en matière de remplacement et d'infériorité numérique sont appliquées, et un redémarrage est exécuté si nécessaire.
- C. Si des soins médicaux ou traitements sont administrés dans un délai raisonnablement court, au sens de l'Arbitre Principal, et que le Joueur n'est pas un risque pour lui-même ou les autres, le Joueur peut rester dans la Manche.
- D. Les violations de la règle sur l'uniforme ne sont pas appliquées si un changement d'uniforme est nécessaire en raison d'une blessure sanguinolente.

## Partie 16 - Infractions et Sanctions

### Section 1 - Carton jaune

- A. Un carton jaune indique qu'une équipe ou un Joueur a reçu un avertissement en raison de son comportement inacceptable, agressif ou abusif ou à cause d'une conduite antisportive.
- B. Un carton jaune peut être donné à un Joueur individuellement ou à toute une équipe. Il compte pour tout le Match et est cumulatif de Manche à Manche.
- C. Carton jaune individuel:
  - a. Première infraction: Le Joueur est éliminé du jeu pour une période de 5 minutes de jeu effectif et ne peut pas revenir en jeu avant. Il devra rester en dehors du Terrain, dans la Zone de Pénalité (situé à côté du Cimetière), pour le temps restant.
    - i. Le Joueur exclu doit rester dans la Zone de Pénalité et il ne doit pas débattre ou discuter de la décision disciplinaire qui lui a été infligée, avec n'importe quel arbitre du Match durant le temps de la sanction.
    - ii. Quand un Joueur a été exclu en raison d'une infraction entraînant un carton jaune, son équipe joue en infériorité numérique le temps de la sanction.
    - iii. Les 5 minutes sont suspendues lors du temps entre les Manche. Elles ne concernent que le temps de jeu effectif.
    - iv. Lorsque le carton jaune est donné et que le Match dure moins de 5 minutes de temps effectif, la sanction des 5 minutes sera suspendue à la fin du Match et se poursuivra pour ce Joueur au début du prochain Match du tournoi ou de la ligue. Le Joueur exclu doit le reste du temps de sa peine, s'asseoir comme un Remplaçant, au début du prochain Match, mais son équipe peut commencer le prochain Match avec une équipe complète
  - b. Deuxième infraction: Le Joueur reçoit un carton rouge et est exclu du Match pour le reste du temps. Des sanctions supplémentaires seront appliquées.
- D. Carton jaune d'équipe:
  - a. Première infraction: L'équipe perdra la Manche dans laquelle elle a reçu un carton jaune.
  - b. Deuxième infraction: L'équipe recevra un carton rouge. Cela entraîne un Forfait pour le Match.
    - i. Le Corps Arbitral du Match, Officiels du tournoi et/ou ceux de la FSD décideront si d'autres sanctions seront imposées.
    - ii. Des sanctions supplémentaires pour un carton rouge d'équipe peuvent être décidées le jour même ou lors d'une réunion convenue pour une date ultérieure.

## Section 2 - Carton rouge

- A. Un carton rouge peut être donné à un Joueur individuel ou à toute une équipe.
- B. Un carton rouge indique qu'une équipe ou un Joueur a reçu une sanction pour un comportement agressif, abusif, inacceptable ou antisportif ou l'utilisation inacceptable de jurons ou d'un langage peu recommandable.
- C. Carton rouge individuel:
  - a. Le Joueur est sanctionné par un carton rouge et est exclu du Match pour le reste de la durée restante.
  - b. Le Joueur sera également automatiquement sanctionné par une suspension de 2 Matches avec effet immédiat sur les prochains Matches auxquels son équipe doit participer. Ces Matches peuvent avoir lieu lors du même événement, à tous événements ultérieurs de la FSD et aux événements des Fédérations affiliées.
    - i. Le Corps Arbitral, les Officiels du tournoi et/ou de la FSD décideront si d'autres sanctions seront appliquées.
    - ii. Des sanctions supplémentaires pour un carton rouge individuel peuvent être décidées le jour même ou lors d'une réunion convenue à une date ultérieure.
  - c. Pendant le Match dans lequel le carton rouge est donné, l'équipe du Joueur jouera en infériorité numérique pour le reste de ce Match. Lors des Matches suivants dans lesquels le Joueur pénalisé n'est pas autorisé à jouer, l'équipe peut utiliser un autre membre de leur liste de Joueur afin de le remplacer et former une équipe complète.
- D. Carton rouge d'équipe: Entraîne le Forfait de l'ensemble du Match.

## Partie 17 - Réclamations

### Section 1 - Réclamation valable

- A. Les Réclamations ne peuvent être déposées que par le Coach ou le Capitaine de l'équipe.
- B. Les Réclamations ne peuvent être déposées qu'auprès de l'Arbitre Principal. Toute Réclamation, plainte ou discussion auprès d'un autre membre du Corps Arbitral sera sanctionnée.
- C. Les Réclamations suivantes seront prises en considérations :
  - a. Les Réclamations sur une application de règle incorrecte doivent être faites à l'Arbitre Principal immédiatement et avant la prochaine élimination.
  - b. Les Réclamations sur la dangerosité d'une action, notamment en cas de Tir à la Tête.
  - c. Les Réclamations d'un Joueur Inéligible doivent être faites à l'Arbitre Principal sur le Terrain à la fin de la Manche actuelle.
  - d. Les Réclamations d'un Joueur disqualifié ou exclu doit être faites à l'Arbitre Principal à la fin de la Manche actuelle.

## Section 2 - Réclamation non valable

- A. Les Réclamations ne sont pas reçues ou prises en considération si elles sont fondées uniquement sur une décision portant sur l'exactitude ou un jugement de la part d'un arbitre.

Exemples de Réclamations qui ne sont pas prises en compte, lorsque:

- a. Un adversaire a été touché.
  - b. Un vêtement d'un adversaire a été touché.
  - c. Un Joueur est hors limites.
  - d. La balle a été catchée valablement.
  - e. Un Joueur a franchi la Zone Neutre.
  - f. Une balle est vivante ou morte.
  - g. Il y a ou non Interférence ou obstruction.
  - h. Le Terrain est ou non adapté pour continuer ou reprendre le jeu.
  - i. Il y a ou non une lumière suffisante pour continuer de jouer.
  - j. Tout autre question relative à l'exactitude de la décision de l'arbitre.
- B. Les Réclamations ne sont prises en considération que si elles sont présentées par le Coach ou le Capitaine de l'équipe et adressées à l'Arbitre Principal.

## Section 3 - Réclamation verbale

- A. Toutes les Réclamations doivent être faites immédiatement par notification à l'Arbitre Principal sur le Terrain afin que le Match soit joué sous réserve. La Réclamation doit être faite par le Coach ou le Capitaine l'équipe.
- B. Si l'Arbitre Principal du Match détermine que la Réclamation est valable, le Match doit s'arrêter.
- C. L'Arbitre Principal doit aviser à son tour les autres membres du Corps Arbitral, ainsi que le représentant de l'équipe adverse.
- D. Pour aider au traitement de la Réclamation, toutes les parties intéressées doivent avoir les informations, détails et conditions entourant la décision.
- E. L'Arbitre Principal du Match, et le représentant de la FSD, de l'événement ou du tournoi tenteront de régler la Réclamation avant que le jeu ne puisse continuer.
- F. Si la Réclamation est acceptée, le jeu redémarre au point précédent la Réclamation.
- a. Toutes les balles restent en possession des équipes qui en avaient la possession lorsque le jeu a été interrompu.
  - b. Toutes les balles qui ne sont pas en possession d'une des deux équipes seront placées à équidistance sur la Ligne Centrale.
- G. Si la Réclamation est refusée et que la décision de l'arbitre est maintenue, l'équipe ayant posé la Réclamation perdra le droit de soulever d'autres Réclamations pendant le Match.

## Partie 18 - Code de conduite

### Section 1 - Code de conduite pour les Joueurs

Tout Joueur qui participe à un événement organisé par la FSD s'engage à:

- A. Comprendre, apprécier et respecter les règles du présent règlement.
- B. Respecter l'intégrité et le jugement des Arbitres et du personnel de la FSD.
- C. Respecter l'adversaire et le féliciter d'une manière courtoise après chaque Match, que ce soit dans la victoire ou la défaite.
- D. Être responsable de ses actes et maintenir le contrôle de lui-même.
- E. Ne pas provoquer ou narguer ses adversaires et ne pas utiliser un langage grossier ou injurieux.

### Section 2 - Système d'honneur

Les Joueurs sont tenus de respecter le système d'honneur:

- A. Le système d'honneur attend de tous les Joueurs de respecter le plus haut niveau d'honnêteté et de conduite sportive en tout temps pendant la compétition.
- B. Les Joueurs doivent sortir du Terrain d'eux-mêmes et aller dans le Cimetière de leur équipe s'ils sont éliminés en étant touchés par une balle, catchés ou s'ils commettent une infraction de ligne. Ils ne doivent pas attendre d'être déclarés éliminés par le Corps Arbitral.
- C. Tout Joueur qui reste sur le Terrain après qu'il ait été clairement éliminé et attend d'être déclaré éliminé par un arbitre sera en violation du système d'honneur.
  - a. Ceci est considéré comme conduite antisportive.
  - b. Les Joueurs fautifs sont avertis verbalement, puis sanctionnés d'un carton jaune s'ils récidivent plus d'une fois lors d'un événement.
- D. L'honnêteté d'un Joueur ne sera pas pénalisée et l'arbitre peut rappeler en jeu un Joueur Éliminé.
  - a. C'est le cas pour un Joueur qui est sorti des limites de son Camp en se dirigeant vers le Cimetière pensant qu'il était éliminé.
  - b. Ceci est entièrement à la discrétion des Arbitres.

### Section 3 - Code de conduite pour les Arbitres

- A. Tous les membres du Corps Arbitral doivent se comporter d'une manière exemplaire en toute circonstance lorsqu'ils officient lors d'un événement de la FSD: qu'ils arbitrent, prennent part à un Match ou sont simplement spectateurs.
- B. Les membres du Corps Arbitral ne doivent se comporter d'une manière exemplaire lors de la communication avec les équipes, les Joueurs, les Coachs, les Spectateurs, les autres responsables, les organisateurs des événements et les Officiels de la FSD.
- C. Les membres du Corps Arbitral ne doivent pas jurer à l'encontre des Joueurs, Spectateurs, dirigeants de l'autre équipe ou arbitres et officiers de l'événement.

- D. Les membres du Corps Arbitral ne doivent jamais faire de remarques désobligeantes ou abusives, à quiconque sur le Terrain d'un événement de la FSD.
- E. Les membres du Corps Arbitral doivent rester calme lorsqu'ils traitent avec des personnes pouvant être excessives ou agressives, et traiter les Joueurs, Coachs, Spectateurs et autres arbitres et officiers avec respect en tout temps.

## **Section 4 - Conduite antisportive**

- A. Le Dodgeball en compétition repose sur un comportement sportif et fair-play. Il est attendu que les Coachs et Joueurs aient ces valeurs. Voici des exemples de comportement inacceptable ou antisportif :
  - a. Tactiques qui mettent en danger la sécurité des Joueurs.
  - b. Après la vérification de l'équipement, mettre en jeu du matériel illégal.
  - c. Utilisation de l'équipement pour un autre dessein que son utilisation prévue.
  - d. Bagarres.
  - e. Endommager intentionnellement les Terrains, l'équipement ou les installations.
  - f. Utiliser des gestes ou un langage désobligeant, racial ou agressif ne sera pas toléré. Les Coachs, et autres membres de l'équipe ne doivent pas faire de remarques désobligeantes ou insultantes à propos d'un Joueur, des Arbitres, Spectateurs et ne pas commettre d'autres actes qui pourraient être considérés comme relevant d'une conduite antisportive.
- B. Se battre ou entrer physiquement en contact avec un autre Joueur d'une manière agressive n'est pas toléré. Un contrevenant sera exclu (sanctionné par un carton rouge) du Match et devra l'être du lieu du tournoi. Si un arbitre est incapable de déterminer qui a commencé l'infraction, toutes les parties concernées seront pénalisés par un carton rouge et exclues du jeu.
- C. Se battre entre équipes doit conduire à l'arrêt du jeu. Le Match se terminera par un Match nul. Aucun points ne sera attribué et les deux équipes doivent être exclues du lieu du Match, à discrétion de l'arbitre.
- D. L'arbitre signale tout comportement antisportif à l'officiel du tournoi, de la ligue, ou le représentant de la FSD. Selon les circonstances, la gravité et la fréquence de ces comportements, une équipe ou un Joueur peuvent être interdits de participation à un Match de la FSD.
- E. Un arbitre peut retirer tout Joueur ou équipe du jeu à tout moment si leur conduite est considérée comme antisportive.