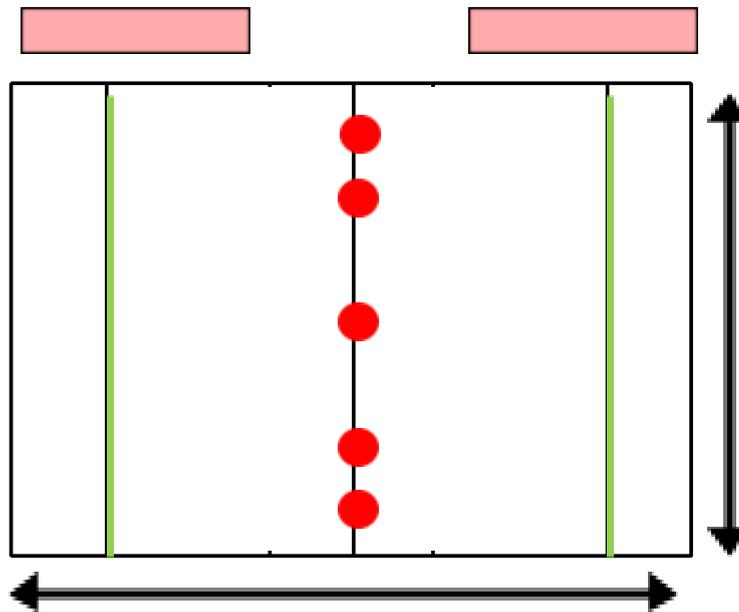




Voici les règles de base permettant de jouer rapidement au dodgeball. Le dodgeball se joue 6 contre 6, avec 5 ballons. L'objectif est d'éliminer les adversaires. Pour cela, il suffit de lancer les ballons et de toucher un/des adversaires sans qu'ils ne rattrapent la balle.

## Terrain

- En son centre se trouve une ligne médiane que les joueurs des 2 équipes ne peuvent pas franchir.
- La ligne d'activation est entre le milieu et le fond du terrain. Après l'engagement, les ballons doivent passer derrière cette ligne avant de pouvoir être lancés.



## Début de Manche

- Une manche dure maximum 3 minutes. Si aucune des 2 équipes n'est complètement éliminée dans ce laps de temps, c'est l'équipe qui a le plus de joueurs encore sur le terrain qui remporte la manche.
- Une manche commence au coup de sifflet de l'arbitre. Celui-ci vient après « Equipe prête... En place... tuuuuut ».
- Les joueurs ont alors le droit d'entrer sur le terrain, et d'essayer de s'emparer des ballons posés sur la ligne centrale. Les 2 ballons de gauche sont réservés à leur équipe respective. Le ballon central est disputé par les deux équipes.
- Sur l'engagement, il est interdit de dépasser la ligne centrale, sous peine d'être directement éliminé.

## Élimination

- Pour éliminer un adversaire, il faut lancer un ballon sur ce dernier et le toucher.
- Lorsqu'un joueur est touché, il doit lever la main, sortir du terrain et se rendre dans le cimetière de son équipe. Être touché comprend les habits et les cheveux. Il est primordial d'être fair-play, et de sortir par soi-même.
- Dès qu'un ballon lancé touche le sol ou un élément extérieur, il est considéré comme mort et n'élimine plus les joueurs.
- Un ballon qui touche plusieurs joueurs avant de toucher le sol/élément extérieur les élimine tous.
- Si un joueur attrape un ballon (on appelle cela un « catch »), le lanceur est éliminé. De plus, un coéquipier précédemment éliminé peut revenir sur le terrain. Le joueur revenant sur le terrain doit toujours le faire par la ligne arrière.
- Un ballon rattrapé par un joueur après avoir touché un ou plusieurs de ses coéquipiers (sans toucher le sol) élimine quand même le lanceur, et fait revenir un joueur. Ce joueur sauvé peut-être celui qui a été touché sur l'action. Il doit alors sortir du terrain puis rentrer à nouveau.
- Il est possible d'utiliser un ballon comme bouclier (on appelle cela « bloquer ») pour se protéger des lancers adverses. Dans ce cas, le ballon reste « actif » il peut éliminer vos coéquipiers ou vous-même s'il touche directement quelqu'un suite à votre défense. Lâchez le ballon lorsque l'on se protège avec entraîne aussi l'élimination.
- Si vous bloquez un lancer adverse avec un ballon, puis qu'un coéquipier rattrape cette balle, le catch est valable et le lanceur est éliminé.
- Les lignes font partie de l'extérieur du terrain. Marcher dessus vous élimine. Il est interdit de sortir du terrain.

## Le jeu

- Il est possible de se déplacer librement dans son camp, avec ou sans ballon en main.
- L'équipe qui possède le plus de ballons dans son camp doit attaquer. Lorsqu'une équipe a en sa possession 3 ballons ou plus, elle a 10 secondes pour les lancer.
- Il est possible de garder 1 ou 2 ballon(s) à chaque attaque, tous les autres doivent obligatoirement être lancés.
- Un match de dodgeball dure 12 minutes, soit au minimum 4 manches de 3 minutes.
- En cas d'élimination complète de l'équipe adverse avant les 3 minutes, la manche est terminée et l'équipe gagnante marque 2 points. S'il reste des joueurs à la fin des 3 minutes, l'équipe avec le plus de joueurs restant remporte la manche et obtient 2 points. S'il reste le même nombre de joueurs de chaque côté, la manche est déclarée nulle et chaque équipe obtient 1 point.