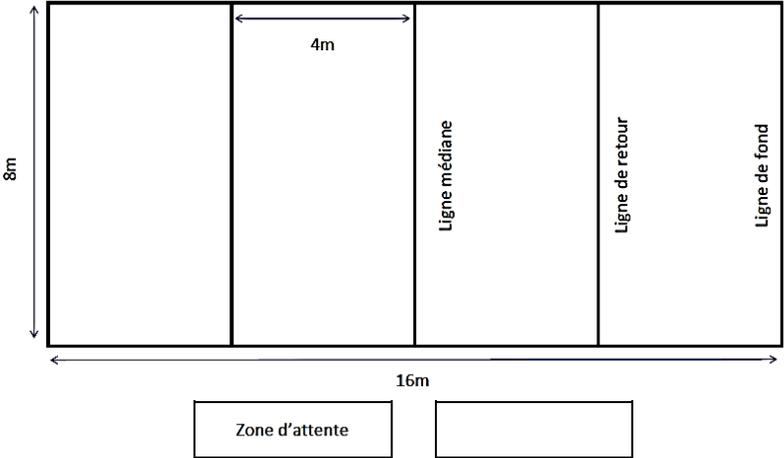


# Comment jouer au Dodgeball ?

## Règlement adapté à destination des scolaires et de l'animation

Ce règlement est sensiblement différent du règlement officiel appliqué dans le cadre fédéral. Cette proposition a pour objectif de faciliter la mise en œuvre de l'activité et sa pratique.

	Règlement proposé	Adaptations didactiques envisageables
Matériel utilisé	<p>La taille des balles doit être adaptée à l'âge des joueurs. Les tailles officielles sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-environ 14 cm (5'5 pouces) de diamètre pour les enfants de moins de 11 ans.</li> <li>-environ 16,5 cm (6'5 pouces) pour les enfants de 11 à 14 ans.</li> <li>-environ 17,8 cm (7 pouces) pour les joueurs à partir de 15 ans</li> </ul> <p>3 balles sont mises en jeu simultanément.</p>	<p>Proposer un jeu avec seulement 1 ou 2 balles dans les premiers temps de la pratique.</p> <p>En compétition fédérale, 5 balles sont mises en jeu simultanément. Dans le cas d'un cycle d'apprentissage relativement long et suivant les progrès des pratiquants, il est possible d'introduire le jeu à 5 balles.</p>
Dimensions du terrain	<p>Les dimensions adultes recommandées sont les suivantes :</p>  <p>Attention : Le terrain doit être matérialisé avec un matériel adapté garantissant la sécurité de tous les participants. Privilégier les marquages par adhésif spécifique.</p>	<p>Les dimensions peuvent être adaptées suivant le niveau et l'âge des joueurs.</p> <p>Si les réceptions sont trop nombreuses, le terrain peut être raccourci. Et inversement, si elles sont rares. On estime que les touches avec lancers doivent être plus nombreuses que les réceptions.</p> <p>Elles peuvent également varier pour favoriser un aspect du jeu : le lancer, la réception, l'esquive...</p> <p>Il est possible également d'utiliser des marquages déjà existants dans un gymnase.</p> <p>Pour information, voici les dimensions d'un terrain de badminton : 13,4m x 6,1m et les dimensions des 4 carrés de service d'un terrain de tennis : 12,8m x 8,23m. Ces marquages peuvent être utilisés pour matérialiser un terrain.</p>

Respect des limites du terrain	<p>Les lignes sont considérées comme à l'extérieur du terrain : en cas de contact avec une ligne, un joueur est éliminé.</p> <p>Il est interdit de sortir du terrain, excepté lorsque le jeu se déroule sans ramasseur de balles.</p>	<p>Le respect des limites du terrain représente une difficulté majeure pour les jeunes joueurs débutants. Un assouplissement du règlement est envisageable dans les premiers temps de pratique en autorisant par exemple un appui à l'extérieur du terrain dans le cas d'une esquive ou d'un lancer.</p>
Ramasseurs de balles	<p>Les ramasseurs de balles sont au nombre de 2 par équipe. Ils peuvent faire partie de l'effectif des joueurs de l'équipe, mais ils ne doivent pas changer de rôle durant une même manche.</p>	<p>Lorsque les conditions ne permettent pas un jeu avec des ramasseurs de balles, les joueurs sont autorisés à aller récupérer les balles à l'extérieur du terrain après avoir averti l'arbitre en levant la main. Ils ne doivent pas sortir avant ou pendant un lancer adverse, auquel cas les joueurs fautifs sont éliminés. Ils n'ont l'autorisation de sortir qu'en franchissant les lignes situées derrière la ligne de retour. Après avoir récupéré la balle en dehors du terrain, ils doivent revenir en jeu sans délai en passant obligatoirement par la ligne de fond. Ils ont également interdiction de sortir du terrain en possession d'une balle.</p>
Élimination d' un joueur	<p>Un joueur est éliminé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o S'il est touché de volée par un lancer adverse (sans que celui-ci ne touche le sol avant). Si un lancer touche plusieurs joueurs, tous les joueurs touchés sont éliminés.</li> <li>o Si son tir est réceptionné de volée par un adversaire.</li> <li>o S'il sort des limites du terrain sauf pour aller récupérer une balle.</li> <li>o S'il ne respecte pas la règle des 5 secondes (voir plus loin).</li> <li>o S'il est éliminé par décision de l'arbitre pour comportement non respectueux ou antisportif.</li> </ul> <p>Les joueurs éliminés doivent se placer dans la zone d'attente située sur le côté du terrain.</p>	<p>Il est possible de limiter les zones de touche, par exemple seulement les jambes des adversaires ou en interdisant les touches à la tête.</p>
Réception d' un lancer adverse	<p>Si un joueur réceptionne un lancer adverse de volée, il élimine le lanceur et fait rentrer en jeu dans le même temps un partenaire précédemment éliminé. Les joueurs rentrent à nouveau en jeu dans l'ordre d'élimination. Ils reviennent sur le terrain par la ligne de fond.</p> <p>Si un joueur est touché par une balle et qu'il en réceptionne une autre dans le même temps les 2 actions sont valables si la chronologie des 2 actions n'est pas possible à déterminer (il est donc éliminé, mais il élimine également le lanceur dont la balle a été réceptionnée et fait rentrer à nouveau en jeu un partenaire).</p>	<p>Le retour sur le terrain peut être autorisé par une partie des lignes latérales (entre la ligne de fond et la ligne de retour).</p>

Mise en jeu	<p>Au début de chaque manche, les 3 balles sont placées au centre du terrain sur la ligne médiane. Les joueurs sont tous placés derrière la ligne. Après le lancement du jeu donné par l'arbitre (« en place », « équipes prêtes » puis un coup de sifflet), 2 joueurs de chaque équipe sont autorisés à courir pour tenter de récupérer les balles sans pénétrer dans le camp adverse.</p> <p>Pour chacune des équipes, la balle située à gauche leur est réservée. Seule la balle centrale est disputée.</p> <p>Une fois récupérées, les balles doivent franchir la ligne de retour pour être jouables et être lancées sur un adversaire (elles peuvent être transmises à un partenaire situé derrière cette ligne). Le porteur de balle doit avoir les 2 pieds en contact avec le sol derrière la ligne de retour pour que la balle soit jouable.</p>	<p>Dans les premiers temps de pratique, la mise en jeu peut se faire par tirage au sort (l'équipe gagnante récupère 2 ou 3 ballons).</p> <p>Il est possible de ne pas utiliser de ligne de retour, les balles peuvent être rendues jouables par d'autres moyens : passe à un partenaire, temps d'attente avant de lancer (interdit de la lancer avant 3 secondes après l'avoir récupérée ou signal donné par l'arbitre pour autoriser les lancers)</p>
Règle des 5 secondes	<p>Elle s'applique à l'équipe qui possède le plus grand nombre de balles. Cette dernière a 5 secondes pour les lancer. Elle a toujours la possibilité d'en garder une en sa possession. Le décompte doit être fait lentement par un arbitre à partir du moment où celui-ci a annoncé « jouez les balles ».</p> <p>Cette annonce n'intervient que lorsque le jeu se ralentit. Elle permet d'éviter qu'une équipe tente de gagner du temps.</p> <p>Dans la situation où un joueur possède 3 balles et que tous ses coéquipiers sont éliminés, il dispose de 5 secondes pour en lancer une et à nouveau de 5 secondes pour en lancer une seconde (Si l'annonce « jouez les balles » a été nécessaire).</p>	<p>Dans les premiers temps de pratique, il est fréquent que cette règle ne soit pas nécessaire. Elle a pour intérêt d'accélérer le jeu et d'éviter des stratégies attentistes de gain de temps lorsqu'une équipe est en position forte lors d'une manche. Mais très souvent les joueurs débutants sont très actifs lorsqu'ils sont en possession de la balle et ils cherchent immédiatement à la lancer pour toucher un adversaire. La règle n'a que peu d'intérêt dans ce cas.</p> <p>Il est ainsi préférable de l'introduire petit à petit en fonction de la progression des joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-l'arbitre peut inciter les joueurs à lancer « rapidement » lorsque le jeu se ralentit ou lorsque certains porteurs de balles sont peu actifs et ne lancent pas.</li> <li>-Le délai de 5 secondes pour lancer peut s'appliquer individuellement à chaque joueur qui se retrouve en possession d'une balle.</li> <li>-Un délai plus long peut être donné aux joueurs (7 secondes par exemple) pour leur laisser le temps de s'organiser au niveau tactique.</li> </ul>

Esprit sportif

Le plus important est de jouer au Dodgeball avec fair-play et esprit sportif. Tous les actes d'antieu, tous les comportements violents, agressifs ou inappropriés doivent être sanctionnés par une élimination.

Voici une liste non exhaustive des cas où des sanctions doivent être appliquées :

- Réaction d'énervement après une élimination (cri, jet de balle...)
- Moquerie, provocation vis-à-vis de l'adversaire
- Attaques non franches (inoffensives, trop éloignées de l'adversaire) qui n'ont pour objectif que le gain de temps.

En cas d'insultes, de comportements agressifs, l'arbitre peut décider d'exclure un joueur temporairement ou définitivement.

Document destiné au scolaire et à l'animation  
Julien GREMION (Délégué à la jeunesse au sein de la FDF)

Janvier 2020

**DODGEBALL**  
FRANCE