



Règlements du Dodgeball

Version révisée du 6 octobre 2017

NDT : Le masculin a été utilisé dans le but d'alléger le texte uniquement. Les règlements s'appliquent autant aux joueurs qu'aux joueuses de dodgeball.

Traduction en français : 8 décembre 2017

Seconde édition révisée: 6 octobre 2017

Première édition révisée: 4 octobre 2017

Comité de règlements: Nicole Chasin, Bill Fair, Victor Gravili, Bethel Lascano, Michael Lasiuk, Brian Li, Luke Price, Jen Ritchie, Armando Valdes, Devrim Van Dijk, Duane Wysynski, Yeo Wai Tat

Réviseur: Alex Svetlovsky

Traduction en français: Émilie Michaud, Stéphanie Langevin

Droit d'auteur © 2017 World Dodgeball Federation

Table des matières

Règlements	4
Définitions	4
Jeu	4
Équipes	5
Équipement	6
Terrain et limites	6
Ballons et lancers	7
Lancers invalides	7
Avantage	7
Joueurs	8
Touchés	9
Bloques	9
Pertes de contrôle	9
Attrapés	10
Ouverture de jeu	10
Mort subite	11
Récupération des ballons	11
Arbitres	12
Code de conduite	12
Exemples	13
Touché, bloqué et attrapé invalide	13
Perte de contrôle et attrapé complexe	14
Touché ambigu et temps mort	15
Entrée dans la phase de mort subite	16
Code de conduite	17

Règlements

Définitions

1. « Joueur actif »
 - a. Un joueur actif est un joueur qui n'est pas éliminé.
 - b. Tout ce qui est porté ou tenu par ce joueur fait partie intégrante de ce joueur actif.
2. « Joueur éliminé »
 - a. Un joueur éliminé est un joueur qui a joué une manche au cours de laquelle il a été éliminé.
 - b. Un joueur éliminé est considéré comme un objet inanimé.
3. « Ballon actif »
 - a. Un ballon actif est un ballon qui n'est pas devenu un objet inanimé.
4. « Objet inanimé »
 - a. Un objet inanimé est un objet ou une surface qui n'est ni un joueur actif ni un ballon actif.
5. « Élimination »
 - a. Un joueur éliminé n'est plus considéré comme un joueur actif, il devient un objet inanimé.
6. « Manche »
 - a. Une manche est le temps nécessaire pour éliminer tous les joueurs d'une équipe.
7. « Partie »
 - a. Une partie est une compétition entre deux équipes qui s'affrontent pendant un certain nombre de manches.

Jeu

8. L'objectif du dodgeball est de gagner le plus de manches dans une partie.
 - a. Une manche est gagnée quand tous les joueurs adverses ont été éliminés.
 - b. Un point est attribué pour chaque manche gagnée.
9. Une partie dure 40 minutes de temps de jeu régulier.
 - a. Une partie implique deux (2) mi-temps, de 20 minutes chacune.
 - I. À la fin de chaque mi-temps, le jeu entrera en phase de mort subite.

- II. Si la fin de la mi-temps a lieu après qu'une manche ait été gagnée, mais avant qu'une nouvelle manche ait commencé, la nouvelle manche débutera et entrera en phase de mort subite.
 - b. L'horloge de jeu fonctionne continuellement, sans interruption.
 - c. Une nouvelle manche doit être démarrée s'il reste du temps sur l'horloge de jeu à la fin de la manche précédente.
- 10. Un capitaine d'équipe, un entraîneur désigné ou toute autre personne autorisée par l'équipe peut demander un (1) temps mort par période de 20 minutes, à tout moment.
 - a. Au premier moment disponible qui n'interfère pas avec le jeu en cours, un arbitre signalera clairement le début du temps mort.
 - b. Pendant ce délai, l'horloge de jeu s'arrête pendant 30 secondes.
 - c. Pendant ce délai, tous les jeux et les règles sont suspendus.
- 11. À la fin de la première mi-temps, les équipes changent de moitié de terrain.
- 12. Si la partie est à égalité à la fin du temps de jeu régulier, 4 minutes de bris d'égalité seront accordées.
 - a. Au bout de ces 4 minutes, le jeu entre en phase de mort subite.

Équipes

- 13. L'alignement d'une équipe peut compter de 6 à 12 joueurs.
- 14. Lors d'une manche, six (6) joueurs actifs par équipe jouent.
 - a. N'importe quels joueurs actifs faisant partie de l'alignement de l'équipe peuvent commencer une manche sur une moitié du terrain, pourvu qu'ils soient 6.
 - b. Une fois que 6 joueurs commencent une manche, eux seuls peuvent jouer la manche.
 - I. En cas de blessure ou d'incapacité à jouer, un joueur de l'équipe peut être remplacé par un joueur faisant partie de l'alignement de l'équipe pendant un temps mort.
- 15. Une équipe peut avoir trois (3) récupérateurs de ballons.
 - a. Les récupérateurs de ballons peuvent être des joueurs ne jouant pas la manche ou toute autre personne.
 - b. Les récupérateurs de ballons ne peuvent pas être des joueurs éliminés.

Équipement

16. Le ballon est une sphère en mousse revêtue de polyuréthane (PU) de 17,8 cm (7 pouces) de diamètre, et pesant 140 g (4,9 oz) \pm 6 g (0,2 oz).
17. Le jeu se joue avec 6 ballons.
18. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des uniformes de couleur et de design identiques.
 - a. Chaque joueur doit être identifié dans le dos par son nom et son numéro.
 - b. Chaque joueur doit être identifié par un numéro sur le devant de l'uniforme.
 - c. Le capitaine d'une équipe doit se distinguer par une identification particulière sur le devant de l'uniforme et dans le dos.
19. Tous les récupérateurs de ballons d'une équipe doivent être clairement identifiés par un uniforme.
20. Tous les arbitres doivent être clairement identifiés par un uniforme.

Terrain et limites

21. Les limites extérieures du terrain standard sont un rectangle de 18 m (59,1 pi) sur 9 m (29,5 pi).
 - a. Les lignes délimitant le 9 m sont les lignes arrière pour chaque équipe.
 - b. Dans une partie féminine, les limites extérieures du terrain sont un rectangle mesurant 15 m (49,2 pi) sur 9 m (29,5 pi).
 - i. Lors d'une partie féminine, les limites extérieures peuvent être celles du terrain standard.
22. Une ligne centrale, parallèle aux lignes arrière, divise le terrain en deux moitiés égales de 9 m (29,5 pi) sur 9 m (29,5 pi).
 - a. Dans une partie féminine, les deux moitiés égales mesurent 7,5 m (24,6 pi) sur 9 m (29,5 pi).
 - b. La ligne centrale comporte des marques pour placer les 6 ballons.
23. Une ligne d'attaque est tracée de chaque côté du terrain, à 3 m (9,8 pi) de la ligne centrale et parallèlement à celle-ci.
24. Une zone de retour de joueur doit être clairement indiquée au-delà des limites du terrain, une pour chaque moitié de terrain, parallèle à ligne extérieure latérale.

Ballons et lancers

25. Pour être activé, un ballon doit être lancé par un joueur actif, de la moitié de terrain de son équipe vers l'équipe adverse.
26. Un ballon actif devient lui-même un objet inanimé à l'instant où il touche un objet inanimé.
27. Un ballon actif devient un objet inanimé au moment où il est attrapé.
28. Un ballon actif devient un objet inanimé dès qu'il touche un ballon actif de l'équipe adverse.

Lancers invalides

29. Si un joueur actif lance un ballon en direction approximative d'un joueur adverse, sans que ce ballon soit destiné à toucher directement cet adversaire dans le but de l'éliminer, un avertissement pourra être donné au lanceur, à la discrétion de l'arbitre.
 - a. L'accumulation de plusieurs avertissements se fait à la discrétion de l'arbitre.
 - b. Le nombre d'avertissements d'un joueur actif est réinitialisé à la fin de chaque manche.

Avantage

30. L'équipe qui a l'avantage doit lancer un ballon dans un délai de 10 secondes.
 - a. Le compte à rebours de 10 secondes recommence quand un ballon est lancé par n'importe laquelle des équipes.
31. L'avantage est donné à l'équipe qui;
 - a. a le plus de ballons sur sa moitié de terrain; ou
 - b. si le nombre de ballons est identique, qui a le plus de joueurs actifs; ou
 - c. si le nombre de joueurs actifs est identique, qui n'a pas lancé en dernier; ou
 - d. si aucune équipe n'a lancé, qui a gagné la dernière manche.
32. Si aucun ballon n'a été lancé dans un délai de 5 secondes, un compte à rebours, clairement audible par tous, commencera.
33. Si aucun ballon n'est lancé dans les 10 secondes, l'équipe ayant l'avantage doit donner tous les ballons présents sur sa moitié de terrain à l'équipe adverse.
 - a. Les joueurs actifs et les récupérateurs de ballons doivent donner les ballons à l'équipe adverse rapidement.

Joueurs

34. Seuls les joueurs actifs jouant une manche peuvent se tenir à l'intérieur des limites de leur moitié de terrain.
35. Si n'importe quelle partie d'un joueur touche l'une des limites du terrain, le joueur est éliminé.
36. Si n'importe quelle partie d'un joueur touche une surface, un objet ou une personne situés en dehors des limites du terrain de son équipe, le joueur est éliminé.
37. Un joueur qui a été éliminé doit quitter le terrain rapidement par la ligne extérieure la plus proche.
 - a. Ce joueur peut transmettre les ballons qu'il avait en sa possession à n'importe quel joueur actif de son équipe.
 - b. Ce joueur n'a pas le droit de toucher intentionnellement d'autres ballons.
 - c. Ce joueur n'a pas le droit de faire intentionnellement obstacle aux joueurs actifs ou aux récupérateurs de ballons.
 - d. Ce joueur n'a pas le droit de faire intentionnellement obstacle aux ballons actifs lancés par l'équipe adverse.
38. Les joueurs éliminés doivent s'aligner dans la zone de retour de joueurs dans l'ordre où ils ont été éliminés.
39. Un joueur actif peut prendre possession de n'importe quels ballons à sa portée.
 - a. Ce joueur peut prendre possession d'un ballon qui se trouve à l'extérieur des limites du terrain.
 - i. Malgré l'art. 36, ce joueur n'est pas éliminé s'il touche seulement ce ballon.
40. Un joueur actif peut avoir un ou plusieurs ballons en sa possession.
41. Un joueur actif peut donner un ballon à n'importe quel joueur ou ramasseur de ballons de son équipe.
42. Un joueur actif ne doit pas pincer, serrer, comprimer ou déformer un ballon de façon excessive avant de le lancer ou un avertissement pourra lui être donné, à la discrétion de l'arbitre.
 - a. Si ce joueur actif accumule plus d'un avertissement, il pourra être déclaré éliminé, à la discrétion de l'arbitre.
 - b. Le nombre d'avertissements d'un joueur actif est réinitialisé à la fin de chaque manche.
43. Un joueur éliminé qui revient sur le jeu à la suite d'un attrapé doit le faire par la ligne arrière.

- a. Ce joueur devient actif une fois qu'il est complètement entré dans les limites du terrain.
- b. Ce joueur doit entrer sur le terrain rapidement à partir du point non obstrué le plus proche de la ligne arrière.
- c. Ce joueur ne peut toucher aucun ballon jusqu'à ce qu'il devienne actif.
- d. En entrant sur le terrain, ce joueur n'a pas le droit de faire intentionnellement obstacle aux joueurs actifs ou aux récupérateurs de ballons.
- e. En entrant sur le terrain, ce joueur n'a pas le droit de faire intentionnellement obstacle aux ballons actifs lancés par l'équipe adverse.

Touchés

44. Tout joueur actif touché par un ballon actif lancé par l'équipe adverse est éliminé dès que ce ballon touche un objet inanimé.
- a. Ce joueur n'est pas éliminé s'il attrape ce ballon actif.
 - b. Ce joueur n'est pas éliminé si ce ballon est attrapé par un joueur actif de son équipe.

Bloques

45. Un ballon actif peut être bloqué par une ou plusieurs ballons qu'un joueur actif a en sa possession.
- a. Le ballon actif doit toucher uniquement le ou les ballons que le joueur actif a en sa possession, et aucune autre partie de ce joueur.
 - b. Malgré l'art. 44, ce joueur n'est pas éliminé une fois que le ballon a touché un objet inanimé.

Pertes de contrôle

46. Si un ballon qu'un joueur actif a en sa possession est délogé à la suite d'un bloque, le joueur est éliminé à l'instant où ce ballon délogé touche un objet inanimé.
- a. Malgré l'art. 46, si le joueur actif reprend possession de ce ballon délogé avant qu'il ne touche un objet inanimé, ce joueur n'est pas éliminé.

Attrapés

47. Un ballon actif peut être attrapé par un joueur actif, éliminant du même coup le joueur actif adverse qui a lancé ce ballon.
- a. Un attrapé est fait à l'instant où le joueur actif a le contrôle du ballon et a deux points de contact à l'intérieur des limites du terrain, sans toucher ou dépasser les lignes extérieures.
 - b. Ce joueur actif adverse est éliminé à l'instant où l'attrapé est complété.
48. Un joueur éliminé de la même équipe revient sur le jeu lorsqu'un attrapé est réussi.
- a. Les joueurs éliminés reviennent sur le jeu dans l'ordre où ils ont été éliminés.

Ouverture de jeu

49. Les 6 ballons sont placés sur la ligne centrale, sur les marques prévues à cet effet.
50. Avant le début du jeu, les joueurs doivent avoir un pied sur la ligne arrière et l'autre pied à l'intérieur des limites du terrain.
- a. Si un joueur soulève son pied de la ligne arrière avant le début de la manche, il s'agit d'un faux départ.
 - b. Si un faux départ a eu lieu, l'équipe responsable recevra un avertissement.
 - c. Si une équipe accumule deux (2) avertissements, elle ne pourra jouer qu'avec cinq (5) joueurs sur le terrain lors de la manche, en dépit des articles 14, 14.a. et 14.b.
 - d. Le nombre d'avertissements d'une équipe est remis à zéro à la fin de la première mi-temps.
51. Un arbitre signale le début de la manche par un puissant coup de sifflet.
- a. Le jeu commence immédiatement au coup de sifflet.
 - b. Tous les joueurs deviennent des joueurs actifs au coup de sifflet.
 - c. Tous les joueurs doivent se déplacer immédiatement et entièrement dans les limites du terrain lors de ce coup de sifflet.
 - I. Malgré les articles 35 et 36, les joueurs actifs peuvent être en contact avec la ligne arrière au début du jeu seulement, jusqu'à ce qu'ils se déplacent complètement à l'intérieur des limites du terrain.
52. Les joueurs actifs peuvent uniquement récupérer les trois (3) ballons placés à droite sur les marques de la ligne centrale.

- a. Malgré l'art. 35 et l'art. 36, ces joueurs actifs peuvent toucher ou franchir la ligne centrale une seule fois pour récupérer ces ballons.
- b. Malgré l'art. 25, un ballon n'est pas activé tant qu'il n'a pas dépassé la ligne d'attaque située sur la moitié de terrain de l'équipe.
- c. Malgré l'art. 52, une équipe peut récupérer toutes les autres ballons placés sur la ligne centrale après avoir activé leurs trois (3) ballons, comme indiqué dans l'art 52.b.

Mort subite

53. Un arbitre signale la transition vers la phase de mort subite par un puissant coup de sifflet.
- a. Malgré l'art. 25, un ballon ne peut pas être activé après ce coup de sifflet.
 - b. Tous les joueurs actifs doivent, le cas échéant, cesser de jouer le plus rapidement possible et doivent prendre position tel que décrit dans l'art. 50 et l'art. 50.a-d.
 - c. Les ballons sont distribués également, de sorte que chaque équipe en possède trois (3).
 - I. Les joueurs peuvent avoir ces ballons en leur possession.
54. Un arbitre signale le début de la phase de mort subite par un puissant coup de sifflet.
- a. Le jeu reprend à ce coup de sifflet.
 - b. Tous les joueurs actifs doivent immédiatement et entièrement se déplacer à l'intérieur des limites du terrain, selon l'art. 51.c. et l'art. 51.c.i.
 - c. Malgré l'art. 45, les joueurs actifs n'ont pas le droit de bloquer les ballons.
 - d. La phase de mort subite se termine lorsque la manche est gagnée.

Récupération des ballons

55. Les récupérateurs de ballons ne peuvent toucher aucune des lignes du terrain.
56. Les récupérateurs de ballons ne peuvent toucher aucune surface, aucun ballon ou joueur actif à l'intérieur des limites du terrain.
57. Les récupérateurs de ballons peuvent récupérer tout ballon qui se trouve à l'extérieur des limites du terrain.
- a. Les récupérateurs de ballons ne peuvent récupérer aucun ballon ayant franchi la ligne centrale du côté de terrain de l'équipe adverse.
 - I. Si elle n'est pas marquée, cette ligne centrale s'étend sur toute la largeur d'une zone où un ballon peut rouler pendant le jeu.

- b. Les récupérateurs de ballons peuvent passer des ballons à des joueurs actifs ou à d'autres récupérateurs de ballons.
- c. Les récupérateurs de ballons peuvent placer des ballons à l'intérieur des limites du terrain.

Arbitres

58. Un ou plusieurs arbitres surveillent le jeu et appliquent les règlements du jeu.

59. L'arbitre représente l'autorité finale et le juge des règlements pendant une partie, et peut interpréter et appliquer ceux-ci à son entière discrétion.

- a. Un arbitre peut émettre des avertissements à tout joueur qui ne respecte pas les règlements décrits.
- b. Après qu'un joueur ait intentionnellement et délibérément ignoré les règlements, un arbitre peut, à sa discrétion et de la manière la plus appropriée pour l'infraction commise, remettre un ou des ballons à l'équipe adverse ou déclarer ce joueur éliminé, après que plusieurs avertissements clairs lui aient été donnés.

Code de conduite

60. Toutes les équipes, les joueurs, les récupérateurs de ballons, les arbitres et les spectateurs doivent adhérer au code de conduite, tel que décrit dans le Code de conduite de la WDBF.

- a. Les arbitres peuvent, de façon raisonnable, donner des avertissements, des cartons jaunes, des cartons rouges ou d'autres constats d'infractions.

Exemples

Touché, bloque et attrapé invalide

Contexte de jeu

Chuck (équipe jaune) lance un ballon à Alice (équipe bleue). Ce ballon frappe Alice, puis dévie vers Bob (équipe bleue). Bob bloque ce ballon haut dans les airs avec un ballon qu'il a en sa possession. David (équipe bleue) voit ce ballon et court pour tenter de l'attraper. David prend le contrôle du ballon avec ses mains alors qu'il est dans les airs, et atterrit un pied sur le sol à l'intérieur des limites, et son deuxième pied à l'extérieur des limites du terrain.

Règlements impliqués

Définitions, articles 25, 26, 36, 44, 45, 47.

Analyse

Dans ce contexte de jeu, le ballon lancé par Chuck est actif en vertu de la règle 25.

Ce ballon touche Alice; celle-ci est ainsi soumise à la règle 44, qui prendra effet quand le ballon deviendra un objet inanimé.

Ce ballon toujours actif touche ensuite Bob, mais en raison de la règle 45, si ce ballon a uniquement touché le ballon que Bob avait en sa possession, alors ce dernier n'est pas éliminé tel que l'aurait prévu la règle 44. Notez que le ballon tenu par Bob est considéré comme une partie de lui, selon la règle 1.b.

Ce ballon toujours actif est ensuite attrapé par David, qui en prend le contrôle dans les airs. La règle 47 s'applique, en attendant les conditions énumérées en 47.a.

David atterrit alors, tout en ayant le contrôle du ballon, avec un pied dans les limites du terrain. La condition énumérée dans 47.a ne s'applique pas encore, car David n'a qu'un seul point de contact à l'intérieur des limites du terrain.

Le deuxième pied de David atterrit alors hors des limites du terrain. Puisque le deuxième point de contact de David est en dehors des limites du terrain, la condition de la règle 47.a n'est pas respectée et ainsi, l'attrapé de David n'est pas valide.

David est éliminé à l'instant où il touche une surface à l'extérieur des limites du terrain, en vertu de la règle 36. Parce que le ballon lancé par Chuck est en contact avec David lorsqu'il devient un joueur

éliminé, ce ballon devient un objet inanimé selon les règles 26 et 2.b. Cela mène à la complétion de la règle 44, et Alice est éliminée à ce moment-là.

Bob, lui, n'est jamais éliminé.

Perte de contrôle et attrapé complexe

Contexte de jeu

Chuck (équipe jaune) lance un ballon à Alice (équipe bleue). Alice bloque ce ballon avec un ballon qu'elle a en sa possession, le déviant vers son coéquipier Bob. Dans ce processus, le ballon qu'Alice tenait lui échappe des mains et heurte le sol. Bob plonge vers le ballon pour tenter de l'attraper, ce qu'il réussit à faire alors qu'il est dans les airs. Il atterrit ensuite au sol sur le ballon attrapé d'abord, dans les limites du terrain, tout en gardant le contrôle du ballon pendant tout ce temps.

Règlements impliqués

Définitions, articles 25, 27, 46, 47.

Analyse

Dans ce contexte de jeu, le ballon lancé par Chuck est actif en vertu de la règle 25.

Ce ballon frappe le ballon qu'Alice a en sa possession, mais parce ce ballon est délogé de ses mains et touche ensuite le sol, la règle 46 s'applique. Alice est éliminée à l'instant où son ballon touche le sol.

Bob plonge pour récupérer le ballon lancé par Chuck et en prend le contrôle dans les airs. À ce stade, le ballon est devenu une partie du joueur, selon la règle 1.b.

Le ballon que Bob tient maintenant est le premier point de contact avec le sol, à l'intérieur des limites du terrain. En raison de la règle 1.b, ce ballon est considéré comme une partie du joueur et, en ce sens, n'est pas différente que si n'importe quelle autre partie du corps de Bob avait été le premier point de contact.

À l'instant où toute autre partie du corps de Bob touche le sol, les conditions de la règle 47.a s'appliquent et l'attrapé devient valide. Ce ballon devient du même coup un objet inanimé selon la règle 27. Chuck est éliminé au même instant, selon la règle 47.b.

Touché ambigu et temps mort

Contexte de jeu

Chuck (équipe jaune) lance un ballon à Alice (équipe bleue). Alice esquive le ballon et le ballon frappe immédiatement le sol, avant de rebondir et de frapper Alice sur les orteils. Alice s'arrête dans son élan et regarde l'arbitre Peggy pour savoir si elle a été touchée, mais Peggy n'a pas fait d'appel de jeu puisqu'elle regardait une autre action se dérouler. Remarquant la confusion, l'entraîneur de l'équipe bleue, Erin, demande un temps mort. Pendant qu'Alice est arrêtée et regarde Peggy, Ève (équipe jaune) lance un ballon qui touche Alice, puis le sol. L'arbitre Peggy signale alors le début d'un temps mort avec un coup de sifflet.

Règlements impliqués

Définitions, 10, 25, 26, 44.

Analyse

Dans ce contexte de jeu, le ballon lancé par Chuck est activé en vertu de la règle 25.

Ce ballon devient alors un objet inanimé à l'instant où il touche le sol en raison de la règle 26.

Alice est touchée par un objet inanimé, ce qui ne déclenche aucune règle et donc rien ne se produit.

Erin demande un temps mort à ce stade, cependant le jeu n'est pas encore arrêté et cette requête n'affecte donc aucun joueur actif ni aucun ballon en jeu.

Le ballon lancé par Ève est actif en raison de la règle 25. Ce ballon atteint ensuite Alice et touche un objet inanimé. Alice est éliminée à cause de la règle 44.

L'arbitre Peggy commence le temps mort et, conformément à la règle 10, le jeu est suspendu seulement à cet instant.

Dans ce cas, Alice doit indiscutablement sortir du jeu, car elle a été touchée et éliminée par un lancer valide pendant le jeu. Il est de la responsabilité des joueurs de continuer à jouer, à moins que le jeu n'ait été arrêté par un arbitre avec un coup de sifflet clair.

Il est également de la responsabilité d'Alice de déterminer si elle a été touchée ou non. Dans ce cas, Alice devait prendre une décision pour savoir si le ballon lancé par Chuck était actif quand il l'a atteinte. Un arbitre peut valider s'il s'agit d'un touché ou non, mais il n'est pas de sa responsabilité de clarifier chaque touché subi par un joueur.

Entrée dans la phase de mort subite

Contexte de jeu

Le décompte de fin de manche est fait par l'arbitre Peggy. À moins d'une seconde de la fin, Chuck (équipe bleue) lance un ballon à Alice (équipe jaune). L'arbitre Peggy signale le début de la phase de mort subite par un puissant coup de sifflet. Bob (équipe jaune) lance un ballon à David (équipe bleue). Alice et David attrapent les ballons qui leur ont été lancés.

Règlements impliqués

Définitions, 9.a.i, 25, 47, 53.

Analyse

Dans ce contexte de jeu, le ballon lancé par Chuck est actif en vertu de la règle 25.

Alors que ce ballon est toujours dans les airs, l'arbitre Peggy signale la transition vers une phase de mort subite, conformément aux règles 9.a.1, et 53.

Malgré la règle 25, le ballon lancé par Bob ne devient pas actif, en vertu de la règle 53.a.

Alice et David attrapent leurs ballons pratiquement en même temps. Malgré la règle 53.b, ce genre de jeu est autorisé même si l'arbitre Peggy avait sifflé. Alice et David ont simplement réagi au jeu qui se déroulait, même si ces actions ont eu lieu après le coup de sifflet.

Dans ce cas, cependant, le ballon lancé sur Alice est un ballon actif, parce qu'il a été lancé avant le coup de sifflet, ce qui n'est pas le cas du ballon lancé sur David, qui est inactif.

Alice fait un attrapé valide selon la règle 47, et Chuck est éliminé.

Bob n'est pas éliminé, bien que son ballon ait été attrapé en même temps que celui de Chuck, parce que le ballon qu'il a lancé n'est pas actif.

Code de conduite

Tous les joueurs, entraîneurs, arbitres, récupérateurs de ballon et tout autre participant doivent agir avec esprit sportif et se conduire de façon à préserver l'intégrité du jeu. Il est interdit de :

- Se battre, tenter d'agresser un autre participant, ou tenter tout contact physique non désiré;
- Faire des commentaires discriminatoires sur le sexe, le genre, l'orientation sexuelle, l'origine, la religion, la croyance, l'appartenance ethnique, l'âge d'une personne ou toute autre forme de discrimination;
- Provoquer et se moquer;
- Lancer un ballon sur un joueur adverse qui a été clairement éliminé;
- Infliger intentionnellement de la douleur ou lancer un ballon excessivement fort à proximité du visage d'un autre joueur;
- Utiliser un langage grossier de façon excessive;
- Tricher;
- Distraire les joueurs sur le terrain;
- Frapper ou donner un coup de pied à un ballon.

Une mauvaise conduite durant les parties entraînera un CARTON JAUNE ou un CARTON ROUGE pour le joueur.

Les cartons jaunes font office d'avertissement de conduite pour le joueur sur le terrain. L'équipe doit aussi être avertie qu'au deuxième carton jaune obtenu dans l'équipe, celle-ci devra jouer avec un (1) joueur en moins pour le reste de la partie.

Les cartons rouges soulignent les fautes graves commises pendant la partie; ils peuvent être donnés sans avertissement préalable. Si un joueur reçoit un carton rouge pendant une partie, il est expulsé de la partie et l'équipe continuera à jouer avec un (1) joueur en moins pour le reste de la partie. Le joueur recevant le carton rouge sera, en outre, suspendu pour sa prochaine partie.

Deux (2) cartons jaunes pour le même joueur pendant une même partie équivalent à un (1) carton rouge, et donc ce joueur sera suspendu de la partie. Un joueur qui reçoit un (1) carton jaune pendant deux (2) parties consécutives sera suspendu pour sa partie suivante.

Une équipe est responsable des actions de ses partisans et de ses spectateurs.

Si une équipe croit que l'équipe adverse ou leurs partisans perturbent injustement le jeu, le capitaine de cette équipe peut demander aux arbitres d'avertir l'équipe adverse de cesser le comportement perturbateur. Si le comportement continue, l'équipe impliquée est passible d'une pénalité, y compris un CARTON JAUNE ou un CARTON ROUGE. Les arbitres ont le pouvoir discrétionnaire de déterminer si le comportement en question interfère avec le jeu et décident de la pénalité appropriée dans le cas où un avertissement préalablement émis n'aura pas été pris en compte par l'équipe.