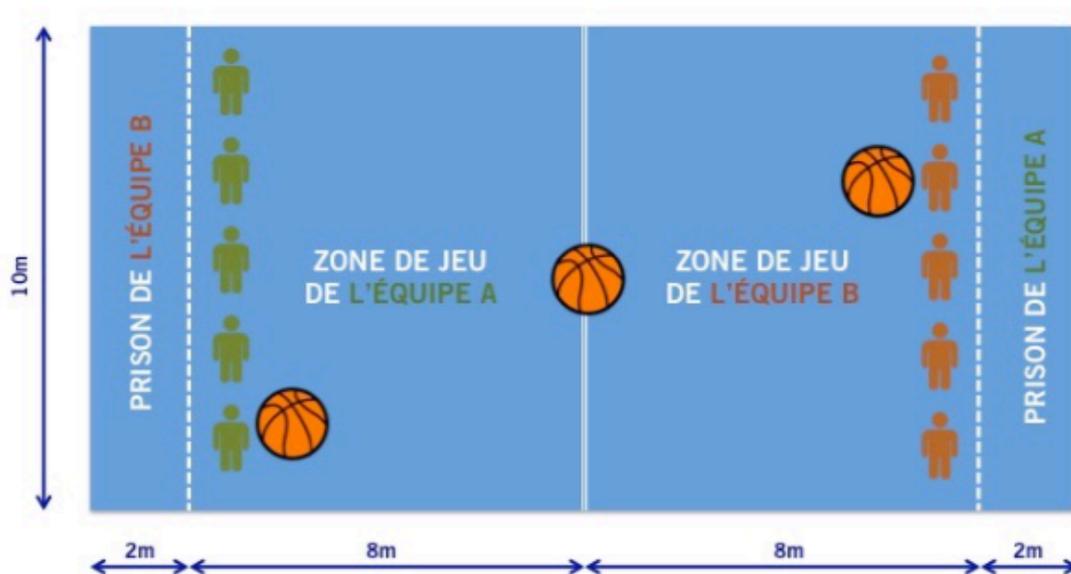




## TOURNOI DE DODGEBALL REGLEMENT DU JEU



### LES ÉQUIPES

Chaque équipe se compose de 5 joueurs minimum, 8 maximum (remplaçants possibles).

### ORGANISATION DU JEU

Au départ du match, les 5 membres de chaque équipe sont alignés au fond de leur camp (comme indiqué sur le schéma). Un ballon dans la main d'un membre de chaque équipe et un troisième au centre. L'arbitre siffle le départ. Chaque équipe pouvant se saisir du ballon central.

### LE BUT DU JEU

Éliminer tous les adversaires de l'équipe adverse avec des tirs directs à la main. Un « **tir direct** » est un tir réalisé à la main par un joueur d'une équipe sur un adversaire sans que la balle ne rencontre un obstacle entre les deux (bord du terrain, sol, etc.)



## Déroulé d'un match

Le match se déroule en 2 manches gagnantes.

**1 manche est terminée lorsque tous les joueurs d'une équipe sont éliminés.**

**1 manche est limitée à 5 minutes max**, et le gagnant de la manche est l'équipe qui a le plus de joueurs sur le terrain.

Chaque équipe peut réaliser **3 changements de joueurs par match**.

**Matchs à 2 manches gagnantes** (le premier qui a gagné 2 manches).

- Le gagnant remporte 1 point à l'issue du match
- Le perdant a 0

La durée d'un match n'excède donc pas 15 minutes.

## En cas d'ex-aequo à l'issue des poules

Pour départager les équipes, on fait un match **mort subite** de 1 jeu gagnant de 3 min max.

## LES PRISONNIERS

Un joueur touché par un tir direct par un adversaire devient prisonnier : il part alors en prison sans ballon. **La prison est celle situé derrière le camp adverse**. Le joueur peut alors se libérer de la prison par le seul fait de toucher un joueur de l'équipe adverse par un tir direct.

**Il s'agira d'une faute si un joueur tire volontairement sur un autre joueur avec autre chose que les mains (pieds, genou, etc.), il sera alors exclu de la partie pendant toute la durée du jeu en cours.**

Par ailleurs, l'arbitre reste le garant des règles et se réserve le droit d'exclure toute équipe faisant preuve d'anti jeu ou voulant délibérément nuire au bon déroulement du tournoi, que ce soit par son attitude, ses paroles ou son mode de jeu.

- Si un joueur tire sur un autre joueur qui se réfugie en dehors du terrain ou dans le camp adverse, celui-ci est considéré comme hors-jeu et part en prison.
- Si un joueur a un ballon dans les mains et réussit à stopper un autre ballon à l'aide de celui-ci, alors il ne sera pas fait prisonnier.
- Si un joueur est touché par un tir direct mais qu'il ou que l'un de ses co-équipiers rattrape la balle avant qu'elle ne touche le sol, alors rien ne se passe.



- Si la balle touche deux joueurs ou plus lors d'un tir direct et que personne ne parvient à rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol, alors tous les joueurs touchés partent en prison.
- Un joueur est considéré touché lorsqu'il est atteint d'un tir direct qui force la balle à dévier et que lui ou un de ses co-équipiers n'arrive pas à rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.  
Si la balle ne dévie pas, le joueur ne sera pas considéré comme touché mais comme « frôlé » : rien ne se passe.

## ASPECT ARTISTIQUE

Les équipes devront être déguisées et devront mettre l'ambiance.

Les équipes seront jugées sur la base de critères de créativité, d'originalité et d'implication caritative, par un jury composé de personnes de l'organisation présentes sur place.

Les équipes participantes se verront attribuer des notes par le jury selon les critères suivants :

- L'état de leur **collecte caritative**.
- **Originalité & créativité** du thème de déguisement
- **Show/participation** à l'ambiance générale
- **Homogénéité/suivi du thème** pour l'ensemble de l'équipe.

## LES REMISES DE PRIX

Deux trophées seront décernés à l'issue du tournoi :

- **Un trophée pour le gagnant du tournoi sportif**
- **Un trophée pour l'équipe ayant la meilleure note artistique**