



RÈGLEMENT SPORTIF

DE LA FÉDÉRATION DU DODGEBALL FRANÇAIS

Version approuvée par l'Assemblée générale fédérale du 25 novembre 2025.

PRÉAMBULE.....	3
TITRE I – CORPS SPORTIF, MÉDICAL ET ARBITRAL	3
SOUS-TITRE I – CORPS SPORTIF	3
Article 1 – Composition	3
SECTION I – PÔLE SPORTIF	3
Article 2 – Composition	3
Article 3 – Objectif, rôle et fonction.....	3
SECTION II – DIRECTEUR SPORTIF	4
Article 4 – Candidature, nomination et durée du mandat.....	4
Article 5 – Critères du choix	4
Article 6 – Prérogatives et obligations	4
SECTION III – ENTRAÎNEURS DES SÉLECTIONS NATIONALES	5
Article 7 – Candidature	5
Article 8 – Nomination et durée du mandat	5
Article 9 – Critères du choix	5
Article 10 – Prérogatives et obligations	5
SECTION IV – JOUEURS DES SÉLECTIONS NATIONALES	6
Article 11 – Candidature	6
Article 12 – Sélection et durée de la sélection.....	6
Article 13 – Critères du choix	6
Article 14 – Prérogatives et obligations	6
SECTION V – DÉLÉGUÉ SPORTIF AUX CLUBS.....	7
Article 15 – Candidature, nomination et durée du mandat.....	7
Article 16 – Critères du choix	7
Article 17 – Prérogatives et obligations	8
SECTION VI – DIRECTEUR DES TOURNIS.....	8
Article 18 – Candidature, nomination et durée du mandat.....	8
Article 19 – Critères du choix	8
Article 20 – Prérogatives et obligations	8
Articles 21 à 24 – Réservés	9
SOUS-TITRE II – CORPS MÉDICAL	9
Articles 25 – Composition et attributions	9
SOUS-TITRE III – CORPS ARBITRAL	9
SECTION I – DÉLÉGUÉ À L'ARBITRAGE	9
Article 26 – Candidature, nomination et durée du mandat.....	9
Article 27 – Critères du choix	9
Article 28 – Prérogatives et obligations	9
SECTION II – COMMISSION DES ARBITRES	10
Article 29 – Missions	10

Article 30 – Composition et nomination	10
Article 31 – Fonctionnement et saisine.....	10
SECTION III – ARBITRES	10
Article 32 – Composition des équipes arbitrales.....	10
Article 33 – Prerogatives et obligations	10
Article 34 à 39 – Réservés	11
TITRE II – AFFILIATION DE LA F.D.F. ET COMPÉTITIONS DES SÉLECTIONS NATIONALES..	11
SECTION I – AFFILIATION DE LA F.D.F.	11
Article 40 – Affiliation	11
SECTION II – COMPÉTITIONS DES SÉLECTIONS NATIONALES.....	11
Article 41 – Compétitions de l'EDF et de la WDBF	11
Article 42 – Autres compétitions.....	11
TITRE III – RÈGLES DU JEU	11
Article 43 – Règles du jeu du dodgeball dit « Cloth »	11
Article 44 – Réservé.....	11
TITRE IV – RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS NATIONALES.....	11
Article 45 – Compétitions nationales	11
SECTION I – PRINCIPES COMMUNS.....	11
Article 46 – Surveillance : organes, prerogatives et vote d'urgence	11
Article 47 – Organisateur	12
Article 48 – Cahier des charges de l'organisation	12
Article 49 – Participants, inscriptions et forfaits	12
Article 50 – Catégories.....	13
Article 51 – Déroulement	14
SECTION II – DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES.....	14
Article 52 – Dispositions spécifiques des challenges.....	14
Article 53 – Dispositions spécifiques des ligues	14
Article 54 – Dispositions spécifiques des plateaux	14
TITRE V – MODIFICATION ET PUBLICITÉ DU RÈGLEMENT SPORTIF ET DES ANNEXES	15
Article 55 – Modification du règlement	15
Article 56 – Modification des annexes.....	15
Article 57 – Publicité	15
ANNEXE I DU RÈGLEMENT SPORTIF : RÈGLES DU JEU DU DODGEBALL À CINQ BALLES..	16
ANNEXE II DU RÈGLEMENT SPORTIF : PRINCIPES PARTICULIERS DES CHALLENGES	37
ANNEXE III DU RÈGLEMENT SPORTIF : PRINCIPES PARTICULIERS DES LIGUES	56
ANNEXE IV DU RÈGLEMENT SPORTIF : PRINCIPES PARTICULIERS DES PLATEAUX	58

En accord avec les préconisations de l'Institut national de la langue française* relatives à la neutralisation grammaticale du genre, les termes « licencié », « joueur », « directeur » et ceux désignant toutes fonctions au sein de la Fédération du Dodgeball Français sont utilisés à titre générique et désignent aussi bien une licenciée qu'un licencié, une joueuse qu'un joueur, une directrice qu'un directeur, une présidente qu'un président, une administratrice qu'un administrateur...

**Femme, j'écris ton nom... Guide d'aide à la féminisation des noms de métiers, titres, grades et fonctions.*

PRÉAMBULE

Le règlement sportif de la Fédération du Dodgeball Français (F.D.F.) et ses annexes explicitent :

- la sélection et la prise en charge des équipes nationales représentant la F.D.F. lors de compétitions internationales ;
- l'affiliation de la F.D.F. aux fédérations internationales et les compétitions internationales auxquelles les sélections nationales de la F.D.F. peuvent prétendre ;
- les principes d'organisation des compétitions nationales ;
- les règles du dodgeball, tel que pratiqué en France.

Il complète les statuts et le règlement intérieur de la F.D.F. auxquels il ne peut contrevenir. En cas de contradiction, les statuts et le règlement intérieur s'appliquent prioritairement.

TITRE I – CORPS SPORTIF, MÉDICAL ET ARBITRAL

SOUS-TITRE I – CORPS SPORTIF

ARTICLE 1 – COMPOSITION

Le corps sportif inclut le Pôle sportif (directeur sportif, entraîneurs et directeur technique national, le cas échéant), qui a en charge les sélections nationales, ainsi que le délégué sportif aux clubs et le directeur des tournois.

SECTION I – PÔLE SPORTIF

ARTICLE 2 – COMPOSITION

Le Pôle sportif de la F.D.F se compose :

- du directeur sportif ;
- des entraîneurs des sélections nationales ;
- du directeur technique national, le cas échéant.

Les fonctions ci-dessus ne sont pas cumulables entre elles.

ARTICLE 3 – OBJECTIF, RÔLE ET FONCTION

Les rôles du Pôle sportif sont :

- de proposer au Bureau exécutif fédéral des scénarios permettant d'atteindre des objectifs de performance des sélections nationales (Open, Mixte, Femme et Espoir) lors des différentes compétitions ;

- d'adapter les moyens permettant d'atteindre les objectifs de performance fixés par le Bureau exécutif fédéral notamment en :
 - o sélectionnant les candidats afin de constituer les équipes nationales engagées dans les différentes compétitions internationales ;
 - o organisant les stages de sélection et ceux préparatoires aux compétitions ;
 - o prévoyant la préparation physique et mentale des joueurs sélectionnés tout au long de l'année sportive ;
 - o participant à l'encadrement des joueurs des sélections nationales lors des compétitions.

Ce pôle se réunit avant chaque événement impliquant les sélections nationales, et au moins une fois par année sportive.

Les différents membres du Pôle sportif s'engagent à l'impartialité dans leurs choix afin d'accéder à la meilleure performance possible.

SECTION II – DIRECTEUR SPORTIF

ARTICLE 4 – CANDIDATURE, NOMINATION ET DUREE DU MANDAT

Le directeur sportif a un statut de délégué fédéral dont le règlement intérieur précise notamment les modalités de candidature et de nomination ainsi que la durée du mandat.

ARTICLE 5 – CRITERES DU CHOIX

La liste qui suit, non exhaustive, est établie dans le but d'indiquer des éléments sur lesquels le président de la F.D.F. s'appuie pour nommer le directeur sportif.

- Connaissance du dodgeball : aspects technique, tactique, sportif, psychologique...
- Expérience et résultats
- Compétences dans la gestion d'équipe
- Disponibilité
- Comportement et attitude : exemplarité, fair-play, communication, investissement, présentation...
- Compétences en logistique et en administration
- Confidentialité et honorabilité

Concernant ces deux derniers points, après avoir été nommé, le directeur sportif s'engage par une déclaration de confidentialité et par une déclaration d'honorabilité.

ARTICLE 6 – PREROGATIVES ET OBLIGATIONS

Le directeur sportif effectue la répartition des joueurs sélectionnés par le Pôle sportif dans les différentes équipes nationales en consultant les entraîneurs.

Il gère les équipes sur tous les plans autres que sportifs et il apporte son soutien sur le plan sportif aux entraîneurs, sur leur demande.

Il peut, pour des points de gestion administrative, se faire aider par les personnes de son choix, après accord explicite du Bureau exécutif fédéral.

Il s'engage pour une année et, sauf cas exceptionnel dûment justifié, se doit d'être présent à toutes les manifestations (stages, compétitions) auxquelles les sélections nationales participent.

Les conditions financières liées à la fonction de directeur sportif sont précisées dans le règlement financier de la F.D.F.

SECTION III – ENTRAÎNEURS DES SÉLECTIONS NATIONALES

ARTICLE 7 – CANDIDATURE

Les candidats aux postes d'entraîneur des sélections nationales doivent se faire connaître auprès du Bureau exécutif fédéral.

Ils doivent être majeurs.

ARTICLE 8 – NOMINATION ET DUREE DU MANDAT

Les entraîneurs des sélections nationales sont nommés par le Bureau exécutif fédéral sur proposition du directeur sportif pour une année sportive reconductible. Ils peuvent cependant être révoqués par le Bureau exécutif fédéral avec un vote à bulletin secret.

ARTICLE 9 – CRITERES DU CHOIX

La liste qui suit, non exhaustive, est établie afin d'indiquer quelques éléments sur lesquels le Bureau exécutif fédéral et le directeur sportif s'appuient pour nommer les entraîneurs des sélections nationales.

- Connaissance du dodgeball : aspects technique, tactique, sportif, psychologique...
- Expérience et résultats
- Compétences dans la gestion d'équipe
- Disponibilité
- Comportement et attitude : exemplarité, fair-play, communication, investissement, présentation...
- Honorabilité et confidentialité

Il est de plus souhaitable que le candidat sélectionné comme entraîneur d'une équipe nationale ne soit pas joueur dans cette même équipe.

Concernant l'honorabilité et la confidentialité, après avoir été nommés, les entraîneurs s'engagent par une déclaration de confidentialité et par une déclaration d'honorabilité.

ARTICLE 10 – PREROGATIVES ET OBLIGATIONS

Les entraîneurs gèrent la ou les équipe(s) qui leur a(ont) été assignée(s) sur tous les plans sportifs. Ils sont les seuls à décider de la composition des équipes en jeu lors des différents matchs d'une compétition.

Ils peuvent s'adjoindre les services bénévoles de toutes personnes après acceptation expresse du directeur sportif ou, à défaut, du président de la F.D.F.

Ils s'engagent pour une année et, sauf cas exceptionnel dûment justifié, se doivent d'être présents à toutes les manifestations (stages, compétitions) auxquelles la ou les équipe(s), dont ils ont la charge, participent.

Les conditions financières liées à la fonction d'entraîneur sont précisées dans le règlement financier de la F.D.F.

SECTION IV – JOUEURS DES SÉLECTIONS NATIONALES

ARTICLE 11 – CANDIDATURE

Les candidats comme joueur en sélections nationales doivent se faire connaître auprès du Pôle sportif dans le délai indiqué sur le planning officiel fédéral et le Pôle sportif peut à tout moment proposer à un joueur de se porter candidat.

La candidature doit respecter les impératifs fixés par le formulaire de candidature officiel.

Les candidatures sont individuelles et ne sont pas soumises à l'approbation du club d'affiliation. Elles se font pour une compétition sportive.

Les candidats peuvent postuler aux sélections nationales à partir du moment où ils sont licenciés de la F.D.F. et qu'ils ont l'âge minimal requis par les règlements internationaux pour participer aux compétitions internationales.

Les mineurs postulants à une catégorie adulte doivent justifier d'un surclassement.

ARTICLE 12 – SELECTION ET DUREE DE LA SELECTION

La sélection des joueurs est effectuée par le Pôle sportif.

Les membres du Pôle sportif discutent de la sélection des joueurs en étudiant toutes les candidatures. Si une égalité intervient pour une ou plusieurs candidatures, le choix du directeur sportif est prépondérant.

Le nombre de joueurs sélectionnés peut varier selon les objectifs fixés au Pôle sportif. Des réservistes peuvent être prévus.

La sélection s'effectue pour une année sportive dans la mesure du possible. Si plusieurs compétitions internationales sont organisées durant cette année, des ajustements peuvent être effectués.

Le Pôle sportif peut faire appliquer le règlement disciplinaire à tout moment envers un joueur des sélections nationales pour des problèmes comportementaux.

ARTICLE 13 – CRITERES DU CHOIX

La liste qui suit, non exhaustive, est établie afin d'indiquer quelques éléments sur lesquels le Pôle sportif s'appuie pour sélectionner les joueurs des sélections nationales.

- Expérience et résultats
- Maîtrise des techniques et tactiques de jeu
- Condition physique
- Disponibilité
- Comportement : fair-play, esprit d'équipe, investissement, attitude sur et en dehors du terrain...
- Respect des règles et des consignes

La complémentarité dans les compétences et qualités des joueurs est également un critère de choix.

ARTICLE 14 – PREROGATIVES ET OBLIGATIONS

Chaque candidat sélectionné par le Pôle sportif aux sélections nationales s'acquitte d'un droit d'inscription fédéral pour les compétitions auxquelles il participe. Un seul droit est dû par tournoi même si le candidat participe dans plusieurs sélections. Le droit est dû par tournoi et non par saison

sportive. Son montant est fixé par le Bureau exécutif fédéral, sur proposition de la Commission finance, le cas échéant. Le montant est donné en annexe du règlement financier.

Le règlement du droit d'inscription fédéral doit être effectué dans les quinze jours suivant l'appel à règlement ; à défaut, le joueur est écarté. Son club en est informé par le secrétaire dans les quinze jours. Tout joueur ayant des impayés envers la F.D.F. du fait d'échéances antérieures ne peut intégrer une sélection nationale jusqu'à leur règlement intégral.

Les droits d'inscription individuels réclamés par la fédération internationale organisatrice de la compétition envisagée sont à la charge du joueur sélectionné pour ladite compétition. Il doit s'en acquitter dans les quinze jours où il en a connaissance. À défaut, le joueur est écarté de la sélection et le droit d'inscription fédéral est conservé. Le club du joueur en est informé par le secrétaire dans les quinze jours.

Les autres conditions financières s'appliquant aux joueurs des sélections nationales sont précisées dans le règlement financier de la F.D.F. et dans son annexe I.

Les joueurs sélectionnés s'engagent à respecter les consignes du Pôle sportif.

La composition des équipes entrant en jeu lors des différents matchs d'une compétition est du seul ressort des entraîneurs de cette équipe. Aussi la sélection d'un joueur dans une équipe nationale n'impose pas un temps minimal de jeu pour ce joueur lors d'une compétition.

Un joueur sélectionné n'honorant pas une sélection ne pourra pas déposer de candidature pour l'échéance internationale suivante s'il n'a pas produit un justificatif sérieux et légitime avant le début de la compétition dont il n'a pas honoré la sélection.

SECTION V – DÉLÉGUÉ SPORTIF AUX CLUBS

ARTICLE 15 – CANDIDATURE, NOMINATION ET DUREE DU MANDAT

Le délégué sportif aux clubs a un statut de délégué fédéral dont le règlement intérieur précise notamment les modalités de candidature et de nomination ainsi que la durée du mandat.

ARTICLE 16 – CRITERES DU CHOIX

La liste qui suit, non exhaustive, est établie dans le but d'indiquer des éléments sur lesquels le président de la F.D.F. s'appuie pour nommer le délégué sportif aux clubs.

- Connaissance du dodgeball : aspects technique, tactique, sportif, psychologique...
- Qualités relationnelles, d'écoute et d'ouverture
- Compétences pédagogiques
- Comportement et attitude : exemplarité, fair-play, communication, investissement, présentation...
- Compétences en logistique et en administration
- Honorabilité et confidentialité

Concernant ces deux derniers points, après avoir été nommé, le délégué sportif aux clubs s'engage par une déclaration de confidentialité et par une déclaration d'honorabilité.

ARTICLE 17 – PREROGATIVES ET OBLIGATIONS

Le délégué sportif aux clubs a pour missions :

- d'appuyer les clubs dans leur pratique du dodgeball en loisir et en compétition ;
- de proposer des supports et actions pédagogiques ;
- de soutenir les clubs dans la prise en compte de la spécificité des jeunes ;
- d'appuyer et former les encadrants sportifs des clubs.

Il peut se faire aider par les personnes de son choix, après accord explicite du Bureau exécutif fédéral.

Il s'engage pour une année.

SECTION VI – DIRECTEUR DES TOURNOIS

ARTICLE 18 – CANDIDATURE, NOMINATION ET DUREE DU MANDAT

Le directeur des tournois a un statut de délégué fédéral dont le règlement intérieur précise notamment les modalités de candidature et de nomination ainsi que la durée du mandat.

ARTICLE 19 – CRITERES DU CHOIX

La liste qui suit, non exhaustive, est établie afin d'indiquer quelques éléments sur lesquels le président de la F.D.F. s'appuie pour nommer le directeur des tournois.

- Connaissance du dodgeball : aspects réglementaire, technique, sportif, psychologique...
- Disponibilité
- Rigueur
- Impartialité
- Comportement et attitude : exemplarité, fair-play, communication, investissement, présentation
- Honorabilité et confidentialité

Concernant ces derniers points, après avoir été nommé, le directeur des tournois s'engage par une déclaration de confidentialité et par une déclaration d'honorabilité.

ARTICLE 20 – PREROGATIVES ET OBLIGATIONS

Le directeur des tournois :

- est responsable de l'organisation des tournois nationaux de la F.D.F. telle que définie dans le présent règlement ;
- prépare le planning des journées des compétitions organisées par la F.D.F. ;
- met à jour le calendrier officiel sportif fédéral (dates des compétitions, dates des candidatures pour les sélections nationales...) ;
- organise les tirages au sort des compétitions nationales organisées par la F.D.F., le cas échéant ;
- veille à l'application des règlements lors des compétitions organisées par la F.D.F. ;
- prépare les classements des compétitions organisées par la F.D.F. ;
- communique les informations sur les compétitions organisées par la F.D.F. auprès des clubs.

Il peut se faire aider par les personnes de son choix, après accord explicite du Bureau exécutif fédéral.

Il s'engage pour une année.

ARTICLES 21 A 24 – RESERVES

SOUS-TITRE II – CORPS MÉDICAL

ARTICLES 25 – COMPOSITION ET ATTRIBUTIONS

Les dispositions relatives aux personnels médicaux et paramédicaux, notamment des sélections nationales, sont définies dans le règlement médical.

SOUS-TITRE III – CORPS ARBITRAL

SECTION I – DÉLÉGUÉ À L'ARBITRAGE

ARTICLE 26 – CANDIDATURE, NOMINATION ET DUREE DU MANDAT

Les modalités de candidature et de nomination, ainsi que la durée du mandat des délégués fédéraux, sont définies dans le règlement intérieur.

ARTICLE 27 – CRITERES DU CHOIX

La liste qui suit, non exhaustive, est établie afin d'indiquer quelques éléments sur lesquels le président de la F.D.F. s'appuie pour nommer le délégué à l'arbitrage.

- Connaissance des règles nationales du dodgeball et de celles des fédérations internationales auxquelles la F.D.F. est affiliée
- Expérience
- Compétences dans la gestion d'équipes arbitrales
- Disponibilité
- Comportement et attitude : exemplarité, fair-play, communication, investissement, présentation
- Impartialité
- Compétences en logistique et administration
- Honorabilité et confidentialité.

Concernant ces deux derniers points, après avoir été nommé, le délégué à l'arbitrage s'engage par une déclaration de confidentialité et par une déclaration d'honorabilité.

ARTICLE 28 – PREROGATIVES ET OBLIGATIONS

Le délégué à l'arbitrage :

- réunit chaque fois que nécessaire la commission des arbitres ;
- est le chargé d'instruction en première instance lors des poursuites disciplinaires ;
- propose des modifications aux règles du jeu, notamment pour respecter les dispositions internationales.

Les conditions financières liées à la fonction de délégué à l'arbitrage sont précisées dans le règlement financier de la F.D.F.

SECTION II – COMMISSION DES ARBITRES

ARTICLE 29 – MISSIONS

La F.D.F. institue une commission des arbitres qui :

- propose les conditions dans lesquelles sont assurées la formation et le perfectionnement des arbitres du dodgeball ;
- fait évoluer les règles de jeu du dodgeball tel que pratiqué en France, en concertation avec le Bureau exécutif fédéral, dans le respect des règles internationales, si possible ;
- contrôle le déroulement des compétitions officielles du dodgeball ;
- traite les réclamations ;
- tient à jour le fichier des sanctions ;
- sélectionne des arbitres officiels selon les compétitions ;
- valide les compétences des arbitres officiels ;
- organise la collecte et l'archivage des feuilles d'équipes et des feuilles de match jusqu'à la fin de la saison sportive suivante.

ARTICLE 30 – COMPOSITION ET NOMINATION

Les dispositions générales concernant la composition des commissions et la nomination de leur membre sont définies dans les statuts et le règlement intérieur.

La Commission des arbitres est composée d'au moins trois membres de clubs différents.

Le délégué à l'arbitrage est membre de la Commission des arbitres.

ARTICLE 31 – FONCTIONNEMENT ET SAISINE

Les dispositions générales concernant le fonctionnement des commissions sont définies dans les statuts et le règlement intérieur.

La Commission des arbitres peut être saisie par les dirigeants des clubs pour des réclamations ou des précisions sur les règles applicables aux compétitions.

SECTION III – ARBITRES

ARTICLE 32 – COMPOSITION DES EQUIPES ARBITRALES

La composition des équipes arbitrales est définie dans les règles officielles du dodgeball données en annexe.

Les clubs peuvent être amenés à fournir des arbitres. Ils peuvent être sanctionnés s'ils ne s'acquittent pas de ce devoir.

ARTICLE 33 – PREROGATIVES ET OBLIGATIONS

Les arbitres sont les représentants de la F.D.F. durant les matchs auxquels ils ont été assignés. Ils sont requis pour faire appliquer chaque section des règles du dodgeball. Ils ont un devoir d'investissement et de neutralité dans l'exercice de leur mission.

Les arbitres s'assurent de la sécurité des joueurs sur les terrains et du bon déroulement du match.

Les arbitres bénéficient d'un statut d'invité.

Les taux de leurs indemnités et du remboursement de leurs frais sont, le cas échéant, fixés par le Bureau exécutif fédéral sur la proposition de la Commission finances, le cas échéant, et donnés dans le règlement financier fédéral.

ARTICLE 34 A 39 – RESERVES

TITRE II – AFFILIATION DE LA F.D.F. ET COMPÉTITIONS DES SÉLECTIONS NATIONALES

SECTION I – AFFILIATION DE LA F.D.F.

ARTICLE 40 – AFFILIATION

La F.D.F. est affiliée à :

- l'European Dodgeball Federation dite « EDF » ;
- la World Dodgeball Federation dite « WDBF ».

SECTION II – COMPÉTITIONS DES SÉLECTIONS NATIONALES

ARTICLE 41 – COMPÉTITIONS DE L'EDF ET DE LA WDBF

Sous réserve de sélection le cas échéant, les sélections nationales de la F.D.F. peuvent participer aux compétitions organisées par l'EDF et par la WDBF.

ARTICLE 42 – AUTRES COMPÉTITIONS

Le Bureau exécutif fédéral peut décider de faire participer les sélections nationales à d'autres compétitions que celles de l'EDF ou de la WDBF.

TITRE III – RÈGLES DU JEU

ARTICLE 43 – REGLES DU JEU DU DODGEBALL DIT « CLOTH »

Les règles du jeu du dodgeball à cinq balles en tissu sont définies dans l'annexe I du présent règlement.

ARTICLE 44 – RESERVE

TITRE IV – RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS NATIONALES

ARTICLE 45 – COMPÉTITIONS NATIONALES

Les compétitions nationales officielles organisées par la F.D.F. sont :

- les challenges ;
- les ligues ;
- les plateaux.

SECTION I – PRINCIPES COMMUNS

ARTICLE 46 – SURVEILLANCE : ORGANES, PREROGATIVES ET VOTE D'URGENCE

Le directeur des tournois veille à l'application des règlements dans les compétitions officielles. Il communique le planning et l'organisation à la Commission des arbitres au moins trois semaines avant le début de la compétition.

La Commission des arbitres homologue le planning et l'organisation des compétitions officielles deux semaines au plus tard avant le début de la compétition. Elle est chargée de la bonne application du présent règlement concernant les compétitions nationales officielles.

Un vote d'urgence peut être organisé avant une compétition, afin d'en faciliter la tenue et le bon déroulement. Ce dernier doit remplir les conditions cumulatives suivantes :

- être à l'initiative exclusive du délégué à l'arbitrage ou de la Commission des arbitres ou du directeur des tournois ou du Bureau exécutif fédéral ;
- être justifié par une impossibilité de pouvoir respecter les délais de procédure pour un vote en Assemblée générale fédérale ;
- voir la participation, sans exception, de tous les représentants des clubs pouvant être impactés par le vote ;
- donner la liberté à tous les représentants d'être entendus ;
- être organisé de façon à ce que l'anonymat du scrutin soit scrupuleusement respecté.

De plus, pour être applicables, les modifications soumises au vote d'urgence doivent être approuvées à l'unanimité par les représentants.

Enfin, le résultat du vote d'urgence ne modifie que provisoirement le présent règlement sportif et ses annexes. L'approbation définitive des modifications suit le principe des modifications du règlement sportif et celui de ses annexes.

ARTICLE 47 – ORGANISATEUR

Le club organisateur est désigné par le Bureau exécutif fédéral, après examen des candidatures qu'il a reçues. Après délibération, et lors d'une Assemblée générale fédérale, le club lauréat est annoncé. Il signe une convention d'organisation.

Si aucune candidature n'est reçue, ou en cas de désistement, un appel à candidatures est lancé. Le club organisateur est désigné par le Bureau exécutif fédéral après réception et examen des candidatures reçues par lui.

ARTICLE 48 – CAHIER DES CHARGES DE L'ORGANISATION

Un document regroupant le protocole et les Conditions requises pour l'hôte est édité par la F.D.F. Il est mis à la disposition des clubs qui se doivent d'en appliquer ses recommandations obligatoires.

Les organisateurs sont invités à réfléchir à la mise en place du développement durable lors de leur manifestation.

ARTICLE 49 – PARTICIPANTS, INSCRIPTIONS ET FORFAITS

Les équipes éligibles sont définies dans les annexes spécifiques à chaque compétition.

Les inscriptions des équipes à chaque compétition nationale officielle doivent être reçues un mois avant le début du tournoi.

Une équipe forfait qui ne présente pas de justification valable est sanctionnée d'une amende du montant de la cotisation annuelle et de l'interdiction, avec sursis, d'inscrire une seconde équipe pour l'édition suivante du tournoi, si elle ne présente pas de justification valable.

La liste de joueurs d'une équipe est limitée à 14 joueurs dont seuls 12 sont éligibles par match. L'ensemble des joueurs d'une équipe (14) ainsi que les ramasseurs sont indiqués sur une feuille de composition d'équipe, qui peut servir à la vérification des licences. Si une équipe comporte plus de 12 joueurs, les 12 joueurs éligibles lors de chaque match, ainsi que les entraîneurs, sont indiqués

sur une feuille de match remise à l'arbitre principal avant le début du match. Lorsque la feuille de composition d'équipe comporte au plus 12 joueurs, elle vaut pour les feuilles de match et les entraîneurs sont indiqués.

Pour une compétition sans tirage au sort des places en poule, les inscriptions des joueurs dans une équipe peuvent être effectuées jusqu'au jour de l'événement. Elles s'effectuent par la simple remise d'une feuille d'équipe à l'organisateur, à l'attention de la F.D.F. (avec nom, prénom, numéro de licence et numéro de maillot).

Les inscriptions des joueurs dans les équipes pour les compétitions avec tirage au sort des places en poule doivent être effectuées auprès du secrétariat de la F.D.F. avant le tirage au sort des poules, qui est annoncé quinze jours au minimum avant sa tenue. Une fois le tirage au sort effectué, aucun changement de joueur dans une équipe ne peut être effectué, sauf décision du Bureau exécutif fédéral rendue après examen de la demande motivée du club (exemple : remplacement d'un joueur blessé, la blessure étant attestée par un certificat médical circonstancié).

Seuls les joueurs dûment munis d'une licence sportive valide délivrée par la F.D.F. peuvent prendre part aux compétitions. Tout joueur inscrit et ne disposant pas de licence, ou disposant d'une licence invalide, entraîne le forfait de son équipe pour l'événement dans son ensemble. Le joueur dans cette situation n'est pas couvert par les dispositions d'assurance. Le contrôle des licences des joueurs inscrits peut être effectué à tout moment par un membre du Bureau exécutif fédéral de la F.D.F.

Il appartient aux clubs de soumettre les licences à la vérification suffisamment tôt. Une vérification fédérale des licences est effectuée quinze jours avant le début de la compétition. D'autres vérifications peuvent éventuellement être effectuées à une date plus proche de l'événement ; elles le sont uniquement en fonction des possibilités de la Fédération et ne peuvent être garanties. La F.D.F. informe le club du résultat des contrôles.

Un joueur peut jouer dans plusieurs compétitions d'un même tournoi. Cependant, il ne peut pas jouer pour deux équipes différentes dans la même compétition. Notamment, les doubles licences sont autorisées ; toutefois, il est interdit d'utiliser les deux au cours d'une même compétition.

Les ramasseurs de balles doivent être dûment licenciés. Les arbitres bénéficient d'un statut d'invité.

ARTICLE 50 – CATEGORIES

Un tournoi peut être divisé en plusieurs compétitions :

- Open (hommes ou femmes d'au moins 18 ans) ;
- Mixte (hommes et femmes d'au moins 18 ans) ;
- Femme (femmes d'au moins 18 ans) ;
- Benjamin (enfants de 7 à 10 ans) ;
- Minime (enfants de 11 à 13 ans) ;
- Junior (adolescents de 14 à 17 ans).

Les catégories benjamins, minimes et juniors sont mixtes.

Les licenciés sont classés dans une catégorie selon leur âge au 31 décembre de l'année sportive en cours.

Le sous-classement est interdit.

Le surclassement est possible en remplissant un formulaire spécialement édité par la F.D.F., comprenant l'autorisation à être surclassé du club et des responsables légaux du mineur licencié, ainsi que d'un docteur en médecine.

Un surclassé peut être exclu de la compétition s'il est constaté que sa pratique dans la catégorie supérieure présente un danger quelconque. Les personnes susceptibles d'annuler le surclassement sont l'arbitre central du match, les représentants officiels de l'organisateur et les représentants de la Commission des arbitres. Cette décision est prise en dernier ressort et est donc insusceptible de recours.

Une telle exclusion d'une compétition peut aussi concerner un ramasseur de balles surclassé.

ARTICLE 51 – DEROULEMENT

La liste des documents à prévoir lors des compétitions pour l'arbitrage, les résultats et le classement (challenge national) est à disposition.

Ainsi que le précise le règlement médical, les moyens humains et matériels à mettre en œuvre pour la surveillance médicale des compétitions doivent être adaptés selon l'importance de la manifestation (nombre et âge des joueurs, nombre de spectateurs, etc.).

Il appartient à l'organisateur de toute manifestation d'en prévoir la surveillance médicale et *a minima* :

- un nécessaire médical de premier secours à un emplacement spécifique près des surfaces de compétition et à l'abri du public en vue des premiers soins à apporter en cas d'accident ;
- un affichage accessible avec les numéros d'appel du SAMU, des pompiers et du responsable de la salle ou du club ;
- plusieurs exemplaires du protocole commotion de la F.D.F.

Les conditions de mise en œuvre du protocole commotion sont définies dans le règlement médical.

Le tournoi se déroule en respect des règles du dodgeball adoptées par l'Assemblée générale fédérale et présentées dans l'annexe I du présent règlement.

Le planning des compétitions du tournoi est préparé par le directeur des tournois et homologué par la commission des arbitres.

En aucun cas, le temps de jeu effectif d'une équipe ne pourra excéder 160 minutes par jour et, cumulativement, 280 minutes sur deux jours consécutifs.

SECTION II – DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES

ARTICLE 52 – DISPOSITIONS SPECIFIQUES DES CHALLENGES

Les dispositions spécifiques relatives aux challenges sont données dans l'annexe II du présent règlement.

ARTICLE 53 – DISPOSITIONS SPECIFIQUES DES LIGUES

Les dispositions spécifiques relatives aux ligues sont données dans l'annexe III du présent règlement.

ARTICLE 54 – DISPOSITIONS SPECIFIQUES DES PLATEAUX

Les dispositions spécifiques relatives aux plateaux sont données dans l'annexe IV du présent règlement.

TITRE V – MODIFICATION ET PUBLICITÉ DU RÈGLEMENT SPORTIF ET DES ANNEXES

ARTICLE 55 – MODIFICATION DU REGLEMENT

Ainsi qu'en disposent les statuts, le présent règlement sportif est amendé et adopté par l'Assemblée générale fédérale, sur proposition du Bureau exécutif fédéral.

ARTICLE 56 – MODIFICATION DES ANNEXES

Les annexes du règlement sportif sont amendées et adoptées par l'Assemblée générale fédérale, sur proposition du Bureau exécutif fédéral, du délégué à l'arbitrage ou de la Commission des arbitres, le cas échéant, ou du délégué des tournois.

ARTICLE 57 – PUBLICITE

Les modalités de publicité sont définies par le règlement intérieur.

ANNEXE I DU RÈGLEMENT SPORTIF : RÈGLES DU JEU DU DODGEBALL À CINQ BALLES

Suivi des modifications :

2018.02.23 – Adoption de la refonte intégrale des règles à 5 balles. Version 2.0.

2018.10.16 – Suivi de modifications de règles EDBF. Version 2.1.

2020.01.14 – Modifications mineures

2020.08.27 – Ajout d'un 4.1.1. à la règle 4, section 5.

2021.04.22 – Suppression de l'exception des 5 balles pour les benjamins à l'article 1.2.4.

2022.10.20 – Renumérotation entière. Correction et reformulation complète. Version 3.0.

2023.08.01 – Ajouts suite à la fin de saison et à l'Euro à venir. Version 3.1.

2024.07.03 – Modifications proposées par le Bureau exécutif fédéral du 8 mai 2024 et par la consultation des clubs. Version 3.2. approuvée par l'AG du 3 juillet 2024.

Légende :

Surlignage jaune : Modifications apportées par la dernière version (sauf les corrections orthotypographiques, non signalées).

Sommaire :

Règle 1 - La zone de jeu

Section 1. Le terrain

Section 2. Disposition du terrain

Règle 2 – Équipement

Section 1. Balles officielles

Section 2. Uniformes et équipements de protection

Section 3. Code pour l'uniforme et équipements

Section 4. Les équipements

Section 5. Substances externes

Règle 3 - Joueurs, entraîneurs, ramasseurs et remplaçants

Section 1. Joueurs

Section 2. Entraîneurs, assistants-entraîneurs et dirigeants

Section 3. Feuilles de composition des équipes et feuilles de match

Section 4. Remplacements

Section 5. Infériorité numérique

Section 6. Joueurs inéligibles

Section 7. Ramasseurs de balles

Section 8. Interférence de spectateur

Règle 4 - Le match

Section 1. Style de jeu

Section 2. L'équipe à domicile

Section 3. Code de conduite à l'extérieur du terrain

Section 4. Mise en place du terrain

Section 5. Règlements du match et manche type

Section 6. Match et manches forfaits

Règle 5 - Débuter une manche

Section 1. Commencer à jouer

Section 2. Le rush (coup d'envoi)

Section 3. Mettre une balle en jeu

Section 4. Temps morts et suspensions du jeu

Section 5. Redémarrage ou reprise du jeu

Règle 6 - Joueurs éliminés

Section 1. Sorties de joueur

Section 2. Interférence du joueur

Règle 7 – Retour

Section 1. Joueurs de retour

Section 2. Ordre de retour

Règle 8 - Action offensive et défensive

Section 1. Attaques

Section 2. Les tirs au sol et les pièges

Section 3. Éliminations

Section 4. Réceptions

Section 5. Bloc

Section 6. Retards de jeu

Section 7. Pincements

Règle 9 – Hors limites

Section 1. Hors limites

Règle 10 - Zone neutre

Section 1. Zone neutre

Règle 11 - Jeu simultané

Section 1. Jeu simultané

Section 2. Touche et réception simultanée

Règle 12 - Le sacrifice

Section 1. Le sacrifice

Règle 13 - Tirs à la tête

Section 1. Tirs à la tête

Règle 14 - Joueurs blessés ou en sang

Section 1. Joueur blessé

Section 2. Joueur en sang

Règle 15 - Réclamations

Section 1. Procédure applicable

Section 2. Réclamations valides

Section 3. Réclamations invalides

Règle 16 - Arbitres

Section 1. Pouvoir et devoirs

Section 2. L'équipe arbitrale

Section 3. Responsabilités de l'arbitre unique

Section 4. Position des arbitres sur le terrain

Section 5. Remplacement d'arbitre

Section 6. Décision des arbitres

Section 7. Interférence des arbitres

Section 8. Uniforme des arbitres

Section 9. Déontologie des arbitres

Section 10. Positionnement des officiels

Section 11. Signalement des fautes

Règle 17 - Code de conduite

Section 1. Code de conduite pour les joueurs

Section 2. Le système d'honneur

Section 3. Code de conduite pour les arbitres

Section 4. Code de conduite pour les clubs et supporters

Règle 18 - Violation des règles et sanctions

Section 1. Carton bleu

Section 2. Carton jaune

Section 3. Carton rouge

Section 4. Pénalité d'équipe

Section 5. Conduite antisportive

Règle 19 - Média

Section 1. Média

PARTIE 1 DEFINITIONS

Balle active : Une balle active est une balle qui a été lancée et qui peut faire sortir un joueur.

Balle morte : Une balle morte est une balle qui ne peut plus faire sortir un joueur.

Objet inanimé : Un objet inanimé est tout ce qui n'est pas un joueur actif dans les limites ou une balle active.

Joueur actif : Un joueur actif est un joueur qui n'est pas éliminé.

Joueur éliminé : Un joueur éliminé est un joueur actif qui a été considéré éliminé.

Joueur entrant : Un joueur entrant est un joueur actif qui est en train de revenir dans le jeu.

Joueur sortant : Un joueur sortant est un joueur actif qui est considéré comme éliminé et qui est en train de quitter le terrain et d'aller vers la file d'attente

PARTIE 2 LE JEU

RÈGLE 1 - LA ZONE DE JEU

Section 1. Le terrain

1. Le terrain est la zone dans laquelle les balles peuvent être valablement jouées et où des éliminations peuvent être effectuées.
- 1.1.2. Il doit y avoir une zone claire et dégagée entre les lignes de fond et latérales et tous murs, filets ou barrières derrière les limites du terrain.
- 1.1.3. Un arbitre doit inspecter le terrain avant le début du match afin d'en contrôler l'aménagement.

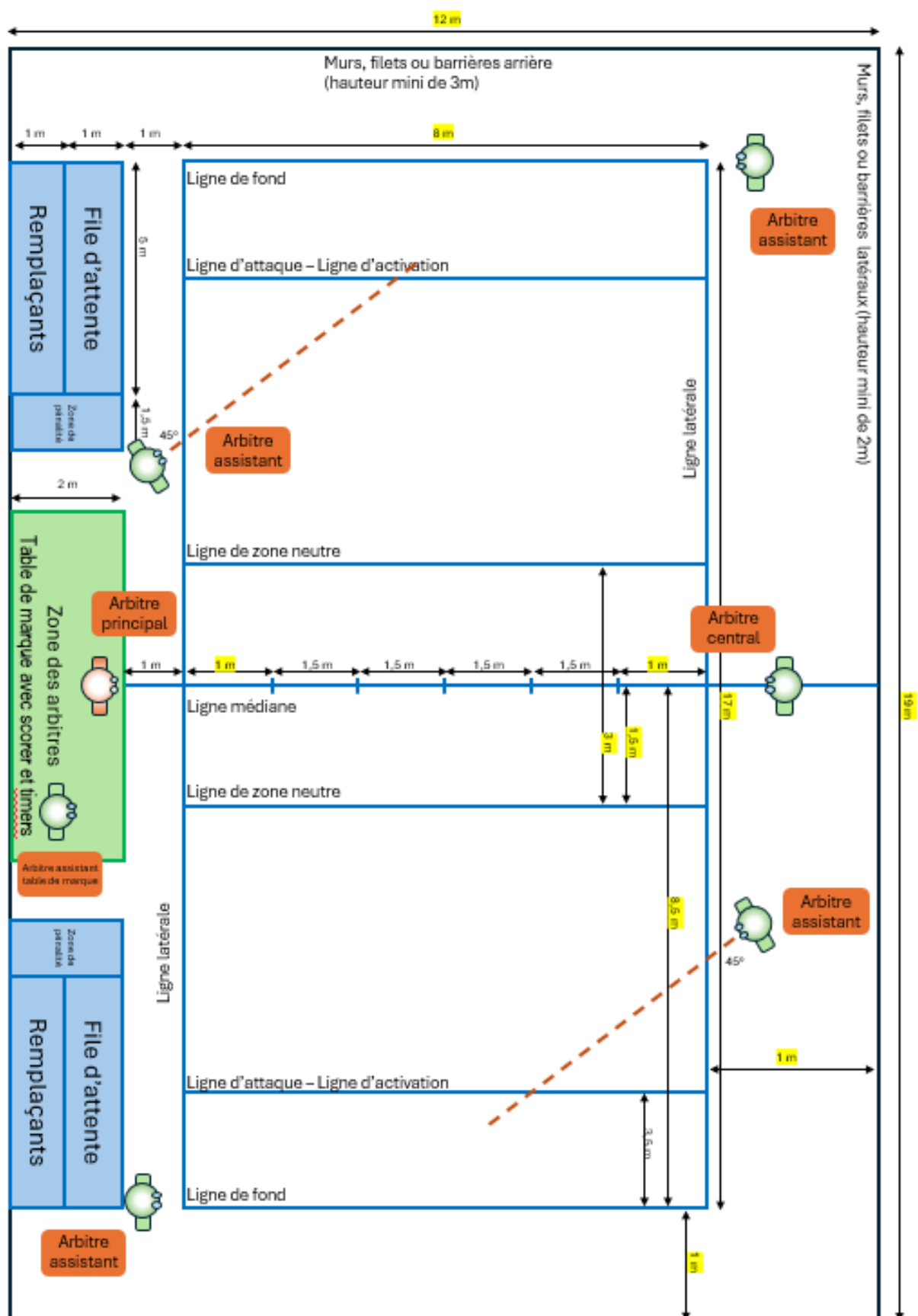
Section 2. Disposition du terrain

1. Les dimensions officielles d'un terrain réglementaire sont :

Le terrain est de 18 mètres de longueur sur 9 mètres de largeur. Les dimensions doivent être prises à partir de l'intérieur des lignes, les lignes ne faisant pas partie du terrain.

- 1.2.1.1.1. La ligne médiane est tracée sur la largeur du terrain à équidistance des lignes de fond. Elle doit se poursuivre sur 1 mètre à l'extérieur afin d'indiquer aux ramasseurs où ils doivent s'arrêter. Une balle récupérée au-delà de cette ligne sera donnée à l'équipe adverse par les officiels.
- 1.2.1.1.2. La zone neutre est de 4 mètres de large et ses lignes sont à 2 mètres de part et d'autre de la ligne médiane.
- 1.2.1.1.3. Les lignes d'attaque sont tracées sur la largeur du terrain à 3,5 mètres des lignes de fond.
- 1.2.1.1.4. La zone de jeu est la zone comprise entre la ligne de fond et le début de la zone neutre.
- 1.1. Un mètre minimum doit être prévu à l'extérieur du terrain le long des lignes latérales, pour permettre aux arbitres de se déplacer librement.
- 1.2. La file d'attente de chaque équipe mesure 5 mètres de longueur sur 1 mètre de large. Elle doit être située à 1 mètre de la ligne latérale afin de laisser assez de place aux arbitres pour se déplacer librement le long du terrain. Elle sera tracée sur la même ligne que celle de fond puis courra parallèlement à la ligne latérale.
- 1.3. La zone de pénalité doit être placée consécutivement à la file d'attente et mesurer la profondeur de la zone de file d'attente et de la zone des remplaçants pour 1,5 mètre de long
- 1.4. La zone des remplaçants doit mesurer 1 mètre de large sur 5 mètres de long et être placée côté extérieur de la zone de file d'attente dans le cas où le gymnase dispose d'assez de place.
- 1.5. Lorsqu'ils sont utilisés, les supports de balle doivent être en plastique souple ou d'un matériau antidérapant, mesurer 7,5 cm de diamètre et être assez larges pour supporter une balle en position.
- 1.6. Le terrain doit être fermé par des murs ou barrières ou, dans la mesure du possible, avec des filets, pour empêcher les balles d'en sortir. La distance entre le bord du terrain et le cloisonnement doit être de 1 mètre.
- 1.7. Les plafonds doivent être à une hauteur minimale de 4 mètres et aussi élevés que possible.
- 1.2.2. Tous les efforts doivent être faits pour obtenir les dimensions correctes. Cependant, la taille du terrain et les zones extérieures peuvent être ajustée pour s'adapter au mieux à l'espace disponible (par exemple : 17 mètres de longueur sur 8 mètres de largeur, avec une zone neutre de 3 mètres de largeur).
- 1.2.3. Lorsque cela est possible, les terrains auront un mur ou une solide barrière à 1 mètre derrière la ligne de fond.
- 1.2.4. Placement des balles : 5 balles sont placées dans la zone neutre sur la ligne centrale. Les 2 balles extérieures doivent être placées à 1,5 mètre du bord du terrain, puis les autres balles sont placées à 1,5 mètre les unes des autres. Les arbitres de match peuvent marquer la ligne centrale pour montrer où les balles doivent être placées au début de chaque manche.
- 1.2.5. Schéma officiel du terrain :
Le schéma officiel type est donné ci-dessous. Lors d'un événement F.D.F., ce dernier doit être validé par un représentant habilité par la Fédération, notamment si les dimensions ne peuvent être respectées par la configuration particulière du gymnase.

Exemple d'un terrain mesurant 17 mètres de longueur sur 8 mètres de largeur.



RÈGLE 2 – ÉQUIPEMENT

Section 1. Balles officielles

- 2.1.1. Tous les événements F.D.F. doivent utiliser des balles approuvées par cette dernière.
- 2.1.2. Les balles F.D.F. autorisées peuvent être conçues de toute façon appropriée et arborer un design et des logos approuvés et jugés acceptables par la F.D.F.
- 2.1.3. Les balles utilisées dans les matchs F.D.F doivent, de l'avis exclusif et discrétionnaire de l'arbitre, être appropriées pour le match.
- 2.1.4. Les balles approuvées sont faites d'une chambre à air de caoutchouc, revêtues d'une couche de 2 mm de mousse puis d'une enveloppe externe textile, non piquée.
- 2.1.5. Les balles approuvées sont de 17,8 cm de diamètre gonflées pour les matchs adultes et juniors, 14 cm pour la catégorie benjamin et 16,5 cm pour la catégorie minime.
- 2.1.6. La pression de la balle doit être entre 0,110 et 0,125 bar.

Section 2. Uniformes et équipements de protection

- 2.2.1. Les uniformes et équipements de protection sont considérés comme une partie du corps du joueur. Tout joueur touché sur n'importe quelle partie de son uniforme ou équipement de protection sera éliminé.
- 2.2.2. Les uniformes doivent être portés par tous les joueurs de l'équipe.
- 2.2.3. Les uniformes des joueurs d'une même équipe doivent être identiques en couleur et design. L'uniforme doit afficher le nom de l'équipe et chaque joueur doit porter un nombre unique et visible. Les logos de l'équipe peuvent également être affichés sur les uniformes. Un joueur doit conserver le même numéro tout au long d'une compétition ; s'il est inscrit dans deux compétitions différentes (par ex : mixte et femme), il peut porter deux numéros différents.
- 2.2.4. Les noms des sponsors et les logos doivent être approuvés par la F.D.F. avant qu'ils ne puissent être affichés sur un uniforme lors d'événements F.D.F.
- 2.2.5. Les graphismes et textes injurieux, obscènes et/ou discriminatoires ne sont pas autorisés.
- 2.2.6. Un joueur ne sera pas pénalisé pour une non-conformité de son uniforme résultant d'un saignement ou si son uniforme venait à être endommagé au cours d'un match.
- 2.2.7. Tout équipement de protection doit être porté correctement et être en bon état.
- 2.2.8. À tout moment, un arbitre peut demander à un joueur de changer son uniforme. Il peut demander un ajustement ou le retrait de tout équipement, y compris des bijoux.
 - 2.2.8.1. Si un équipement présente un risque important pour la sécurité ou est en violation avec les règles F.D.F., le joueur sera enjoint d'enlever cet élément.
 - 2.2.8.2. Si le joueur refuse, il ne sera pas autorisé à jouer.
 - 2.2.8.3. Les bracelets et colliers d'alerte médicale ne sont pas soumis à cette règle, mais, s'ils peuvent occasionner des blessures, ils doivent être collés au corps pour des raisons de sécurité.
- 2.2.9. Couvre-chefs.
 - 2.2.9.1. Les bandeaux et casques de protection sont les seuls équipements que les joueurs peuvent porter sur la tête.
 - 2.2.9.2. Les casquettes, visières et autres 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, du poignet et/ou du bras.
- 2.2.10. Pantalons et shorts.
 - 2.2.10.1. Les joueurs d'une équipe peuvent choisir de porter des pantalons ou des shorts de sport tant qu'ils sont identiques en couleur et design. Le noir est une couleur de vêtement secondaire acceptable par rapport à la couleur de base de l'équipe.
 - 2.2.10.2. Les joueuses peuvent porter des pantalons, shorts, jupes ou robes de sport, tant qu'ils sont de la couleur de l'équipement de l'équipe. Le noir est une couleur de vêtement secondaire acceptable par rapport à la couleur de base de l'équipe.
 - 2.2.10.3. Aucun joueur ou joueuse ne peut porter des vêtements usés, déchirés ou effilochés.
- 2.2.11. Maillots.
 - 2.2.11.1. Tous les joueurs d'une équipe doivent porter des maillots identiques à l'exception de leurs noms et numéros uniques et de la longueur des manches.
 - 2.2.11.2. Les sous-vêtements visibles sous le maillot peuvent être à manches longues ou courtes. Aucune restriction de couleur ou de style ne s'applique.
 - 2.2.11.3. Un joueur qui a reçu l'ordre de remplacer son maillot ensanglanté en raison d'une blessure survenue plus tôt dans la journée ne sera pas soumis à cette règle pour les jours suivants de la compétition.
 - 2.2.11.4. Aucun joueur ne peut porter des vêtements usés, déchirés ou effilochés.
- 2.2.12. Numéros.
 - 2.2.12.1. Seuls sont autorisés les nombres arabes, entiers de 0 à 99, de couleur différente du maillot, d'au moins 15 cm de hauteur et visible au dos.
 - 2.2.12.2. Aucun joueur d'une même équipe ne peut porter un numéro identique à celui d'un de ses partenaires. Le 0 et 00, et le 3 et 03 sont des exemples de numéros identiques.
 - 2.2.12.3. Les joueurs sans numéro ne sont pas autorisés à jouer.
 - 2.2.12.4. Les joueurs ne portant pas le numéro avec lequel ils ont été inscrits au tournoi ne seront pas autorisés à jouer.
- 2.2.13. Plâtre et prothèses.
 - 2.2.13.1. Les prothèses peuvent être portées. Tous les plâtres, appareillages orthopédiques, orthèses et attelles doivent être rembourrés sur les surfaces dures.
 - 2.2.13.2. Aucun joueur ne sera autorisé à jouer sans qu'un arbitre ne détermine si son équipement représente un risque important pour la sécurité des autres joueurs, change la nature fondamentale du jeu ou renforce les capacités d'un joueur de manière à lui donner un avantage inéquitable.
 - 2.2.13.3. La Fédération du Dodgeball Français, par le biais de son président, ou à défaut, d'un membre du bureau, en concertation avec le délégué à l'arbitrage et aux compétitions, se réserve le droit d'interdire sans préavis à un joueur de participer aux compétitions si elle juge que l'intégrité des joueurs est remise en cause par le port d'un équipement. Dans ce contexte, il est conseillé aux joueurs et/ou aux présidents de clubs de solliciter la Fédération du Dodgeball Français sur cette question en amont des compétitions.
- 2.2.14. Gants et protections de main.
 - 2.2.14.1. Les gants et protections de main ne peuvent pas être portés, à l'exception d'une exigence médicale ou de santé.
 - 2.2.14.2. Si le gant ou la protection de main est autorisé pour des raisons médicales ou de santé, il ne doit pas permettre d'améliorer inéquitablement les capacités d'un joueur dans le jeu.
- 2.2.15. Bijoux.
 - 2.2.15.1. S'ils sont jugés dangereux par l'arbitre, les bijoux à découvert ne peuvent pas être portés pendant le match et doivent être enlevés.

- 2.2.15.2. Les bracelets ou colliers médicaux ne sont pas considérés comme des bijoux. S'ils sont portés, ils doivent être fixés au corps de telle sorte que le dispositif d'alerte médicale reste fonctionnel.
- 2.2.15.3. Si un joueur porte des bijoux qui ne sont pas remarqués par un arbitre et qu'il s'inflige des blessures ou en inflige à un autre joueur, de n'importe quelle équipe, il sera tenu entièrement responsable de tous les dommages corporels causés par son infraction aux règles.
- 2.2.16. Lunettes.
 - 2.2.16.1. Seules les lunettes de vue peuvent être portées.
 - 2.2.16.2. Les lunettes de vue doivent être attachées avec une sangle de tête.
- 2.2.17. Chaussures.
 - 2.2.17.1. Des chaussures doivent être portées à chaque instant.
 - 2.2.17.2. Toutes les chaussures doivent être faites en toile, cuir ou matériaux similaires et avoir une semelle en caoutchouc non marquant.
 - 2.2.17.3. L'arbitre peut juger à discrétion toute chaussure dangereuse. Les joueurs ne sont autorisés à jouer qu'avec des chaussures jugées sûres.

Section 3. Code pour l'uniforme et équipements

- 2.3.1. Aucun uniforme, équipement ou matériel ne sera autorisé s'il est jugé dangereux ou nuisible pour son utilisateur, les arbitres, les spectateurs ou pour d'autres joueurs.
- 2.3.2. Aucun équipement, matériel ou élément de l'uniforme ne sera autorisé s'il améliore de manière significative la performance d'un joueur au-delà des limites normales des performances individuelles.

Section 4. Les équipements

- 2.4.1. Nonobstant ce qui précède, la F.D.F. se réserve le droit de refuser ou de retirer l'agrément de tout équipement qui, selon ses officiels, modifie considérablement le caractère du jeu.

Section 5. Substances externes

- 2.5.1. Les substances appliquées sur un uniforme, équipement ou sur la peau d'un joueur ne sont pas autorisées si elles améliorent sa capacité à lancer ou à réceptionner.
- 2.5.2. Les substances appliquées sur la peau d'un joueur pour des raisons médicales sont autorisées, si elles sont recouvertes par un bandage posé dans le respect des règles prévues en la matière.
- 2.5.3. Les substances appliquées en cas de blessure, tel un spray, sont autorisées, sous réserve de la présente section.

RÈGLE 3 - JOUEURS, ENTRAÎNEURS, RAMASSEURS ET REMPLAÇANTS

Section 1. Joueurs

- 3.1.1. Les équipes sont composées de 6 joueurs avec un maximum de 6 remplaçants. Tous les joueurs doivent être en uniforme, avec leur nom et les numéros figurant sur la feuille de match. Aucun joueur ne peut y être ajouté après que le match a commencé.
- 3.1.2. Une équipe ne peut pas être constituée d'un groupe, ou d'une liste, de plus de 14 joueurs, sauf dispositions spéciales contraires.
- 3.1.3. Les équipes mixtes doivent être constituées de joueurs des deux sexes dans une proportion égale sur le terrain, soit 3 joueuses et 3 joueurs par équipe. Toutefois, si une équipe mixte est constituée de moins de 6 joueurs, la proportion entre les sexes doit être de 3 d'un sexe et 2 de l'autre lorsqu'il y a 5 joueurs ou 2 de chaque sexe, s'il n'y a que 4 joueurs disponibles.
 - 3.1.3.1. Les équipes mixtes doivent être constituées d'au minimum 4 joueurs avec 2 joueurs de chaque sexe.
- 3.1.4. Les équipes participant à une compétition en catégorie « open » sont constituées sans contrainte de proportion entre hommes et femmes.
- 3.1.5. Si une équipe débute une manche avec un nombre de joueurs supérieur auxdites règles, la manche sera considérée comme forfait pour l'équipe fautive.

Section 2. Entraîneurs, assistants-entraîneurs et dirigeants

- 3.2.1. Ils sont les personnes responsables des actions de leur équipe sur le terrain et qui la représenteront auprès des arbitres et de l'équipe adverse.
- 3.2.2. Un joueur peut être désigné comme entraîneur, dans le cas où l'entraîneur est absent ou que le joueur agit en tant qu'entraîneur-joueur. En l'absence d'entraîneur, d'assistant-entraîneur ou d'entraîneur-joueur, le capitaine représentera l'équipe. Les entraîneurs doivent être soigneusement vêtus ou porter l'uniforme de l'équipe.
- 3.2.3. En compétition officielle, les entraîneurs ne doivent pas afficher sur leur uniforme les noms et/ou logos d'autres fédérations de dodgeball que la F.D.F.
- 3.2.4. Ils ne doivent pas utiliser un langage qui pourrait être perçu négativement par les joueurs, arbitres ou spectateurs.
- 3.2.5. Ils peuvent uniquement s'adresser aux membres de leur équipe et, lors d'une réclamation, aux arbitres.
- 3.2.6. Ils doivent rester dans la zone **comprenant la prison, la zone de file d'attente et la zone des remplaçants** de leur équipe, sur le côté du terrain. Ils ne peuvent entrer sur le terrain uniquement sur demande d'un arbitre.
- 3.2.7. Ils sont soumis à toutes les présentes règles de conduite.
- 3.2.8. Chaque équipe sera autorisée à avoir deux encadrants au maximum dans leur zone réservée et un personnel de média autour du terrain.

Section 3. Feuilles de composition des équipes et feuilles de match

- 3.3.1. À chaque tournoi, les feuilles de composition des équipes doivent être remplies et soumises au coordinateur de la compétition ou à l'arbitre principal avant le premier match de l'équipe, ou suivant les délais spéciaux prévus pour chaque compétition.
- 3.3.2. Les feuilles de match ne peuvent pas être modifiées une fois le match commencé, ou suivant les délais spéciaux prévus pour chaque compétition.
- 3.3.3. Les joueurs sont officialisés dès que la feuille de match a été inspectée et approuvée par l'arbitre principal, les managers, entraîneurs ou officiels lors de la réunion d'avant-match.
- 3.3.4. La feuille de match doit contenir :
 - 3.3.4.1. Section joueur :
 - 3.3.4.1.1. Le prénom, nom et numéro de chaque joueur de l'équipe y compris des remplaçants. Si un numéro sur la feuille de composition des équipes est incorrect, il doit être corrigé, puis le jeu peut être poursuivi sans pénalité.
 - 3.3.4.1.2. Même en cas de blessure, un joueur ne sera pas autorisé à jouer s'il ne porte pas un numéro enregistré.
 - 3.3.4.2. Section entraîneur :
 - 3.3.4.2.1. Le prénom et le nom de toute personne désignée par l'équipe comme étant autorisée dans la zone des entraîneurs.

- 3.3.4.2.2. Seul un entraîneur figurant sur la feuille de composition des équipes sera autorisé dans la zone des entraîneurs.
- 3.3.4.3. Section ramasseur :
 - 3.3.4.3.1. Le prénom et le nom de chaque ramasseur qui n'est pas inscrit en tant que joueur.
 - 3.3.4.3.2. Seul un ramasseur figurant sur la feuille de composition des équipes sera autorisé à agir en tant que tel, sauf disposition spéciale contraire.

Section 4. Remplacements

- 3.4.1. Les remplacements doivent être faits avant le début d'une manche. Aucun remplacement ne peut être effectué pendant une manche, sauf en cas de blessure.
- 3.4.2. Si un joueur se blesse, il est remplacé par le premier joueur disponible dans la file d'attente. Le remplaçant entrera alors dans le match depuis le banc des remplaçants, en prenant la dernière place de la file d'attente.
- 3.4.3. En match mixte, le remplaçant doit être du même sexe que le joueur remplacé. S'il n'y a pas d'autres joueurs du même sexe dans la file d'attente ou sur le banc des remplaçants, cette équipe jouera en infériorité numérique.
- 3.4.4. Si un remplaçant se révèle comme inéligible, ce joueur doit être immédiatement remplacé par un joueur éligible.

Section 5. Infériorité numérique

- 3.5.1. Débuter une manche
 - 3.5.1.1. Une équipe peut débuter une manche avec une infériorité numérique de 2 joueurs maximum.
 - 3.5.1.2. Une équipe mixte doit commencer chaque manche avec au moins 2 hommes et 2 femmes.
 - 3.5.1.3. En aucun cas, une équipe ne sera autorisée à démarrer une manche avec moins de 4 joueurs.
 - 3.5.1.4. L'équipe perdra une manche par forfait toutes les 20 secondes jusqu'à ce qu'elle soit en mesure de présenter 4 joueurs au rush.
 - 3.5.1.4.1. Les arbitres chronométreront toutes les 20 secondes pour que l'équipe soit en mesure de commencer avec les 4 joueurs nécessaires au début de la manche.
 - 3.5.1.4.2. S'il reste moins de 20 secondes à une mi-temps, tous les chronomètres iront jusqu'à la fin de cette dernière et l'équipe perdra une autre manche.
 - 3.5.1.4.3. Après 10 manches forfait, le match sera déclaré forfait dans son intégralité.
 - 3.5.1.4.4. Si les deux équipes n'ont pas suffisamment de joueurs, la manche sera considérée comme ex aequo.
- 3.5.2. En cours de manche
 - 3.5.2.1. Un remplaçant ne peut pas entrer en cours de manche, sauf dans le cas d'une blessure d'un coéquipier.
 - 3.5.2.2. Si un joueur, du genre requis et figurant sur la feuille de match arrive après le début d'une manche, il ne pourra jouer qu'à la manche suivante.
 - 3.5.2.3. Tout joueur exclu à la suite d'une faute justifiant un carton jaune doit rester dans la zone de pénalité jusqu'à l'expiration d'un délai de 5 minutes de temps de jeu effectif.
 - 3.5.2.4. Tout joueur éliminé pour une infraction sanctionnée d'une manche de pénalité (voir article infra 3.7.6.) doit rester dans la zone de pénalité jusqu'à la fin de la manche suivante du match en cours.
 - 3.5.2.5. Si, à la suite d'une sanction d'une manche de pénalité donnée à l'un de ses joueurs, une équipe n'a pas assez de joueurs, la manche en cours et la suivante seront déclarées forfait et la manche de pénalité du joueur sera considérée comme terminée.

Section 6. Joueurs inéligibles

- 3.6.1. Un joueur inéligible est :
 - 3.6.1.1. Un joueur qui ne fait pas partie de la liste officielle de l'équipe.
 - 3.6.1.2. Un joueur qui n'est pas inscrit sur la feuille de match.
 - 3.6.1.3. Un joueur qui ne porte pas de maillot avec le numéro d'inscription correct pour la compétition.
 - 3.6.1.4. Un joueur qui a reçu un carton rouge dans la compétition présente. Un carton rouge reçu dans une catégorie n'empêche pas la participation de l'exclu à une autre catégorie.
- 3.6.2. Un joueur n'enfreint pas la règle d'inéligibilité avant que le rush ne soit joué ou qu'une balle ne soit lancée.
- 3.6.3. Si un joueur est déclaré inéligible, l'arbitre :
 - 3.6.3.1. l'exclura du terrain ;
 - 3.6.3.2. fera jouer l'équipe fautive en infériorité numérique jusqu'à la fin du match. Une équipe composée de 2 joueurs non éligibles ne sera autorisée à continuer qu'avec 2 joueurs jusqu'à la fin du match.
- 3.6.4. Dans le cadre des compétitions et rencontres amicales organisées sous l'égide de la Fédération du Dodgeball Français, les joueurs ne disposant pas de licence en règle auprès de la FDF seront déclarés inéligibles, à l'exception des joueurs invités par la fédération.

Section 7. Ramasseurs de balles

- 3.7.1. Les ramasseurs de balles sont désignés individuellement pour récupérer les balles qui sortent du terrain. Les équipes doivent fournir des ramasseurs de balles. Les adultes peuvent être ramasseurs dans toutes les catégories. Pour les catégories d'âges supérieurs, les mineurs doivent être éligibles pour jouer dans une catégorie afin d'y être ramasseurs (surclassement). Ils peuvent ramasser pour les catégories d'âges inférieurs.
 - Il y a normalement 3 ramasseurs de balles fournis par chaque équipe. Les arbitres du tournoi détermineront si plus ou moins de ramasseurs de balles sont nécessaires et en informeront les entraîneurs et/ou capitaines des équipes avant le début du match. Si une équipe n'est pas en mesure de fournir le nombre de ramasseurs requis, d'autres joueurs inscrits au Tournoi pourront être utilisés. L'arbitre principal devra en être informé avant le début du match afin d'effectuer un contrôle d'inscription au Tournoi. Si l'arbitre n'a pas été averti, chaque manche jouée sera considérée comme forfait pour l'équipe fautive.
 - 3.7.1.1. Les ramasseurs de balles ne peuvent jamais entrer sur le terrain pendant le jeu.
 - 3.7.1.2. Ils ne peuvent pas porter des maillots de la même couleur que ceux de leur équipe.
 - 3.7.1.3. Ils sont uniquement autorisés à récupérer les balles dans leur camp, à l'extérieur du terrain et à partir de la ligne médiane du terrain.
 - 3.7.1.3.1. Chaque équipe doit désigner ses ramasseurs de balles.
 - 3.7.1.3.1.1. Ils peuvent être remplacés entre chaque manche.
 - 3.7.1.3.2. Ils doivent ramasser les balles dès que possible, mais ils ne sont pas tenus de les remettre en jeu immédiatement. Si une balle est maintenue hors du jeu par un ramasseur, ce dernier doit s'assurer que la balle est clairement visible par les officiels, par exemple en la tenant en l'air au-dessus de sa tête.
 - 3.7.1.3.3. Toutes les balles en possession d'un ramasseur (qu'il les remette en jeu ou qu'il les garde) sont considérées comme étant en possession de son équipe et doivent donc être incluses dans le décompte lors du « jouez 'N' balles ».

- 3.7.1.3.4. Les balles ramassées en dehors des limites du terrain doivent être lancées ou données à n'importe quel joueur encore en jeu derrière la ligne d'attaque de leur équipe ou être placées dans le terrain derrière la ligne d'attaque des équipes.
- 3.7.1.3.5. Les joueurs éliminés, les remplaçants et les entraîneurs peuvent ramasser les balles sorties du terrain, sans eux-mêmes sortir de leurs zones réservées.
- 3.7.1.4. Pour les événements ne nécessitant pas de ramasseurs de balles, les règles suivantes s'appliquent :
 - 3.7.1.4.1. S'il y a des joueurs dans la file d'attente :
 - 3.7.1.4.1.1. Les joueurs actifs ne peuvent pas sortir des limites du terrain pour récupérer les balles.
 - 3.7.1.4.1.2. Un seul joueur peut quitter la file d'attente pour récupérer une balle sortie des limites.
 - 3.7.1.4.1.3. Le joueur quittant la file d'attente pour ramasser une balle est soumis à toutes les règles et à tous les règlements des ramasseurs de balles, à l'exception du port d'un maillot distinct.
 - 3.7.1.4.2. S'il n'y a pas de joueur dans la file d'attente :
 - 3.7.1.4.2.1. Un joueur actif peut sortir des limites du terrain pour récupérer une balle.
 - 3.7.1.4.2.2. Un joueur ramassant une balle doit revenir rapidement sur le terrain. Un retard intentionnel se traduira par une sanction.
 - 3.7.1.4.2.3. Le joueur en jeu quittant le terrain pour ramasser une balle doit le quitter derrière la ligne d'attaque et :
 - 3.7.1.4.2.3.1. doit lever la main au-dessus de sa tête pour indiquer son intention de quitter le terrain ;
 - 3.7.1.4.2.3.2. reste une cible jusqu'à ce qu'il ait posé un pied à l'extérieur des lignes délimitant le terrain ;
 - 3.7.1.4.2.3.3. doit rentrer sur le terrain à travers la ligne de fond.
 - 3.7.1.4.2.4. Les joueurs actifs ramassant les balles sont soumis à toutes les règles et à tous les règlements des ramasseurs de balles à l'exception du port d'un maillot distinct.
- 3.7.2. Un ramasseur ne peut pas :
 - 3.7.2.1. Toucher, déplacer ou interférer avec une balle qui se trouve sur le terrain, soit par contact direct avec la balle, soit en utilisant délibérément une balle qu'il a récupérée.
 - 3.7.2.2. Faire en sorte que la balle soit transférée à l'équipe adverse par quelque moyen que ce soit.
 - 3.7.2.3. Rentrer en contact avec un ramasseur adverse.
- 3.7.3. Si un ramasseur commet une infraction, les arbitres peuvent appliquer les sanctions suivantes en fonction de la gravité et de leur occurrence.
 - 3.7.3.1. Émettre un avertissement ramassage en fonction de la nature de l'infraction, par exemple :
 - 3.7.3.1.1. Une erreur qui n'a pas d'impact sur le jeu (par exemple : son entrée sur le terrain, dépasser une ligne, entrer sur le terrain de l'adversaire).
 - 3.7.3.1.2. Une erreur qui peut être corrigée (par exemple : passer une balle avant la ligne d'attaque, alors qu'il est possible pour le joueur de la ramener simplement en arrière à travers cette ligne sans qu'elle soit utilisée d'une quelconque manière).
 - 3.7.3.2. Attribuer un « Turnover » pour l'équipe adverse et la possession des cinq balles. L'équipe sanctionnée doit immédiatement donner toutes leurs balles à l'équipe adverse au signal « Turnover » de l'arbitre. Si cette dernière ne souhaite pas recevoir toutes les balles, elle doit renvoyer immédiatement le nombre de balles qu'elle ne veut pas (ou spécifier le nombre de balles qu'elle désire, si elle ne les a pas encore reçues). Voici des exemples non exhaustifs :
 - 3.7.3.2.1. Une erreur volontaire ayant un impact sur la distribution des balles (par exemple : transfert de balles dans la zone de jeu adverse, le retard intentionnel du jeu ou toucher une balle à l'intérieur du terrain).
 - 3.7.3.2.2. Une erreur involontaire ayant un impact le jeu (par exemple : transfert involontaire de balles à l'adversaire ayant un impact négatif sur le jeu de ce dernier).
 - 3.7.3.3. Lui donner un carton jaune ou rouge en fonction de la nature de l'infraction, par exemple :
 - 3.7.3.3.1. Répétition d'infractions.
 - 3.7.3.3.2. Conduite antisportive.

Section 8. Interférence de spectateur

- 3.8.1. Les spectateurs peuvent remettre en jeu une balle sortie des limites du terrain en la donnant à un arbitre ou à un ramasseur de balles. L'arbitre attribue la balle à l'équipe du camp où la balle est sortie du terrain.

RÈGLE 4 - LE MATCH

Section 1. Style de jeu

- 4.1.1. Le style de jeu approuvé par la F.D.F est prévu par les règles infra.

Section 2. L'équipe à domicile

- 4.2.1. L'équipe à domicile a le choix du côté du terrain.
- 4.2.2. En l'absence d'équipe à domicile, le choix du terrain est effectué par tirage au sort.

Section 3. Code de conduite à l'extérieur du terrain

- 4.3.1. Les entraîneurs, joueurs, remplaçants, et toutes autres personnes ne sont autorisés que dans leurs zones réservées. Ceux ne participant pas **au match** en cours ne sont pas autorisés à être à l'intérieur des limites du terrain.
- 4.3.2. La violation du point précédent peut entraîner **un carton jaune d'équipe** pour l'équipe fautive.

Section 4. Mise en place du terrain

- 4.4.1. L'arbitre doit déterminer la mise en place du terrain avant le début du match.
- 4.4.2. Le terrain doit correspondre aux normes F.D.F et être exempt de risques de glissades ou de chutes aléatoires.
 - 4.4.1.1. Au cours du match, si le terrain devait devenir dangereux, l'arbitre peut déclarer un temps mort pour éliminer le danger.
 - 4.4.1.2. Le jeu sera repris au temps du chronomètre où il a été interrompu.

Section 5. Temps réglementaire et manche type

- 4.5.1. Match :
 - 4.5.1.1. Un match officiel consistera en deux mi-temps de 20 minutes, avec 5 minutes de pause.
 - 4.5.1.1.1. Toutefois les matchs pourront durer moins de temps si le planning est contraint (par exemple : 2 mi-temps de 8 minutes et 1 minute de pause).
 - 4.5.1.2. Les minutes de chaque mi-temps s'écouleront de manière continue sans pause.
 - 4.5.1.2.1. S'il reste moins de 2 minutes dans la période du match à la fin d'une manche, les arbitres annonceront qu'une manche finale sera jouée et que l'horloge de match sera réglée pour cette manche finale.

- 4.5.1.2.1.1. Tous les chronomètres de pénalité seront mis en pause lorsque les arbitres annonceront la manche finale et reprendront à son démarrage. Ils seront de nouveau suspendus à la fin.
- 4.5.1.2.1.2. La manche finale durera 90 secondes.
 - 4.5.1.2.1.2.1. Dans l'éventualité d'un faux départ, le chronomètre de la manche finale sera réinitialisé sur le temps complet de 90 secondes. Tous les autres minuteurs continueront de fonctionner.
 - 4.5.1.2.1.2.2. Si la manche est remportée par une élimination totale d'une équipe avant l'expiration des 90 secondes du chronomètre, aucune autre manche ne sera jouée, à moins que, lors des phases éliminatoires, le score final ne soit à égalité. Alors, une manche supplémentaire sera jouée.
- 4.5.1.3. Les arbitres de match peuvent arrêter le jeu ou décréter un temps mort lorsqu'ils l'estiment nécessaire.
- 4.5.1.4. Les équipes changeront de côté à la mi-temps.
- 4.5.2. Manches :
 - 4.5.2.1. Un match se compose d'un nombre indéterminé de manches.
 - 4.5.2.2. Une manche rassemble deux équipes jusqu'à ce qu'une équipe soit éliminée, ou que le temps de la manche expire.
 - 4.5.2.3. Une manche est un jeu d'élimination offrant des points à l'équipe victorieuse pour chaque manche gagnée.
 - 4.5.2.4. Le temps maximum autorisé pour chaque manche est de 3 minutes de jeu en continu, à l'exception de la manche finale.
 - 4.5.2.5. Lorsque l'arbitre déclare une manche terminée à l'expiration des 3 minutes de jeu, l'équipe avec le plus de joueurs sur le terrain à ce moment sera l'équipe gagnante. Si les deux équipes ont le même nombre de joueurs encore en jeu lorsque le temps de jeu expire, la manche sera déclarée nulle.
 - 4.5.2.6. 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 accorderont 30 secondes aux équipes pour se replacer entre chaque manche.
 - 4.5.2.7. À l'issue d'une manche, l'équipe gagnante reçoit 2 points, s'il y a manche nulle les deux équipes auront 1 point, l'équipe perdante n'en reçoit pas.
- 4.5.3. Après que toutes les manches d'un match sont achevées, les points obtenus sont additionnés à partir de toutes les manches pour déterminer une équipe gagnante. L'équipe avec le plus de points remporte le match. En cas d'égalité de points, le match est déclaré nul.
- 4.5.4. Les résultats seront enregistrés dans les archives de la ligue, des tournois ou des poules. Les compétitions utiliseront le système de score suivant :
 - 4.5.4.1. L'attribution des points à l'issue d'un match de groupe ou de poule à l'occasion d'un tournoi est normalement de 3 pour une victoire et de 1 pour un match nul.
 - 4.5.4.1.1. L'attribution des points à l'issue d'un match de ligue est de 4 pour une victoire, 2 pour un match nul, 1 pour une défaite et 0 pour une absence.
 - 4.5.4.2. Dans les classements de groupes ou de poules, les tournois « toutes rondes » (type de tournoi dans lequel les participants se rencontrent tous un nombre égal de fois), plus l'équipe marque de points, meilleur sera son classement.
 - 4.5.4.2.1. Si une égalité existe entre deux équipes, les équipes seront comparées dans cet ordre :
 - 4.5.4.2.1.1. Résultat du match les opposant, l'équipe ayant gagné ce match sera la mieux placée ;
 - 4.5.4.2.1.2. Nombre de matchs gagnés, l'équipe ayant gagné le plus de matchs sera la mieux placée ;
 - 4.5.4.2.1.3. Différence de points de manches (goal-average), l'équipe ayant le goal-average le plus favorable sera la mieux placée ;
 - 4.5.4.2.1.4. Points de manches marqués, l'équipe ayant le plus de points de manches sera la mieux placée
 - 4.5.4.2.1.5. Points de manches encaissés, l'équipe ayant encaissé le moins de points de manches sera la mieux placée
 - 4.5.4.2.2. Si malgré toutes ces méthodes une égalité subsiste entre deux équipes, un tirage au sort déterminera quelle équipe devance l'autre.
 - 4.5.4.2.3. Si une égalité existe entre trois équipes ou plus, un nouveau classement est effectué en ne conservant que les résultats des matchs impliquant deux des équipes à comparer. Les équipes seront ensuite comparées dans cet ordre :
 - 4.5.4.2.3.1. Points de matchs (dans le nouveau classement), les équipes en ayant le plus seront les mieux classées ;
 - 4.5.4.2.3.2. Nombre de matchs gagnés (dans le nouveau classement), les équipes en ayant gagnés le plus seront les mieux classées ;
 - 4.5.4.2.3.3. Différence de points de manches (goal-average) (dans le nouveau classement), les équipes ayant le goal-average dans le le plus élevé seront les mieux classées ;
 - 4.5.4.2.3.4. Points de manches marqués (dans le nouveau classement), les équipes en ayant marqué le plus seront les mieux classées ;
 - 4.5.4.2.3.5. Différence de points de manches (goal-average) (dans le classement global), les équipes ayant le goal-average le plus élevé ; seront les mieux classées ;
 - 4.5.4.2.3.6. Points de manches marqués (dans le classement global), les équipes en ayant marqué le plus seront les mieux classées ;
 - 4.5.4.2.3.7. Points des manches encaissées (dans le classement global), les équipes ayant encaissé le moins de points de manches seront les mieux placées
 - 4.5.4.2.4. Si malgré toutes ces méthodes une égalité subsiste entre des équipes, un tirage au sort déterminera le classement de ces équipes.
- 4.5.5. Temps supplémentaire :
 - 4.5.5.1. En match à élimination directe et en phase finale, un match nul à la fin du temps réglementaire est résolu en jouant une manche supplémentaire de 3 minutes.
 - 4.5.5.2. Si les deux équipes sont à égalité de joueurs encore en jeu à la fin de la manche, l'arbitre annoncera « Mort subite ! » et la première équipe à éliminer un adversaire remportera le match.
- 4.5.6. 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, les officiels ou les joueurs en péril.
 - 4.5.6.1. Un match arrêté par un arbitre est réputé régulier si trois manches ou plus ont été achevées.
 - 4.5.6.2. Si le match est considéré comme régulier, l'équipe gagnant la majorité des manches est déclarée vainqueur.
 - 4.5.6.3. Les matchs considérés irréguliers sont repris au point exact où ils ont été arrêtés.
 - 4.5.6.4. Les matchs réguliers arrêtés qui se terminent par un nul peuvent être repris avec une nouvelle manche, composée du même nombre de joueurs que lorsqu'elle a été arrêtée.

Section 6. Match et manches forfaits

- 4.6.1. Un match forfait sera déclaré, par l'arbitre, en faveur de l'équipe n'étant pas en faute dans les cas suivants :
 - 4.6.1.1. Si un arbitre est agressé physiquement par un membre d'une équipe ou un supporter.

- 4.6.1.2. Si une équipe ne se présente pas sur le terrain, ou est sur le terrain, mais refuse de débiter un match à l'heure prévue ou désignée.
- 4.6.1.3. 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.
- 4.6.1.4. Si, après que l'arbitre a suspendu le jeu, une équipe ne reprend pas le jeu dans les deux minutes après le signal de reprise de l'arbitre.
- 4.6.1.5. Si une équipe emploie des tactiques visant à retarder sensiblement le jeu.
- 4.6.1.6. Si, après un avertissement de l'arbitre, l'une des règles du jeu est volontairement violée.
- 4.6.1.7. Si la décision d'exclusion d'un joueur, manager, ou entraîneur n'est pas respectée.
- 4.6.1.8. En cas d'infériorité numérique prévue aux articles 3.5.1.4. et suivants.
- 4.6.1.9. Si un joueur exclu est découvert en jeu.
- 4.6.1.10. Une fois qu'un match est forfait, le forfait ne peut pas être modifié.
- 4.6.2. Une manche forfait se produit lorsqu'une équipe ne présente pas au moins 4 joueurs sur le terrain pour débiter la première manche d'un match à l'heure prévue et lorsque les arbitres du match et l'équipe adverse sont présents.
- 4.6.2.1. L'arbitre principal déclarera la première manche forfait puis donnera 3 minutes maximum à l'équipe forfait pour être prête pour la deuxième manche du match.
- 4.6.2.2. Si l'équipe n'est toujours pas présente et prête à commencer le jeu, elle perdra le match par forfait.
- 4.6.2.3. Une manche forfait peut également se produire lorsqu'une équipe reçoit un carton jaune d'équipe.
- 4.6.3. Score d'un forfait :
 - 4.6.3.1. Une manche forfait donnera 2 points à l'équipe non fautive et 0 à l'autre.
 - 4.6.3.2. Un match forfait donnera à l'équipe non fautive une victoire par 20 points à 0.

RÈGLE 5 - DÉBUTER UNE MANCHE

Section 1. Commencer à jouer

- 5.1.1. Le jeu commence avec tous les joueurs placés sur ou derrière la ligne de fond, et non à l'intérieur du terrain.
- 5.1.2. Faux départ :
 - 5.1.2.1. Après que les arbitres ont annoncé « Équipes prêtes », les joueurs doivent être immobiles, sur la ligne de fond de court jusqu'à ce que l'arbitre ait sifflé le début de la manche. Tout joueur ne respectant pas cette règle et qui franchit la ligne d'activation provoque un faux départ contre son équipe.
 - 5.1.2.2. Dans le cas d'un faux départ, toutes les balles reviendront à l'équipe adverse.
 - 5.1.2.2.1. Si les deux équipes font un faux départ, l'équipe considérée comme ayant initié le faux départ sera déclarée comme fautive.
 - 5.1.2.2.2. Si les arbitres ne parviennent pas à déterminer quelle équipe a initié le faux départ, un nouveau départ sera effectué.
- 5.1.3. L'arbitre principal ou tout autre désigné pour annoncer le début du match s'adressera à chaque équipe avec les instructions :
 - 5.1.3.1. « En place ! » pour ordonner aux équipes de prendre leurs places.
 - 5.1.3.2. L'arbitre annoncera ensuite « Équipes prêtes ! » pour que les équipes se mettent en position.
 - 5.1.3.3. L'arbitre effectuera une pause d'environ une seconde, puis sifflera pour signaler le début de la manche. Le chronomètre de manche sera alors déclenché, ainsi que celui de mi-temps lors de la première manche d'une mi-temps.

Section 2. Le rush (coup d'envoi)

- 5.2.1. Le rush se déroule au début de chaque manche ou lors des redémarrages.
- 5.2.2. Au signal de l'arbitre, les deux équipes se ruent vers le centre du terrain afin de récupérer les deux balles réservées de l'équipe à leur gauche et la balle du centre, qui est disponible pour les deux équipes. Si un joueur touche l'une des deux balles réservées à l'équipe adverse, avant que ses propres balles réservées ne soient activées, il sera éliminé.
- 5.2.3. Un maximum de trois joueurs par équipe est autorisé à se ruer vers les balles.
- 5.2.4. Les joueurs qui ne se ruent pas pour les balles, mais qui les attendent pour les rendre actives doivent entrer sur le terrain au coup d'envoi de la manche.
 - 5.2.4.1. Les joueurs qui ne disputent pas le rush doivent entrer sur le terrain avant que les coureurs n'aient atteint la ligne centrale.
 - 5.2.4.2. 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, ce joueur sera éliminé.
- 5.2.5. Lors de la récupération des deux balles réservées de gauche, un seul pied du joueur de rush est autorisé à franchir la ligne médiane.
 - 5.2.5.1. Une balle réservée envoyée au rush depuis sa position de départ sur la ligne centrale vers l'équipe adverse est considérée comme étant en jeu et peut être récupérée par l'équipe adverse sans pénalité. Elle peut être utilisée immédiatement par l'équipe adverse sans qu'il soit nécessaire de l'activer derrière la ligne d'attaque.
 - 5.2.5.2. Seul un joueur avec une balle active peut franchir complètement la ligne centrale.
 - 5.2.5.3. Une fois qu'une balle active a été lancée ou a passé la ligne centrale, tout joueur peut traverser entièrement la ligne centrale.
- 5.2.6. Les joueurs se disputant la balle centrale ne sont pas autorisés à mettre leurs pieds sur ou à travers la ligne médiane pendant qu'ils essaient d'en gagner la possession. **Si l'un des joueurs qui initialement se ruait sur une balle réservée et décide de prendre la balle centrale, il doit d'abord avoir ces 2 pieds totalement derrière la ligne médiane avant de toucher la balle centrale.** Ces joueurs ne sont pas autorisés à toucher la ligne médiane ou le terrain à travers la ligne médiane, ni avec n'importe quelle partie de leur corps, ni avec l'uniforme. Le cas échéant, ils seront éliminés.
- 5.2.7. Il n'y a aucune limite au nombre de balles qu'un seul joueur peut récupérer.
- 5.2.8. Les joueurs ne peuvent pas glisser ou plonger la tête la première vers la ligne centrale au rush pour prendre possession d'une balle, sous peine d'élimination.
- 5.2.9. Aucun contact physique délibéré entre les joueurs d'équipes opposés n'est autorisé, et les joueurs fautifs seront éliminés. Cela englobe le fait de pousser, attraper ou se pencher sur un joueur de l'équipe adverse. Les contacts accidentels dans la compétition pour la balle centrale ne sont pas pénalisés.
- 5.2.10. Si deux joueurs ont tous deux la main sur la balle centrale, ils sont tous les deux autorisés à la garder dessus pour essayer d'en gagner la possession, tant qu'ils ne provoquent aucun contact physique intentionnel. Un joueur sera éliminé s'il est tiré, sans être en violation des articles précédents, sur ou à travers la ligne médiane par l'autre joueur en compétition.
- 5.2.11. Les joueurs d'une équipe peuvent traverser la ligne médiane lorsque toutes leurs balles réservées ont été activées.
- 5.2.12. Les joueurs d'une équipe peuvent récupérer les balles adverses réservées dès lors qu'ils ont activé leurs propres balles réservées.

Section 3. Mettre une balle en jeu

- 5.3.1. Lors du rush, toute balle récupérée dans la zone neutre doit être retournée derrière la ligne d'attaque avant de pouvoir être lancée sur un adversaire.

- 5.3.2. Il y a plusieurs façons de mettre une balle en jeu après un rush :
 - 5.3.2.1. Le coureur porte la balle derrière la ligne d'attaque.
 - 5.3.2.2. Le coureur passe la balle à un coéquipier derrière la ligne d'attaque ou qui la porte à travers elle.
- 5.3.3. Une balle est activée à la suite du rush une fois qu'elle est en possession d'un joueur qui a les deux pieds en contact avec le terrain derrière la ligne d'attaque.
- 5.3.4. 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 rush soit exécuté.
- 5.3.5. Une balle mise en jeu par un joueur qui n'a pas franchi la ligne d'attaque est considérée comme une balle morte, toutes les touches ou réceptions avec cette balle ne comptent pas.
- 5.3.6. Une balle touchée au rush depuis sa position de départ sur la ligne centrale vers l'équipe adverse est considérée comme étant en jeu et peut être récupérée par l'équipe adverse sans pénalité.

Section 4. Temps morts et suspensions du jeu

- 5.4.1. Chaque équipe dispose d'un temps-mort technique de 1 minute par période du match. Un temps-mort non pris ne peut être reporté sur la période suivante. Le temps-mort se déroule entre deux manches. Le temps-mort doit être demandé avant la fin d'une manche ; dans le cas contraire, il s'appliquera à la fin de la manche suivante.
 - 5.4.1.1. Les chronomètres de match et de pénalité seront suspendus pendant le temps mort et reprendront immédiatement au début de la prochaine manche.
- 5.4.2. Un arbitre peut arrêter le jeu s'il estime qu'une blessure ou un danger est intervenu ou que les conditions le justifient.
- 5.4.3. Les arbitres peuvent suspendre le jeu pour donner des sanctions, régler des réclamations ou remplacer un matériel défectueux.
- 5.4.4. Un arbitre suspendra le jeu si un joueur se blesse, ou nécessite une attention immédiate. L'arbitre annoncera un temps mort et sollicitera le personnel d'urgence ou de soins.
- 5.4.5. Les entraîneurs et médecins de l'équipe sont autorisés à entrer sur le terrain en cas de blessure ou de problème médical.
- 5.4.6. Lors d'une pause dans le jeu, tous les joueurs doivent rester sur le terrain ou sur le banc. S'ils sont éliminés, ils doivent rester dans leur position dans la file d'attente. Tous les chronomètres sont arrêtés.

Section 5. Redémarrage ou reprise du jeu

- 5.5.1. Le jeu reprendra au moment où il a été mis en pause, selon les instructions des arbitres du match et les joueurs avec un pied en contact avec la ligne de fond.

RÈGLE 6 - JOUEURS ÉLIMINÉS

Section 1. Sorties de joueur

- 6.1.1. Un joueur sortant est un joueur éliminé et quittant le terrain. Le joueur éliminé doit sortir de lui-même, sans attendre qu'un arbitre lui signifie sa sortie. Un joueur grossièrement touché et se maintenant en jeu sera sanctionné par un carton jaune.
- 6.1.2. Un joueur sortant est un joueur touché qui n'a pas réceptionné la balle l'ayant touché.
- 6.1.3. Le joueur touché tentant d'attraper la balle déviée n'est pas considéré comme sortant. Les actions menées contre lui sont traitées comme suit :
 - 6.1.3.1. Il peut être touché et éliminé par d'autres lancers.
 - 6.1.3.2. Les réceptions réalisées par lui sont nulles, à moins que sa réception de la première balle déviée ne le sauve de l'élimination.
 - 6.1.3.3. Il ne peut rien faire pour éliminer un adversaire avant qu'il n'ait réceptionné la balle déviée. Tous les lancers réussis par le joueur entre la déviation et la réception de la balle déviée sont nuls.
- 6.1.4. Après avoir été éliminé, un joueur sortant doit lever la main au-dessus de sa tête. Ainsi, il signale qu'il est éliminé et qu'il sort du terrain, cela contribue également à le protéger des tirs en retard et protège sa tête lors de sa sortie.
- 6.1.5. Un joueur sortant doit quitter le terrain aussi rapidement que possible, par la ligne la plus proche, latérale ou de fond. Il doit ensuite se rendre dans la file d'attente, sans interférer avec le jeu.
- 6.1.6. Le joueur sortant se place à la fin de la file d'attente, derrière ses coéquipiers précédemment éliminés.
- 6.1.7. Une balle touchant un joueur sortant qui n'a pas été intentionnellement déviée par ce joueur est toujours une balle en jeu. Elle peut donc faire l'objet d'une réception ou toucher un autre joueur en jeu.
- 6.1.8. Les joueurs sortants ne doivent pas entraver intentionnellement les balles lancées en quittant le terrain. Cela inclut la protection d'autres joueurs, la réception, ou l'altération de la trajectoire d'une balle en jeu.
- 6.1.9. Si un arbitre détermine qu'un joueur sortant a sciemment tenté d'influer sur le jeu en quittant le terrain :
 - 6.1.9.1. L'arbitre siffle et arrête le jeu.
 - 6.1.9.2. Le joueur sortant fautif recevra un carton jaune et devra rester dans la zone de pénalité pendant cinq minutes. À la fin de cette période, il se joindra à la file d'attente comme s'il était le dernier joueur à avoir été éliminé.
 - 6.1.9.3. Toutes les balles seront données à l'équipe non fautive.
 - 6.1.9.4. Le jeu reprendra.

Section 2. Interférence du joueur

- 6.1.1. Les joueurs sortants ne doivent pas entraver intentionnellement les balles lancées en quittant le terrain. Cela inclut la protection d'autres joueurs, la réception, ou l'altération de la trajectoire d'une balle en jeu.
- 6.1.2. Les joueurs sortants ou ceux de la file d'attente ne peuvent pas lancer des balles aux joueurs adverses, réceptionner, ou interférer avec la trajectoire des balles en jeu.
- 6.1.3. Toute violation jugée comme interférence intentionnelle se traduira par un carton jaune pour le joueur fautif.

RÈGLE 7 – RETOUR

Section 1. Joueurs de retour

- 7.1.1. Un joueur de retour est un joueur qui reprend le jeu après avoir été éliminé et avoir patienté dans la file d'attente, à la suite d'une réception valide d'un de ses coéquipiers.
- 7.1.2. Les joueurs de la file d'attente reviennent rapidement en jeu dans l'ordre où ils ont été éliminés. Toute violation de cette règle entraînera un carton jaune pour le joueur fautif.
- 7.1.3. Les joueurs de retour doivent avoir les deux pieds sur le terrain pour être déclarés en jeu. **Cependant, si un catch a lieu dans les 5 dernières secondes d'une manche, le joueur de retour devra être comptabilisé comme un joueur en jeu même s'il n'a pas les deux pieds sur le terrain.**
 - 7.1.3.1. Les joueurs doivent revenir sur le terrain en entrant par la ligne de fond. L'entrée du joueur par l'une des lignes latérales entraînera son élimination automatique.

- 7.1.3.2. Les joueurs peuvent être éliminés, une fois que leurs deux pieds sont dans le terrain.
- 7.1.3.3. Les joueurs peuvent effectuer une réception, une fois leurs deux pieds dans le terrain.
- 7.1.3.4. Si un joueur réceptionne une balle avant que ses deux pieds ne soient dans les limites du terrain, l'action est nulle. (Exemple : Un joueur revient de la file d'attente, saute dans le terrain à travers la ligne de fond et réceptionne une balle avant que ses deux pieds n'aient touché le sol. La réception sera déclarée invalide et n'entraînera aucune élimination ou sanction).
- 7.1.4. Si un joueur quitte la file d'attente pour une raison quelconque, il doit revenir à sa position initiale dans la file d'attente. L'équipe perdra sa capacité à faire revenir en jeu ses joueurs éliminés postérieurement jusqu'à ce que ce joueur ne revienne.

Section 2. Ordre de retour

- 7.2.1. Les joueurs doivent revenir de la file d'attente dans l'ordre où ils ont été éliminés, à savoir « premier éliminé, premier rentré ».
- 7.2.2. Un joueur qui n'entre pas lors de son tour reçoit un carton jaune, et doit immédiatement quitter le terrain pour la zone de pénalité.
 - 7.2.2.1. Son équipe perd alors la chance de faire rentrer un joueur.
 - 7.2.2.2. Le joueur qui était censé entrer n'est autorisé à entrer qu'à la prochaine opportunité.

RÈGLE 8 - ACTION OFFENSIVE ET DÉFENSIVE

Section 1. Attaques

- 8.1.1. Les balles doivent être lancées, à l'exception de l'attaque de bloc, avec une ou deux mains.
 - 8.1.1.1. Shooter ou dégrader une balle de façon antisportive entraînera l'élimination du joueur fautif.
- 8.1.2. Un joueur ne doit pas lancer une balle une fois l'action arrêtée ou après avoir été éliminé. Les actions considérées comme flagrantes ou inutiles se traduiront par un carton jaune pour le joueur fautif.
- 8.1.3. Un joueur doit laisser la balle sur le terrain à l'endroit où il a été touché ou éliminé.
- 8.1.4. Pour être considérées comme lancées, les balles doivent quitter la main d'un joueur. Un adversaire ne peut pas être éliminé s'il est touché par un lancer invalide.
- 8.1.5. Un lancer valide doit être susceptible de pouvoir éliminer le joueur adverse. La balle ne doit pas être tirée à plus d'1 mètre d'un joueur adverse, au sol, sur les côtés ou en hauteur.
- 8.1.6. Les joueurs ne sont pas autorisés à passer une balle dans le terrain de l'équipe adverse, à moins d'y être invités par un arbitre de match.
- 8.1.7. Les tentatives doivent être considérées comme des tentatives valides par les arbitres ; à défaut ils élimineront les joueurs fautifs.
 - 8.1.7.1. Toute tentative invalide ou interdite éliminera automatiquement le joueur à l'origine de la tentative
 - 8.1.7.1.1. Le transfert de balles dans le camp adverse par un moyen autre qu'une tentative valide ou un blocage sera considéré comme une tentative invalide et le joueur sera éliminé. Voici des exemples, non exhaustifs de tentative valide :
 - 8.1.7.1.1.1. Lâcher une balle de manière à la faire rouler au-delà de la ligne centrale jusqu'à l'extérieur du terrain ou de la zone neutre dans le camp adverse.
 - 8.1.7.1.1.2. Porter une balle dans la zone neutre et l'y laisser.

8.1.8. Une balle active valablement lancée devient une balle morte dès lors qu'elle touche une autre balle active valablement lancée, un mur, le plafond ou le sol.

Section 2. Les tirs au sol et les pièges

- 8.2.1. Un tir au sol se produit lorsqu'une balle active touche un joueur et le sol en même temps. Le joueur n'est pas éliminé et la balle est considérée comme morte.
- 8.2.2. Le piège est l'action de réceptionner une balle en la bloquant contre un mur, le sol ou tout autre objet qui la rendrait morte. Le piège n'est pas considéré comme une réception valide et le joueur l'exécutant est éliminé.
- 8.2.3. Si plusieurs joueurs effectuent un piège et sont en contact simultanément avec une balle, ils sont éliminés.

Section 3. Éliminations

- 8.3.1. Un joueur considéré comme éliminé devient un joueur sortant et doit quitter le terrain directement pour la dernière place de la file d'attente de son équipe.
- 8.3.2. Un joueur est éliminé au moment du contact avec la balle. Ce joueur ne peut plus rien faire d'autre que de se sauver en réceptionnant la balle qui l'a éliminé.
- 8.3.3. Un joueur sera également considéré comme éliminé lorsqu' :
 - 8.3.3.1. une partie de son corps est touchée par une balle en jeu, y compris ses cheveux ;
 - 8.3.3.2. une partie de son uniforme ou équipement est touchée par une balle en jeu.
 - 8.3.3.3. il est touché par une balle en jeu :
 - 8.3.3.3.1. ayant rebondi sur un coéquipier ou un adversaire se trouvant sur le terrain ;
 - 8.3.3.3.2. ayant rebondi sur une balle bloquée par un joueur adverse ou un coéquipier ;
 - 8.3.3.3.3. ayant rebondi sur une balle au sol présente sur le terrain.
 - 8.3.3.4. Une balle en jeu qui est lancée est :
 - 8.3.3.4.1. réceptionnée en l'air par un joueur adverse ;
 - 8.3.3.4.2. réceptionnée par un joueur adverse après avoir rebondi sur n'importe quel joueur ;
 - 8.3.3.4.3. réceptionnée par un joueur adverse après avoir rebondi sur une balle présente sur le terrain ;
 - 8.3.3.5. Il a traversé la zone neutre en violation de la règle 10.
 - 8.3.3.6. Un officiel a jugé qu'il a violé les règles.
 - 8.3.3.7. Il a été sanctionné, lui ou son équipe, causant ainsi son exclusion.
 - 8.3.3.8. Il est empêché de sortir du terrain grâce à l'aide d'une personne extérieure au terrain.

Section 4. Réceptions

- 8.4.1. Une réception est considérée comme valide si les conditions suivantes sont remplies :
 - 8.4.1.1. La balle est active et est attrapée en vol par un joueur en jeu.
 - 8.4.1.1.1. De plus, toute balle lancée illégalement peut être réceptionnée, à l'exception de la règle 5.3.5.
 - 8.4.1.2. Lorsqu'un joueur saute, la réception est validée dès que le joueur a le contrôle complet de la balle. Toutes les actions ultérieures, comme être touché par une autre balle ou atterrir en dehors des limites, seront considérées comme une action distincte intervenant après la réception et le joueur sera éliminé.
 - 8.4.1.3. Une balle est considérée comme contrôlée quand elle est sous la possession et le contrôle d'un joueur, avec au moins une main en contact.
 - 8.4.1.4. L'arbitre doit décider si la balle est sous contrôle.

- 8.4.1.4.1. Pour qu'une réception soit considérée comme complète, elle doit être entièrement sous le contrôle du joueur qui l'attrape.
- 8.4.1.4.2. Le contrôle total est établi dès qu'au moins une main a été placée sur le ballon pour sécuriser la réception par le joueur (Exemple : si une balle est coincée entre les genoux, le joueur doit avoir une main sur la balle pour qu'elle soit considérée comme contrôlée).
- 8.4.2. Le piège ou le fait de réceptionner une balle grâce à un mur, au sol ou à tout autre objet qui rendrait la balle morte, n'est pas une réception valide et le joueur exécutant le piège est éliminé (voir règle 8.2.1. et suivantes).
- 8.4.3. Si plusieurs joueurs entrent en contact simultanément avec une même balle, ils seront tous considérés comme éliminés.
- 8.4.4. Les joueurs ne sont pas autorisés à retirer leur maillot ou toute autre partie de leur équipement afin d'attraper une balle.
- 8.4.5. Un joueur peut sauter depuis son camp jusqu'à dans le camp adverse lors d'une tentative de réception, à condition que le mouvement ne soit pas considéré comme dangereux par l'arbitre. À la fin du saut, au moment où le joueur entrera en contact avec le sol, il sera déclaré éliminé.
- 8.4.5.1. Si l'arbitre considère le saut comme dangereux, le joueur qui a exécuté le saut sera sanctionné d'un carton jaune, et la réception sera déclarée invalide.

Section 5. Bloc

- 8.5.1. Un joueur peut utiliser n'importe quelle balle (active ou non) pour en bloquer une autre lancée par l'équipe adverse. La balle bloquée restera active.
- 8.5.2. Si la balle bloquée rebondit sur le joueur de bloc ou tout autre joueur, ce dernier est éliminé.
- 8.5.3. Lorsqu'un joueur utilise une balle pour effectuer un bloc, ses mains, en contact avec la balle de bloc, et jusqu'au poignet, seront considérées comme un prolongement de la balle. Dès lors, un lancer adverse touchant les mains en contact de la balle de bloc (poignet inclus) n'éliminera pas le joueur bloqueur.
- 8.5.4. Lorsqu'un joueur utilise une balle pour en bloquer une autre, si le blocage entraîne la perte de contrôle de la balle de bloc, il doit récupérer le contrôle de cette balle avant qu'elle ne touche un autre objet qu'une balle qu'il possède ou une balle active. À défaut, il est éliminé.
- 8.5.5. Réceptionner une balle de bloc dont un joueur a perdu le contrôle n'est pas considéré comme une réception valable.
- 8.5.6. Lorsque les autres balles en possession du joueur tombent au sol après un contact avec une balle active, elles seront traitées comme si elles étaient utilisées comme bloc.
- 8.5.6.1. Si aucun contact n'a été établi avec une balle active, elles seront traitées comme si elles avaient été lâchées et le joueur n'est pas éliminé.
- 8.5.7. Une balle bloquée peut être réceptionnée.
- 8.5.7.1. Si elle est réceptionnée par l'adversaire, le joueur bloqueur est éliminé.
- 8.5.7.2. Une attaque de bloc est assimilée à un lancer et toute action en résultant doit être considérée comme telle.
- 8.5.7.2.1. Cependant, si un coéquipier est touché par une balle provenant d'une attaque de bloc, il sera éliminé.

Section 6. Retards de jeu

- 8.6.1. L'acte de retarder volontairement le jeu n'est pas autorisé. Lorsqu'une équipe est en possession de trois balles ou plus, elle a 5 secondes pour faire une tentative avec les balles en sa possession et à partir du moment où un arbitre du match leur a indiqué « Jouez 'N' balles ».
- 8.6.1.1. Lorsqu'une équipe a, ou peut avoir, la possession de la majorité des balles, l'arbitre leur allouera 5 secondes pour effectuer des tentatives contre l'équipe adverse. Si les arbitres estiment que l'équipe est délibérément en train de gagner du temps, ils leur indiquent « Jouez 'N' balles ».
- 8.6.1.2. Une balle est considérée comme étant en possession, lorsqu'un joueur ou un ramasseur a la balle en main ou en est à une distance accessible.
- 8.6.1.3. Un minimum de 3 balles doit être sur le terrain avant qu'un arbitre indique « Jouez 'N' balles ».
- 8.6.1.4. Si l'équipe ayant la majorité des balles n'a pas joué le nombre de balles suffisant pour n'en garder que 2 au maximum avant le décompte des 5 secondes, l'arbitre ordonnera à cette équipe de ne plus en garder qu'une seule. Il est ainsi mis fin au lancer stratégique d'une seule balle afin de stopper le pré décompte de l'arbitre avant l'annonce « Jouez 'N' balles ». Cette règle est à adapter lorsque le nombre de balles que l'équipe doit jouer pour n'en garder que 2 est supérieur au nombre de joueurs de l'équipe en jeu (voir 8.6.5).
- 8.6.2. Les équipes seront toujours autorisées à conserver la possession d'une balle lors de l'instruction de « Jouez 'N' balles ».
- 8.6.3. Si les joueurs ne parviennent pas à effectuer de tentative contre l'équipe adverse dans les 5 secondes, tous les joueurs qui ont la possession d'une balle et ceux qui pourraient l'être, mais qui ont refusé de ramasser une balle, sont éliminés par les arbitres du match.
- 8.6.4. Lorsque « Jouez 'N' balles » a été annoncé par un arbitre, l'équipe qui a la majorité des balles doit faire des tentatives franches pouvant éliminer un membre de l'équipe adverse. Les tentatives de l'équipe doivent être considérées comme des tentatives valides par les arbitres. À défaut, les joueurs fautifs sont éliminés par les arbitres.
- 8.6.5. Dans les situations où il y a plus de balles sur leur côté du terrain qu'il n'y a de joueurs en jeu, ces derniers doivent effectuer chacune de leurs tentatives dans les 5 secondes, jusqu'à ce que l'équipe adverse ait la majorité des balles. Exemple : une équipe ne dispose plus que de deux joueurs et a la possession des cinq balles ; deux balles devront être lancées à l'instruction de « Jouez 'N' balles ». Deux autres balles devront être lancées de nouveau lors d'un autre décompte de 5 secondes, et ils peuvent garder une balle comme les règles l'autorisent. L'instruction « Jouez 'N' balles » est une instruction visant à empêcher un gain de temps antisportif, donc, s'ils lancent une autre balle avant que les arbitres annoncent « Jouez 'N' balles », ils ne disposent plus de la majorité des balles et peuvent conserver 2 balles.
- 8.6.6. Dans le cas où les deux équipes possèdent le même nombre de balles, l'arbitre déterminera quelle équipe peut être en possession de la majorité des balles en fonction du joueur le plus proche de n'importe quelle balle morte à distance accessible du terrain.
- 8.6.6.1. Si chaque équipe possède deux balles et qu'une balle est stationnaire dans la zone neutre, l'équipe du joueur le plus proche de la balle sera considérée comme ayant la majorité des balles.
- 8.6.6.2. Une balle présente dans la zone de jeu d'une équipe sera considérée comme en possession de l'équipe en question.
- 8.6.7. Exemples de situation de jeu pour l'annonce « Jouez 'N' balles » :
Les exemples suivants sont basés sur un principe fondamental selon lequel, si un joueur en possession d'une ou plusieurs balles, invité par l'arbitre à faire des tentatives dans le cadre d'un « Jouez 'N' balles », est touché par l'adversaire avant d'avoir eu le temps de faire sa tentative, les balles qui étaient en sa possession ne peuvent pas être considérées comme en la possession d'un autre joueur de son équipe ; on ne pourra pas non plus considérer qu'un autre joueur de l'équipe a refusé d'en prendre la possession pendant l'annonce « Jouez 'N' balles ».

- 8.6.7.1. Une équipe a 3 balles en sa possession, l'arbitre annonce donc à cette équipe « Jouez 2 balles ». Deux joueurs ayant chacun 1 balle s'apprêtent à lancer, mais l'un d'eux est touché par un tir adverse et une seule balle est lancée. Ce joueur touché est éliminé et une seconde balle doit être lancée avant la fin des 5 secondes, si l'équipe était composée d'au moins 3 joueurs lors de l'annonce. Dans le cas contraire, l'un des joueurs sera éliminé.
- 8.6.7.2. Une équipe a 3 balles en sa possession, l'arbitre annonce donc à cette équipe « Jouez 2 balles ». Deux joueurs ayant chacun 1 balle, s'apprêtent à lancer, mais, les deux joueurs sont touchés par des tirs adverses et aucune balle n'est lancée. Ces joueurs touchés sont éliminés et la troisième balle doit être lancée avant la fin des 5 secondes. Dans le cas contraire, l'un des joueurs sera éliminé.
- 8.6.7.3. Une équipe a 3 balles en sa possession, l'arbitre annonce donc à cette équipe « Jouez 2 balles ». Un joueur ayant 2 balles s'apprête à lancer, mais il est touché par un tir adverse sans avoir pu lancer une balle. Ce joueur touché est éliminé et la dernière balle doit être lancée avant la fin des 5 secondes. Dans le cas contraire, l'un des joueurs sera éliminé.
- 8.6.7.4. Une équipe a 3 balles en sa possession, l'arbitre annonce donc à cette équipe « Jouez 2 balles ». Deux joueurs, dont l'un possède 1 balle et l'autre 2, s'apprêtent à lancer. Le joueur possédant 2 balles est touché par un tir adverse sans avoir pu lancer une balle. Ce joueur touché est éliminé et la dernière balle doit être lancée avant la fin des 5 secondes. Dans le cas contraire, l'un des joueurs sera éliminé.
- 8.6.7.5. Une équipe a 3 balles en sa possession, l'arbitre annonce donc à cette équipe « Jouez 2 balles ». Deux joueurs, dont l'un possède 1 balle et l'autre 2, s'apprêtent à lancer, mais ces deux joueurs sont touchés par des tirs adverses. Ces joueurs sont éliminés et l'annonce « Jouez 2 balles » prend alors fin et une nouvelle instruction « Jouez 2 balles » peut être annoncée.

Section 7. Pincements

- 8.7.1. Le pincement est une action qui consiste à tenir une balle de façon inappropriée dans le but d'en modifier la trajectoire normale.
 - 8.7.1.1. Le pincement de la balle intervient lorsqu'un joueur tient l'enveloppe extérieure de la balle entre le pouce et les doigts.
 - 8.7.1.2. Le pincement de la balle lors du lancer rend la tentative invalide.
 - 8.7.1.3. Insérer ses doigts dans les fentes ou déchirures de l'enveloppe extérieure de la balle est également considéré une tentative invalide.
- 8.7.2. Toute personne, ou équipe, reconnue avoir pincé sera éliminée.
 - 8.7.2.1. Les récidives de pincement peuvent entraîner un carton jaune pour le joueur fautif.

RÈGLE 9 – HORS LIMITES

Section 1. Hors limites

- 9.1.1. Si une partie quelconque du corps du joueur touche les lignes de fond, latérales ou celles de la zone neutre (du côté adverse), le joueur sera éliminé.
- 9.1.2. Afin qu'un joueur soit considéré en jeu, l'un de ses pieds doit toucher le sol à l'intérieur des limites du terrain, sans qu'aucune des parties de son corps ne soit en contact avec le sol en dehors des limites du terrain. Les lignes latérales, de fond et de la zone neutre du terrain adverse sont considérées comme hors des limites.
- 9.1.3. Les actions suivantes donneront lieu à une élimination :
 - 9.1.3.1. Un joueur marche hors des limites ou sur une ligne du terrain (de fond, latérale ou de la zone neutre du terrain adverse).
 - 9.1.3.2. Un joueur lance intentionnellement une balle à un adversaire depuis l'extérieur des limites. Les touches sont nulles. Les violations flagrantes ou répétées se traduiront par un carton jaune.
 - 9.1.3.3. Un joueur sort des limites du terrain pour éviter d'être touché.
 - 9.1.3.4. Un joueur sort des limites du terrain pour effectuer une réception.
- 9.1.4. Un joueur peut faire une réception hors du terrain. La réception sera valable, si le contrôle de la balle est complet avant qu'il ne touche le sol hors des limites du terrain, mais le joueur sera ensuite éliminé après la réception.

RÈGLE 10 - ZONE NEUTRE

Section 1. Zone neutre

- 10.1.1. La zone neutre est une zone de la largeur du terrain et de 3 mètres de large, symétrique de part et d'autre de la ligne médiane. Les lignes de la zone neutre sont placées à 1,5 mètre de chaque côté de la ligne médiane.
- 10.1.2. Un joueur peut entrer dans la zone neutre, mais pas la traverser pour aller dans le camp adverse. Tout joueur traversant la zone neutre est éliminé.
- 10.1.3. Un joueur est considéré comme traversant la zone neutre si une partie quelconque de son corps touche la ligne de zone neutre du côté adverse ou le sol du terrain adverse contigu à la zone neutre.
- 10.1.4. Les joueurs peuvent se rendre dans la zone neutre du terrain adverse pour ramasser une balle.
- 10.1.5. Un joueur touché par une tentative dans la zone neutre est éliminé.
- 10.1.6. Les règles du sacrifice et du rush se substituent à l'application de la règle de la zone neutre.
- 10.1.7. Aucun contact physique ne peut y être établi entre joueurs adverses. Tout contact physique entraîne une élimination pour le joueur qui initie le contact.

RÈGLE 11 - JEU SIMULTANÉ

Section 1. Jeu simultané

- 11.1.1. Il se produit lorsque deux ou plusieurs joueurs adverses sont touchés et réceptionnent des balles dans le même temps, de sorte que les arbitres ne peuvent pas déterminer quelle action a été achevée en premier.
- 11.1.2. Tous les résultats de ces actions sont résolus simultanément.
 - 11.1.2.1. Chaque joueur touché est éliminé.
 - 11.1.2.2. Chaque réception entraînera le retour d'un joueur depuis la file d'attente.
- 11.1.3. Un jeu simultané ne sera traité ainsi, que lorsque les arbitres ne peuvent pas établir la suite chronologique des événements.
- 11.1.4. Si le résultat d'un jeu simultané entraîne l'élimination de tous les joueurs :
 - 11.1.4.1. La manche se conclue sur un score nul.
 - 11.1.4.2. Les deux équipes reprennent leurs positions pour commencer la prochaine manche.

Section 2. Touche et réception simultanée

- 11.2.1. Une touche et une réception simultanées se produisent lorsqu'un joueur réceptionnant une balle est touché par une autre balle simultanément, de sorte que les arbitres ne peuvent pas déterminer quelle action a été complétée en premier.
 - 11.2.1.1. Le lanceur de la balle réceptionnée est éliminé.
 - 11.2.1.2. Le joueur réceptionnant la balle et qui a été touché est éliminé.

- 11.2.1.3. Un joueur de l'équipe du joueur réceptionnant est autorisé à revenir depuis la file d'attente.
- 11.2.2. Une touche et une réception simultanées ne seront traitées ainsi que lorsque les arbitres ne peuvent pas établir la suite chronologique des événements.

RÈGLE 12 - LE SACRIFICE

Section 1. Le sacrifice

- 12.1.1. Attaque en sautant, lorsqu'un attaquant peut valablement traverser la zone neutre pour toucher un adversaire.
- 12.1.1.1. La ou les balles doivent quitter les mains de l'attaquant avant qu'une partie de son corps ne touche le terrain adverse.
- 12.1.1.2. Aucun contact physique ne peut être effectué entre joueurs adverses. Tout contact physique engendrera une élimination pour le joueur qui initie le contact.
- 12.1.1.3. Si un attaquant qui réalise un sacrifice pousse un adversaire à sortir du terrain, l'attaquant reste en jeu mais doit retourner de son côté immédiatement. Tout retard intentionnel se traduira par un carton jaune.
- 12.1.1.4. Si l'attaquant est touché alors qu'il est dans les airs et après qu'il ait lancé sa balle, cette balle reste vivante.
- 12.1.2. Un sacrifice est valide si le joueur qui le réalise élimine un adversaire en le touchant ou si ce dernier sort du terrain
- 12.1.2.1. Après son sacrifice, le joueur l'ayant réussi, ne peut effectuer aucune action, à l'exception de réceptions, jusqu'à ce qu'il soit retourné complètement et le plus vite possible dans la zone neutre. Il peut cependant être touché et éliminé. Tout retard intentionnel de retour dans son camp est sanctionné par un carton jaune.
- 12.1.2.2. Une balle lancée par un joueur réalisant un sacrifice après que ce dernier a touché le sol est considérée comme une balle morte. Elle ne peut faire l'objet d'aucune élimination (tir), mais elle peut être valablement réceptionnée par la défense.
- 12.1.2.3. Un joueur qui réalise un sacrifice peut réaliser une réception sur n'importe quelle balle active (tir, bloc, rebond). Si le joueur attaquant réceptionne une balle dans les airs, la réception est valide, mais le joueur est éliminé lorsqu'il atterrit de l'autre côté si son sacrifice n'est pas réussi.
- 12.1.2.3.1. Si le sacrifice est réussi, le joueur doit rester dans les limites du terrain et regagner la zone neutre le plus vite possible avec ou sans possession de cette balle.
- 12.1.2.4. Le joueur qui a réalisé le sacrifice ne peut ramasser aucune balle dans la zone de jeu adverse tant qu'il n'est pas retourné entièrement dans la zone neutre.
- 12.1.2.5. Si le joueur attaquant est touché par une balle ricochant sur un joueur en défense les deux joueurs sont éliminés.
- 12.1.3. Si le joueur attaquant échoue dans sa tentative de sacrifice, il est éliminé et doit quitter le terrain immédiatement.
- 12.1.4. Plusieurs sacrifices ne peuvent être effectués simultanément, sous peine d'élimination des joueurs y procédant.

RÈGLE 13 - TIRS À LA TÊTE

Section 1. Tirs à la tête

- 13.1.1. Le tir à la tête intervient lorsqu'une balle touche ou vise à toucher la tête d'un joueur au-dessus de ses épaules, cou compris.
- 13.1.2. Il n'y a pas de pénalité pour les tirs à la tête, en match officiel. Le tir à la tête est une tentative valide et le joueur touché à la tête est éliminé.
- 13.1.3. L'arbitre sanctionnera d'un carton jaune, le tir à la tête :
- 13.1.3.1. manifestement dangereux ;
- 13.1.3.2. intentionnel et antisportif ;
- 13.1.3.3. potentiellement dangereux à bout portant, alors qu'une autre partie du corps aurait pu aisément être touchée ;
- 13.1.3.4. affichant une volonté manifeste de blesser l'adversaire visé.

RÈGLE 14 - JOUEURS BLESSÉS OU EN SANG

Section 1. Joueur blessé

- 14.1.1. Si un joueur est blessé et nécessite une attention immédiate, l'arbitre doit arrêter le jeu, inviter le joueur à sortir du terrain, si possible, appeler le personnel d'urgence ou de soin si nécessaire, et faire reprendre le jeu.
- 14.1.2. Si le joueur blessé est incapable de continuer à jouer :
- 14.1.2.1. Le joueur suivant dans la file d'attente remplace le joueur blessé.
- 14.1.2.2. Un remplaçant peut entrer en jeu pour remplacer le joueur sur la feuille de match.
- 14.1.2.3. Le remplaçant entre à la fin de la file d'attente, et doit attendre son tour pour entrer en jeu. Si la file d'attente est vide, le remplaçant peut entrer immédiatement.
- 14.1.2.4. En compétition mixte, le joueur qui remplace le joueur blessé sera du même sexe que ce dernier.
- 14.1.3. Tout joueur quittant le jeu pour cause de blessure ne peut pas rentrer à nouveau en jeu avant le début de la prochaine manche, à la discrétion de l'arbitre, du représentant de la ligue, du tournoi ou de l'événement.
- 14.1.4. L'arbitre peut disqualifier un joueur blessé et obliger un joueur remplaçant à entrer, s'il présente un risque déraisonnable pour lui-même ou les autres joueurs, ou s'il est déjà sorti sur blessure ou malaise au cours du match.

Section 2. Joueur en sang

- 14.2.1. Si un joueur, entraîneur ou arbitre se retrouve à saigner ou à avoir du sang sur son uniforme. L'arbitre doit :
- 14.2.1.1. Immédiatement arrêter le jeu et permettre un traitement.
- 14.2.1.2. Appeler un entraîneur, préparateur ou toute autre personne autorisée à donner les premiers soins et contacter les services d'urgence si nécessaire.
- 14.2.1.3. Le joueur blessé ne pourra pas participer davantage au jeu dans la manche. Il peut revenir dans le match au début de la prochaine, si le traitement approprié a été effectué et qu'il n'y a pas de sang clairement visible sur lui ou son équipement.
- 14.2.2. Toutes les règles du jeu en matière de remplacement et d'infériorité numérique seront appliquées, et un redémarrage sera exécuté si nécessaire.
- 14.2.3. Si des soins médicaux ou traitements sont administrés dans un délai raisonnablement court, selon l'arbitre, et que le joueur n'est pas un risque pour lui-même ou les autres, le joueur peut rester dans la manche.
- 14.2.4. Les violations de la règle sur l'uniforme ne seront pas appliquées si un changement d'uniforme est nécessaire en raison de traces de sang.

RÈGLE 15 - RÉCLAMATIONS

Section 1. Procédure applicable

- 15.1.1. Les réclamations ne seront prises en considération que si elles sont présentées par le dirigeant, entraîneur, entraîneur adjoint, capitaine de l'équipe ou d'un autre représentant de l'équipe valablement présent sur le terrain. Celui exclu du terrain ne peut effectuer de réclamation.
- 15.1.2. Il est autorisé une seule réclamation par équipe et par match.

- 15.1.2.1. Pour une équipe qui émet une réclamation, si cette dernière est acceptée, l'équipe garde la possibilité d'émettre à nouveau une réclamation.
- 15.1.2.2. Pour une équipe qui émet une réclamation, si cette dernière est refusée, l'équipe ne peut plus en émettre.
- 15.1.3. Toutes les réclamations doivent être faites immédiatement par notification à l'arbitre principal du terrain afin que le match soit joué sous réserve.
- 15.1.4. Si l'arbitre principal du match détermine que la réclamation est valable, le jeu doit être arrêté et toutes les minuteriers seront mises en pause et reprendront dès sa résolution.
- 15.1.5. L'arbitre principal doit aviser à son tour les autres arbitres, ainsi que le représentant de l'équipe adverse.
- 15.1.6. Pour aider au traitement de la réclamation, toutes les parties intéressées doivent avoir les informations, détails et conditions entourant la décision de protester.
- 15.1.7. L'arbitre principal du match et éventuellement le représentant de la ligue, de l'événement ou du tournoi tenteront de régler la réclamation pour que le jeu puisse continuer.
 - 15.1.7.1. Si la réclamation est acceptée, le jeu sera redémarré au point où il en était avant l'émergence de la réclamation.
 - 15.1.7.1.1. Toutes les balles resteront en possession des équipes qui en avaient la possession lorsque le jeu a été interrompu.
 - 15.1.7.1.2. Toutes les balles qui ne sont pas en possession d'une des deux équipes seront placées à équidistance sur la ligne centrale.
 - 15.1.7.1.2.1. Si le nombre de balles est impair, le placement commencera par la balle centrale et se poursuivra vers l'extérieur.
 - 15.1.7.1.2.2. Si le nombre de balles est pair, les balles seront placées entre les zones de placement en commençant par l'un des côtés du placement de la balle centrale.
 - 15.1.7.1.3. 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.

Section 2. Réclamations valides

- 15.2.1. Les réclamations suivantes sont prises en considération :
 - 15.2.1.1. Les réclamations sur une application incorrecte d'une règle faites à un arbitre avant la prochaine élimination.
 - 15.2.1.2. Les réclamations sur un joueur inéligible faites à l'arbitre principal sur le terrain avant le début de la manche.
 - 15.2.1.3. Les réclamations sur un joueur disqualifié ou exclu faites à un arbitre à la fin de la manche jouée.

Section 3. Réclamations invalides

- 15.3.1. Les réclamations ne seront pas reçues ou prises en considération si elles sont fondées uniquement sur une remise en cause de l'exactitude d'une décision ou d'un jugement d'un arbitre. Exemples non exhaustifs de réclamations, qui ne seront pas prises en compte :
 - 15.3.1.1. Un adversaire a été touché.
 - 15.3.1.2. Un vêtement d'un adversaire a été touché.
 - 15.3.1.3. Un joueur est hors limites.
 - 15.3.1.4. Un lancer a touché la tête.
 - 15.3.1.5. la balle a été valablement réceptionnée.
 - 15.3.1.6. Un joueur a franchi la zone neutre.
 - 15.3.1.7. Une balle est en jeu ou morte.
 - 15.3.1.8. Il y a ou non interférence ou obstruction.
 - 15.3.1.9. Le terrain est ou non adapté pour continuer ou reprendre le jeu.
 - 15.3.1.10. Il y a ou non une lumière suffisante pour continuer de jouer.
 - 15.3.1.11. Toute autre question relative à l'exactitude de la décision ou du jugement d'un arbitre.

RÈGLE 16 - ARBITRES

Section 1. Pouvoir et devoirs

- 16.1.1. Les arbitres sont les représentants de la ligue ou de l'organisation par laquelle ils ont été assignés à un match en particulier et, en tant que tels, ils sont autorisés et requis pour faire appliquer chaque section de ces règles.
- 16.1.2. Les arbitres peuvent ordonner aux joueurs, capitaines ou dirigeants 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 toutes les règles.
- 16.1.3. Un arbitre peut donner des sanctions, disqualifier ou exclure des joueurs, capitaines, dirigeants et entraîneurs à tout moment.
- 16.1.4. L'arbitre a le pouvoir de prendre une décision sur toute situation non spécifiquement prévue dans les règles.
- 16.1.5. Aucun arbitre n'a le pouvoir d'annuler ou de remettre en question les décisions prises par un autre arbitre dans les limites de leurs attributions respectives, comme indiqué dans ces règles.
- 16.1.6. Un arbitre peut consulter d'autres arbitres à tout moment. Toutefois, le dernier mot et la décision incombent à l'arbitre principal du match.
- 16.1.7. Les principales responsabilités d'un arbitre principal sont :
 - 16.1.7.1. Faire appliquer la bonne conduite à tous les participants du jeu.
 - 16.1.7.2. Inspecter le terrain, les balles et tout l'équipement du jeu.
 - 16.1.7.3. Examiner et vérifier les feuilles de match, les remplacements et le registre des joueurs.
 - 16.1.7.4. Aligner toutes les balles sur la ligne centrale et lancer le rush.
 - 16.1.7.5. Faire appliquer la règle de la zone neutre.
 - 16.1.7.6. Assumer toutes les responsabilités d'un arbitre assistant.
- 16.1.8. Les principales responsabilités d'un arbitre assistant sont :
 - 16.1.8.1. S'assurer que toutes les balles sont mises en jeu, à la suite du rush.
 - 16.1.8.2. Déclarer et vérifier les réceptions effectuées sur le terrain.
 - 16.1.8.3. Déclarer et vérifier les éliminations réalisées sur leur terrain.
 - 16.1.8.4. Contrôler les joueurs sortants et leur rentrée depuis la file d'attente.
 - 16.1.8.5. Aider l'arbitre principal dans l'application des règles du jeu.
- 16.1.9. L'arbitre principal et les arbitres assistants ont autorité égale pour :
 - 16.1.9.1. Déterminer si une balle a touché un joueur ou son vêtement.
 - 16.1.9.2. Déterminer si une balle a été lancée illégalement.
 - 16.1.9.3. Déclarer un joueur éliminé.
 - 16.1.9.4. Déclarer une réception.
 - 16.1.9.5. Déclarer un joueur hors limites.

- 16.1.9.6. Suspendre le jeu ou déclarer un temps mort, lorsqu'une blessure survient ou qu'une réclamation est reçue.
- 16.1.9.7. Exclure ou disqualifier du jeu, un joueur, entraîneur, dirigeant ou tout autre membre d'une équipe, pour violation des règles ou pour conduite antisportive.
- 16.1.9.8. Déclarer une équipe forfait pour une manche ou le match.
- 16.1.10. Un arbitre éliminera un joueur sans attendre de recours autour de cette décision. Dans tous les cas, ce joueur se retirera dans la file d'attente conformément aux présentes règles.
- 16.1.11. Un arbitre ne sanctionnera pas une équipe pour l'infraction à une règle lorsque la pénalité l'avantagera.
- 16.1.12. L'arbitre pourra arrêter un match et faire appel au directeur des tournois ou un membre de l'organisation si un ou plusieurs supporters entravent son bon déroulement.

Section 2. L'équipe arbitrale

- 16.2.1. L'équipe arbitrale peut être composée des personnes suivantes :
- 16.2.2. L'arbitre principal qui est responsable de tous les arbitres sur le terrain et décideur final sur tous les sujets traités par ces règles et règlements.
- 16.2.3. Les arbitres assistants qui aident l'arbitre principal et peuvent être entre 1 et 5 sur chaque terrain. Il est recommandé de disposer de 4 arbitres de lignes et de 1 arbitre central assistant.
- 16.2.4. L'arbitre central assistant est le principal assistant de l'arbitre principal. Ils seront tous les deux généralement arbitres de dodgeball qualifiés.
- 16.2.5. Les 4 arbitres seront nommés par des équipes qui ne jouent pas en même temps que le match arbitré. Les équipes doivent fournir ces arbitres quand il leur est demandé de le faire ; à défaut, ils devront faire face à des amendes et sanctions comme prévu par les organisateurs de l'événement.
- 16.2.6. Un arbitre de score peut également être nommé pour tenir à jour le résultat du match, en remplissant la feuille de marque à mesure que le match progresse.
 - 16.2.6.1. Il utilisera un tableau de marque.
 - 16.2.6.2. Peut être également responsable du chronomètre utilisé pendant le match, lorsqu'aucun officiel n'y a été spécialement assigné.
 - 16.2.6.3. Lors des finales des Challenges, la présence d'un arbitre de score est obligatoire qui tiendra à jour les résultats du match et les chronomètres. En cas de réclamation, il cherchera dans le règlement la réponse à la réclamation.
- 16.2.7. L'arbitre principal et l'arbitre central assistant doivent tous les deux disposer d'un sifflet.
- 16.2.8. Les joueurs, remplaçants, ramasseurs, entraîneurs, managers et tout assistant sont soumis à tout moment à l'autorité des officiels du match. Toute situation entre les représentants des équipes impliquées dans le match se déroulant 5 minutes avant ou après le match est considérée comme faisant partie de ce match et les décisions arbitrales seront appliquées comme si elles avaient eu lieu pendant le déroulement du match.
- 16.2.9. Pour les Challenges, à partir des quarts de finale, les arbitres centraux doivent être diplômés par FDF pour arbitrer ces matchs.

Section 3. Responsabilités de l'arbitre unique

- 16.3.1. Si un seul arbitre est affecté à un match, il assume tous les pouvoirs et devoirs d'un arbitre principal et des arbitres assistants.
- 16.3.2. L'arbitre doit se positionner comme un arbitre principal à la ligne médiane.

Section 4. Position des arbitres sur le terrain

- 16.4.1. L'arbitre principal :
 - 16.4.1.1. doit prendre une position de départ au centre du terrain dans la zone neutre, soit sur l'un des côtés du terrain.
 - 16.4.1.2. peut changer de côtés entre les manches.
- 16.4.2. Les arbitres assistants :
 - 16.4.2.1. 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.
 - 16.4.2.2. doivent changer de côtés en coordination avec l'arbitre principal.
 - 16.4.2.3. Le schéma indique le positionnement correct pour chaque arbitre de match. (cf Section 10, infra)

Section 5. Remplacement d'arbitre

- 16.5.1. Une équipe ne peut pas demander un changement d'arbitre lors d'un match à moins que ce dernier ne soit devenu incapable d'arbitrer à la suite d'une blessure ou maladie.
- 16.5.2. Un dirigeant de l'organisation peut, à sa discrétion, retirer un arbitre.
- 16.5.3. Le changement d'un arbitre n'est pas un motif de réclamation.

Section 6. Décision des arbitres

- 16.6.1. Il n'y aura aucune réclamation ou appel d'une décision prise par un arbitre au motif que son jugement était incorrect.
- 16.6.2. Il n'y aura aucune réclamation ou appel du fait qu'un joueur aurait été touché, aurait franchi une ligne de fond ou de côté, qu'une balle aurait été réceptionnée, ou pour toute action ne permettant pas à l'arbitre d'apprécier convenablement l'action.
- 16.6.3. 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.
- 16.6.4. Si un dirigeant, entraîneur, entraîneur adjoint, capitaine de l'équipe ou autre représentant de l'équipe valablement présent sur le terrain demande l'inversion d'une décision basée uniquement sur un point des règles, l'arbitre en question, en cas de doute, doit se réunir avec les autres arbitres avant de prendre une décision. Toute décision est uniquement de la responsabilité de l'arbitre en charge.
- 16.6.5. En aucun cas, un joueur ou une personne autre que le dirigeant, entraîneur, entraîneur adjoint, capitaine de l'équipe ou autre représentant de l'équipe valablement présent sur le terrain n'est en mesure de protester contre toute décision ou de chercher une inversion de décision sur une règle.
- 16.6.6. En aucun cas, un arbitre ne cherchera à renverser une décision prise par un autre arbitre à moins qu'il ne le lui soit demandé de le faire par un autre arbitre.

Section 7. Interférence des arbitres

- 16.7.1. L'arbitre doit éviter d'interférer avec le jeu ou les balles lancées lorsque cela est possible.
- 16.7.2. Un arbitre peut éviter une balle de sortir 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 être remise au centre du terrain, si l'endroit de sa sortie est indéterminé.
- 16.7.3. Toute balle rebondissant sur un arbitre est considérée comme morte comme si elle avait frappé un mur, le plafond ou le sol.

Section 8. Uniforme des arbitres

- 16.8.1. Un arbitre officiel de la F.D.F doit porter un polo à manches courtes, principalement de couleur noire à bandes blanches. Il aura le logo F.D.F ou les lettres « F.D.F » portées sur la gauche de la poitrine.
- 16.8.2. Un arbitre officiel de la F.D.F doit porter un pantalon ou short noir.
- 16.8.3. Les chaussures peuvent être noires ou blanches ou les deux. Elles doivent être de sport avec des semelles non marquantes.

Section 9. Déontologie des arbitres

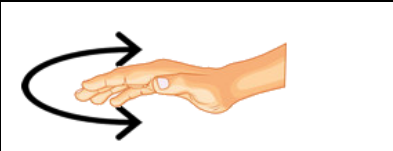
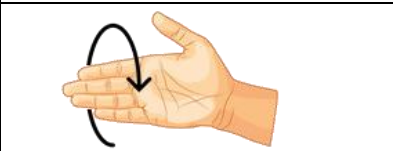
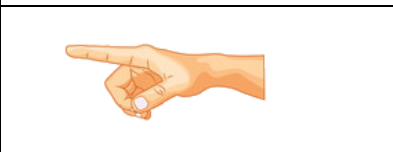
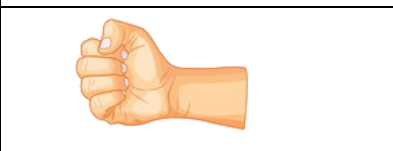
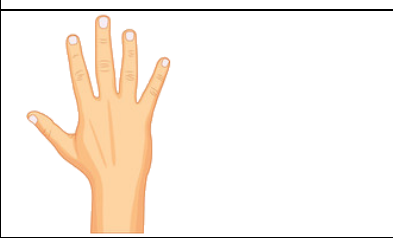
- 16.9.1. Un arbitre ne doit pas être membre d'une des deux équipes **ou avoir été membre lors de l'année en cours** (Exemple : joueur, entraîneur, dirigeant, scorer ou sponsor).
 - 16.9.1.1. Si cela est le cas, un nombre égal de représentants de chaque équipe doit être disponible.
 - 16.9.1.2. **Pour la finale des challenges, cette règle s'applique strictement aux arbitres centraux.**
- 16.9.2. Les arbitres doivent connaître la date, l'heure de début, l'emplacement de l'événement et doivent arriver sur le terrain 15 à 30 minutes avant l'heure de début.
 - 16.9.2.1. Lors de certains événements, les arbitres seront responsables du marquage précis, de la mise en place du terrain et de sa zone environnante.
 - 16.9.2.2. Lorsque les arbitres sont responsables du marquage des terrains et de la mise en place de l'aire de jeu, un autre arbitre ou responsable de l'événement doit inspecter la zone du terrain avant que le jeu commence.
 - 16.9.2.3. Ils doivent commencer l'événement ou le match à l'heure prévue et quitter le terrain quand le match est terminé.
- 16.9.3. Les prérogatives des arbitres commencent de l'entrée sur le terrain pour le contrôle du match et se terminent lorsqu'ils le quittent à la fin de l'événement.
- 16.9.4. Les arbitres doivent se présenter aux entraîneurs, capitaines et dirigeants.
- 16.9.5. L'arbitre doit inspecter le terrain, les limites, les balles et tout autre équipement.
- 16.9.6. L'arbitre doit clarifier toutes les règles avec les représentants des deux équipes.
- 16.9.7. L'arbitre peut suspendre le jeu lorsque les conditions justifient une telle décision.
- 16.9.8. L'arbitre doit suspendre le jeu quand un joueur se blesse et nécessite une attention immédiate. L'arbitre doit décréter un temps mort et chercher les services d'urgence ou de premiers soins si nécessaire.

Section 10. Positionnement des officiels

Voir 1.2.5

Section 11. Signalement des fautes

16.11.1. Les arbitres peuvent préciser leurs décisions par la gestuelle suivante : Une main levée pour signaler une faute, la seconde désignant le joueur fautif en indiquant le type de faute en faisant le signe qui convient et appelle distinctement le joueur fautif (nom ou numéro).

	Fautes de lignes
	Remise en jeu illicite
	Touché
	Catché
	Retard de jeu
Aucun signe	Autres fautes

RÈGLE 17 - CODE DE CONDUITE

Section 1. Code de conduite pour les joueurs

- 17.1.1. Comprendre, apprécier et respecter les règles de ce sport.
- 17.1.2. Respecter l'intégrité et le jugement des arbitres et du personnel F.D.F.
- 17.1.3. Respecter l'adversaire et le féliciter d'une manière courtoise après chaque match victorieux ou perdu.
- 17.1.4. Être responsable de ses actes et maintenir le contrôle de soi.
- 17.1.5. Ne pas narguer ou tourmenter ses adversaires ni utiliser un langage grossier ou injurieux.

Section 2. Le système d'honneur

- 17.2.1. Les joueurs sont tenus de respecter le système d'honneur.
- 17.2.2. Le système d'honneur attend de tous les joueurs le respect le plus strict, l'honnêteté et une conduite sportive en tout temps durant la compétition.
- 17.2.3. Les joueurs éliminés doivent sortir du terrain d'eux-mêmes et aller dans la file d'attente de leur équipe. Ils ne doivent pas attendre d'être déclarés éliminés par les arbitres.
- 17.2.4. Tout joueur qui reste sur le terrain après avoir été clairement éliminé et attendant de l'être par un arbitre sera en violation du système d'honneur.
 - 17.2.4.1. Ceci est considéré comme une conduite antisportive.
 - 17.2.4.2. Les joueurs fautifs peuvent être avertis verbalement et seront sanctionnés d'un carton jaune, notamment s'ils récidivent plus d'une fois lors d'un événement.
- 17.2.5. L'honnêteté d'un joueur ne sera pas pénalisée et l'arbitre peut rappeler en jeu un joueur qui a quitté le terrain indûment.
 - 17.2.5.1. Ce sera le cas quand un joueur a marché en dehors du terrain parce qu'il a cru qu'il était éliminé.
 - 17.2.5.2. Tout autre événement à la discrétion des arbitres.
- 17.2.6. Les équipes et joueurs abusant du système d'honneur par leur comportement antisportif peuvent être observés ou signalés pendant ou après un tournoi par la F.D.F. pour examen et suite à donner.

Section 3. Code de conduite pour les arbitres

- 17.3.1. Les arbitres doivent se comporter d'une manière exemplaire durant la totalité de l'événement avec les équipes, joueurs, entraîneurs, dirigeants, spectateurs, autres responsables, organisateurs des événements et officiels de la F.D.F.

- 17.3.2. Les arbitres ne doivent pas jurer à l'encontre des joueurs, spectateurs, dirigeants de l'autre équipe, arbitres ou officiels de l'événement.
- 17.3.3. Les arbitres ne doivent jamais faire de remarques désobligeantes ou abusives, à quiconque sur un terrain d'un événement F.D.F.
- 17.3.4. Les arbitres doivent en tout temps rester calmes lorsqu'ils traitent avec des personnes; excessives ou agressives, et traiter avec respect les joueurs, entraîneurs, dirigeants, spectateurs, autres arbitres et officiels.

Section 4. Code de conduite pour les clubs et supporters

- 17.4.1. Les clubs sont responsables de l'attitude de leurs joueurs, dirigeants et supporters et devront répondre de leurs agissements.
- 17.4.2. Les supporters doivent faire preuve de savoir-vivre et de respect envers toutes les personnes présentes. À défaut, il pourra leur être imposé l'exclusion du gymnase par un membre de l'organisation.

RÈGLE 18 - VIOLATION DES RÈGLES ET SANCTIONS

Section 1. Carton bleu

- 18.1.1. Une manche de pénalité peut être infligée lorsque les officiels du match considèrent un carton jaune comme trop sévère pour l'infraction commise, mais que celle-ci nécessite tout de même une action punitive. Un carton bleu sera donc présenté au joueur fautif. Exemples non exhaustifs :
 - 18.1.1.1. Ne pas laisser une balle à la position à laquelle le joueur est éliminé.
 - 18.1.1.2. Ne pas lever la main en sortant du terrain.
 - 18.1.1.3. Transférer intentionnellement des balles à l'adversaire.
 - 18.1.1.4. Perdre intentionnellement du temps.
- 18.1.2. Une manche de pénalité signifiera que les joueurs seront envoyés dans la zone de pénalité pour la durée restante de la manche en cours et de la suivante. L'équipe ne sera pas en mesure de remplacer ces joueurs et devra jouer en infériorité numérique d'autant de joueurs jusqu'à l'expiration de l'ensemble de la pénalité.
 - 18.1.2.1. Si les deux équipes n'ont pas suffisamment de joueurs, la manche sera considérée comme ex aequo.
- 18.1.3. Un joueur ne peut recevoir que deux manches de pénalité par match, après quoi, toutes ses fautes devront être sanctionnées au minimum d'un carton jaune.
- 18.1.4. En match mixte, l'équipe ayant un joueur sanctionné d'un carton bleu commencera la manche suivante avec 5 joueurs qui seront du même sexe que ceux qui ont achevé la manche précédente (exemple : une joueuse reçoit un carton bleu, à la manche suivante, son équipe débutera avec 3 hommes et 2 femmes).

Section 2. Carton jaune

- 18.2.1. Un carton jaune indique qu'une équipe, ou un joueur, a reçu un avertissement en raison de son comportement ou langage inacceptable, agressif, abusif ou à cause d'une conduite antisportive.
- 18.2.2. Un carton jaune peut être donné individuellement ou à toute une équipe. Il compte pour tout le match et se cumule de manche à manche lors d'un tournoi.
- 18.2.3. Carton jaune individuel :
 - 18.2.3.1. Première infraction : Le joueur ou le ramasseur 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 située à côté de la file d'attente, pour le temps restant.
 - 18.2.3.1.1. Le joueur exclu doit rester dans la zone de pénalité ; il ne doit pas s'entretenir ou discuter de la décision disciplinaire qui lui a été infligée, avec l'un des arbitres du match durant le temps de la sanction.
 - 18.2.3.1.2. Quand un joueur a été exclu en raison d'une infraction entraînant un carton jaune, son équipe jouera en infériorité numérique le temps de la sanction.
 - 18.2.3.1.3. Lorsque le carton jaune est donné en première mi-temps et qu'il reste moins de 5 minutes à jouer, les 5 minutes de pénalité seront suspendues pendant la pause et la sanction se poursuivra au début de la seconde mi-temps. Le joueur ou le ramasseur pénalisé est autorisé à quitter la zone de pénalité pendant la pause.
 - 18.2.3.1.4. Lorsque le carton jaune est donné en seconde mi-temps et qu'il reste moins de 5 minutes à jouer dans le match, 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. Au début de ce match suivant, le joueur exclu doit s'asseoir comme un remplaçant, pour le reste du temps de sa sanction, mais son équipe peut commencer le match avec une équipe complète.
 - 18.2.3.1.5. Une fois que la pénalité de 5 minutes est terminée, le joueur pourra rentrer à la manche suivante.
 - 18.2.3.2. Deuxième infraction : Le joueur reçoit un carton rouge et est exclu du match pour le reste du temps. Des sanctions supplémentaires seront appliquées.
 - 18.2.3.3. Cumul de cartons :
 - 18.2.3.3.1. Les cartons jaunes reçus lors de match de ligue seront cumulables sur toute l'année en cours. Au bout de deux cartons jaunes cumulés, le joueur se verra infliger un 1 match de suspension automatique.
 - 18.2.3.3.2. Il en sera de même pour le Challenge national.
 - 18.2.3.3.3. Le cumul des cartons jaunes ne peut se faire que sur le même type de compétition. Exemple : un carton jaune reçu ne peut être cumulé en open et en mixte ; et pareillement en ligue et en challenge.
- 18.2.4. Carton jaune de ramasseur : Si un ramasseur reçoit un carton jaune, il ne sera pas autorisé à ramasser les balles pendant une période de jeu de 5 minutes.
- 18.2.5. Carton d'équipe :
 - 18.2.5.1. Première infraction : L'équipe perdra la manche dans laquelle elle a reçu un carton jaune.
 - 18.2.5.1.1. Si une équipe reçoit un carton jaune avant qu'une manche ne soit entamée ou après que le match s'est achevé, l'équipe adverse recevra 2 points additionnels.
 - 18.2.5.2. Deuxième infraction : L'équipe recevra un carton rouge. Cela entraînera un forfait pour le match.
 - 18.2.5.2.1. Les arbitres du match, officiels du tournoi ou ceux de la F.D.F décideront si d'autres sanctions seront imposées.
 - 18.2.5.2.2. Des sanctions supplémentaires pour un carton rouge d'équipe peuvent être décidées le jour même ou lors d'une réunion à une date ultérieure.

Section 3. Carton rouge

- 18.3.1. Un carton rouge peut être donné individuellement ou à toute une équipe.
- 18.3.2. Un carton rouge indique qu'une équipe, un joueur, un ramasseur a reçu une sanction pour un comportement agressif, abusif, inacceptable ou antisportif ou l'utilisation inacceptable de jurons ou d'un langage peu recommandable.
- 18.3.3. Carton rouge individuel :
 - 18.3.3.1. Le joueur ou le ramasseur sanctionné par un carton rouge est exclu du match pour la durée restante.

- 18.3.3.2. Le joueur ou le ramasseur sera également automatiquement sanctionné par une suspension de deux matchs avec effet immédiat sur les prochains matchs auxquels son équipe doit participer. Ces matchs peuvent avoir lieu lors du même événement, à tous événements ultérieurs de la F.D.F et aux événements des fédérations affiliées.
- 18.3.3.2.1. Les arbitres, les officiels du tournoi ou ceux de la F.D.F décideront si d'autres sanctions seront appliquées, comme être enjoint à quitter le lieu de l'événement.
- 18.3.3.2.2. Des sanctions supplémentaires pour un carton rouge individuel peuvent être décidées le jour même ou lors d'une réunion convenue à une date ultérieure.
- 18.3.3.3. 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 matchs 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. Tout joueur exclu et participant à un match entraînera le forfait pour de son équipe.
- 18.3.3.4. Si un carton rouge est donné à un ramasseur, son équipe jouera en infériorité numérique de ramasseurs pour le reste de ce match. Le cas échéant, l'équipe peut choisir de transférer un joueur du terrain en ramasseur et jouer ainsi en infériorité numérique de joueurs.
- 18.3.3.5. Un entraîneur exclu doit se retirer de la zone de jeu et rester derrière les barrières et/ou filets qui entourent le terrain, pour le reste de la journée de compétition.
- 18.3.4. Carton rouge d'équipe : Entraîne le forfait de l'ensemble du match.

Section 4. Pénalité d'équipe

- 18.4.1. Une équipe recevant une pénalité d'équipe perdra un joueur au départ de toutes les manches pendant une période de 5 minutes.
- 18.4.2. La période de 5 minutes sera chronométrée par les arbitres et commencera au coup de sifflet de départ de la prochaine manche de l'équipe.
- 18.4.2.1. Si la pénalité d'équipe se produit dans la manche finale d'une mi-temps ou d'un match, elle commencera à partir de la première manche de la prochaine mi-temps ou du match suivant.
- 18.4.2.2. La minuterie de la pénalité d'équipe sera mise en pause à la mi-temps et entre les manches.
- 18.4.3. Une fois la minuterie de la pénalité d'équipe expirée, un joueur pourra réintégrer l'équipe.
- 18.4.3.1. Ce joueur réintégré ne pourra revenir dans l'équipe qu'au début d'une manche.

Section 5. Conduite antisportive

- 18.5.1. Comportement sportif : le dodgeball en compétition repose sur un comportement sportif et fair-play. Il est attendu que les entraîneurs et joueurs aient ces valeurs. Voici des exemples de comportement inacceptable ou antisportif :
 - 18.5.1.1. Tactiques qui mettent en danger la sécurité des joueurs.
 - 18.5.1.2. Après la vérification de l'équipement, mise en jeu du matériel illégal.
 - 18.5.1.3. Utilisation de l'équipement pour un autre dessein que son utilisation prévue.
 - 18.5.1.4. Bagarres.
 - 18.5.1.5. Dommages intentionnels aux terrains, équipements ou installations.
 - 18.5.1.6. Gestes ou un langage désobligeant, racial ou agressif. Les entraîneurs, dirigeants, ou autres membres de l'équipe ne doivent pas faire de remarques désobligeantes ou insultantes à propos des joueurs adverses, des arbitres, spectateurs et ne pas commettre d'autres actes qui pourraient être considérés comme relevant d'une conduite antisportive.
- 18.5.2. Se battre ou entrer physiquement en contact avec un autre joueur d'une manière agressive n'est pas toléré. Le contrevenant sera sanctionné par un carton rouge et exclu du match et du lieu du tournoi. Si un arbitre est incapable de déterminer qui a commencé l'infraction, toutes les parties concernées seront pénalisées par un carton rouge et exclues du jeu.
- 18.5.3. Se battre entre équipes doit conduire à l'arrêt du jeu. Le match se terminera par un match nul. Aucun point ne sera attribué et les deux équipes doivent être exclues du lieu du match.
- 18.5.4. L'arbitre signalera tout comportement antisportif à l'officiel du tournoi, de la ligue, ou au représentant de la F.D.F. Selon les circonstances, la gravité et la fréquence de ces comportements, une équipe ou un joueur peuvent être interdits de participation à un match F.D.F.
- 18.5.5. Un arbitre peut retirer tout joueur ou équipe du jeu à tout moment si leur conduite est réputée antisportive.

RÈGLE 19 - MÉDIA

Section 1. Média

- 19.1.1. Une balle touchant un photographe ou toute autre personne derrière la ligne latérale est jugée comme une balle morte.
- 19.1.2. Tout le matériel photographique doit être en la possession du photographe ou porté par lui. Aucun équipement ne peut être laissé sur le terrain.
- 19.1.3. Une balle piégée dans les équipements médiatiques est considérée comme morte et doit être donnée à un arbitre.
- 19.1.4. Les médias autorisés par les officiels du tournoi peuvent être dans l'aire de jeu. Tout le personnel des médias doit être en mesure de se déplacer pour éviter d'être touché par une balle.

ANNEXE II DU RÈGLEMENT SPORTIF : PRINCIPES PARTICULIERS DES CHALLENGES

Version approuvée par l'Assemblée générale exécutive du 3 juillet 2024.

I. PREAMBULE

Ces dispositions viennent en complément des principes communs des compétitions nationales détaillées dans le règlement sportif.

II. CATEGORIE ET DATE

Les challenges nationaux concernent toutes les catégories.

Ils sont organisés sur la période de mai-juin.

Le challenge d'une même catégorie doit se dérouler sur des journées continues.

Les dates et répartitions des catégories sur des journées communes sont votées par le Bureau exécutif fédéral sur proposition du directeur des tournois.

III. PARTICIPANTS ET FORFAITS

Tous les clubs membres de la F.D.F. sont participants de plein droit à la compétition, sans limite d'équipe.

Les ententes sont autorisées entre plusieurs clubs, sans limite de nombre, pour une ou plusieurs compétitions. Une entente ne peut entrer dans une compétition où l'un des clubs de l'entente est déjà représenté.

Un club dont une équipe est forfait et qui ne présente pas de justification valable est sanctionné de l'interdiction, avec sursis, d'inscrire une seconde équipe pour l'édition suivante du même challenge.

IV. PHASES DE LA COMPETITION ET POINTS

Les challenges se déroulent selon une phase préliminaire suivie d'une phase finale. La phase préliminaire peut comprendre plusieurs poules selon le nombre d'équipes en lice.

Les règles du jeu données dans l'annexe 1 précisent la façon dont les points sont attribués en fonction des résultats des matchs et la façon dont sont traitées les égalités obtenues à la fin d'une phase de poule ou à la fin du temps réglementaire d'un match à élimination directe.

V. ORGANISATION

A. Chevauchement de matchs d'un même club dans différentes compétitions

1. Phase de groupes

Pour un même club, il ne doit pas y avoir de chevauchement des matchs des catégories adultes entre elles (Mixte/Open, Mixte/Femme, Open/Femme).

Pour un même club, les chevauchements des matchs des catégories enfants entre elles (Benjamin/Minime, Benjamin/Junior, Minime/Junior) et avec les catégories adultes (Benjamin ou Minime ou Junior/Mixte ou Femme ou Open) sont à éviter.

2. Phase finale

Pour un même club, il ne doit pas y avoir de chevauchement des matchs des catégories adultes entre elles (Mixte/Open, Mixte/Femme, Open/Femme).

Pour un même club, les chevauchements des matchs des catégories enfants entre elles (Benjamin/Minime, Benjamin/Junior, Minime/Junior) et avec les catégories adultes (Benjamin ou Minime ou Junior/Mixte ou Femme ou Open) sont à éviter.

B. Pauses

1. Les équipes doivent avoir au moins une pause entre les matchs.
2. Cela n'inclut pas les tâches d'arbitrage.
3. Cela n'inclut pas les différentes compétitions (Open – Mixte – Femme – Minimes – Benjamins – Juniors).

C. Règlements du planning

1. La plage horaire des matchs couvre au maximum de 9 h à 20 h.
2. Le créneau de 8 h à 9 h ne doit être utilisé que si des retards sont survenus la veille.
3. Aucune pause-repas n'est imposée dans le planning. Toutefois, chaque équipe doit en bénéficier d'une sur une plage s'étendant de 11 h à 14 h.

VI. PLANIFICATION

A. Préambule

Si les conditions ou circonstances (terrains, jours de compétition) ne permettent pas d'appliquer les règles suivantes, des exceptions pourront être aménagées.

Les règles de planification sont celles de la fédération européenne de dodgeball (<https://www.dodgeballeurope.org/wp-content/uploads/2022/05/EDF-SCHEDULING-REGULATIONS.pdf>) traduites sous forme de schémas.

Légende :



B. 1, 2 ou 4 groupes : phase de groupes puis élimination directe

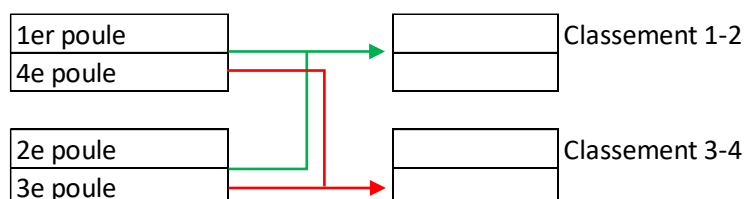
1. 4-7 équipes

Un groupe unique A en poule, sortie de la poule en demi-finale pour les 4 premières équipes.

a. 4 équipes

Phase de groupe : 6 matchs.

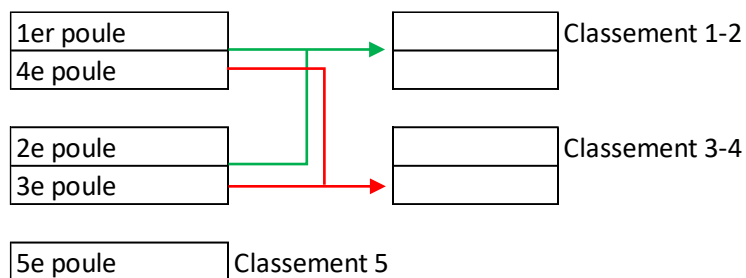
Phase éliminatoire : 4 matchs.



b. 5 équipes

Phase de groupe : 10 matchs.

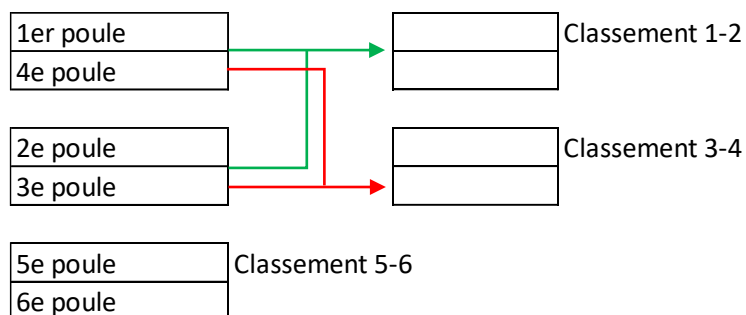
Phase éliminatoire : 4 matchs.



c. 6 équipes

Phase de groupe : 15 matchs.

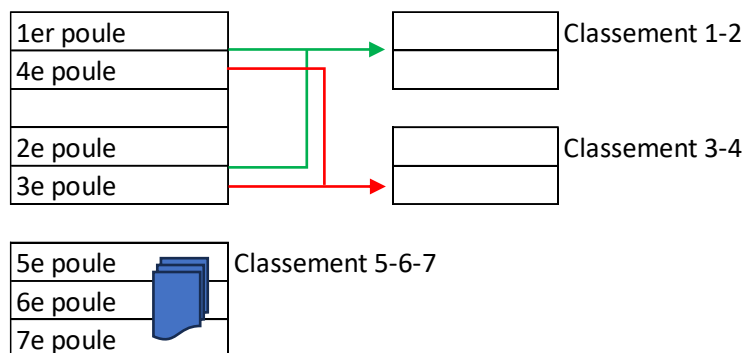
Phase éliminatoire : 5 matchs.



d. 7 équipes

Phase de groupe : 21 matchs.

Phase éliminatoire : 7 matchs.



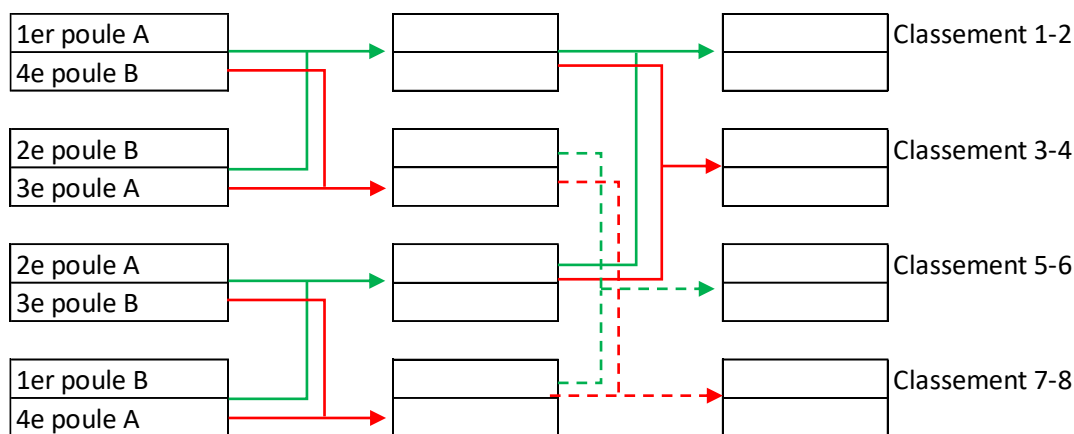
2. 8-15 équipes

Deux groupes A et B en poules, sortie des poules en quart de finale des huit premières équipes.

a. 8 équipes

Phase de groupes : 6 matchs par groupe (4 équipes), soit 12 matchs.

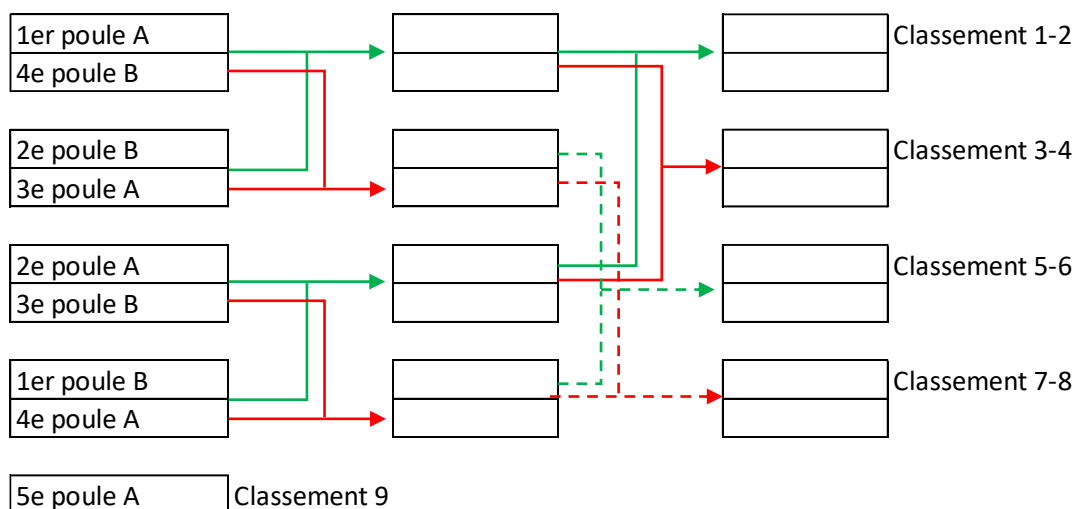
Phase éliminatoire : 12 matchs.



b. 9 équipes

Phase de groupe : 10 matchs groupe A (5 équipes) et 6 matchs groupe B (4 équipes), soit 16 matchs.

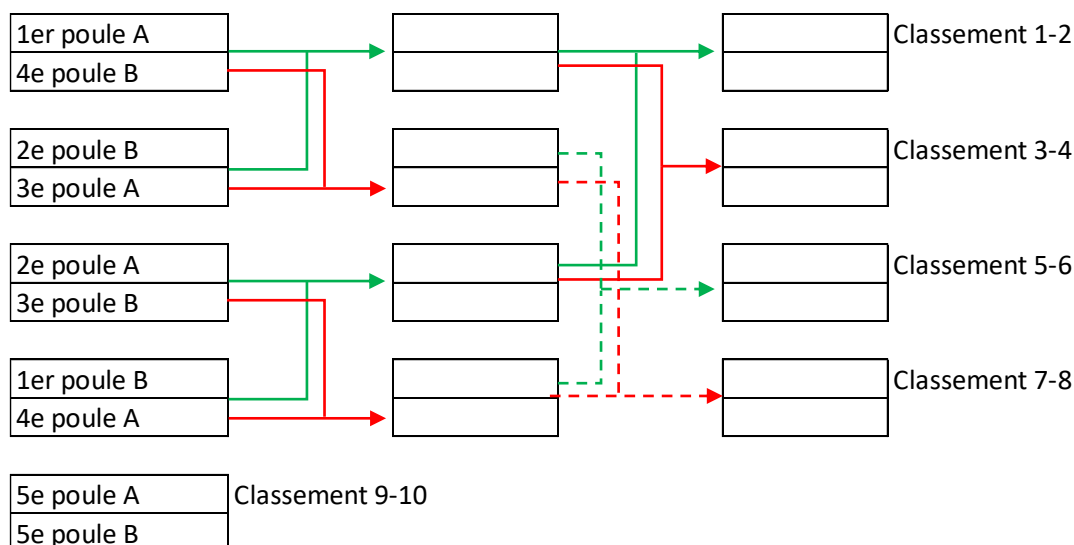
Phase éliminatoire : 12 matchs.



c. 10 équipes

Phase de groupes : 10 matchs par groupe (5 équipes), soit 20 matchs.

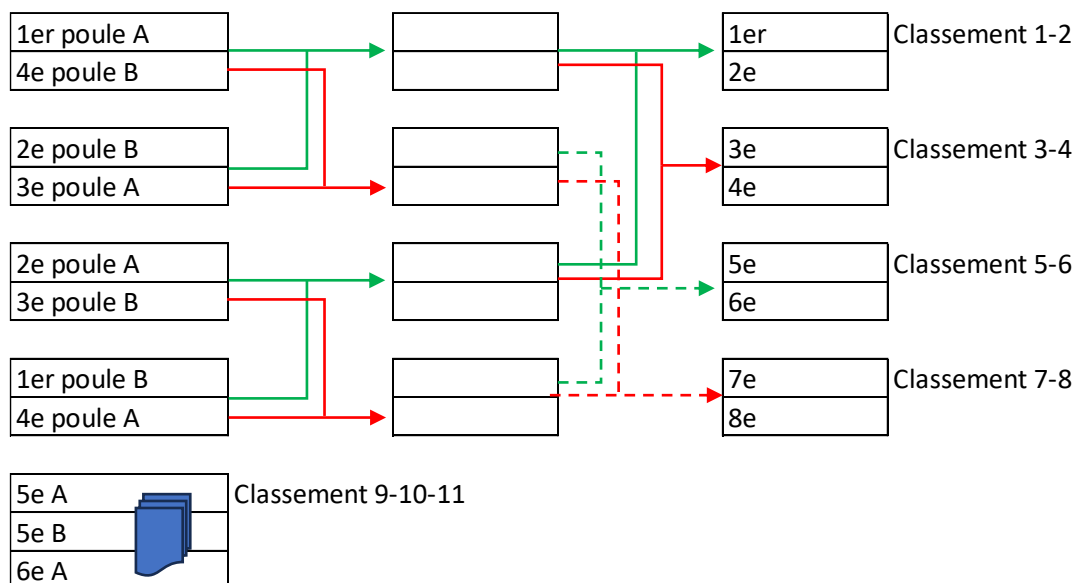
Phase éliminatoire : 13 matchs.



d. 11 équipes

Phase de groupes : 15 matchs groupe A (6 équipes) et 10 matchs groupe B (5 équipes), soit 25 matchs.

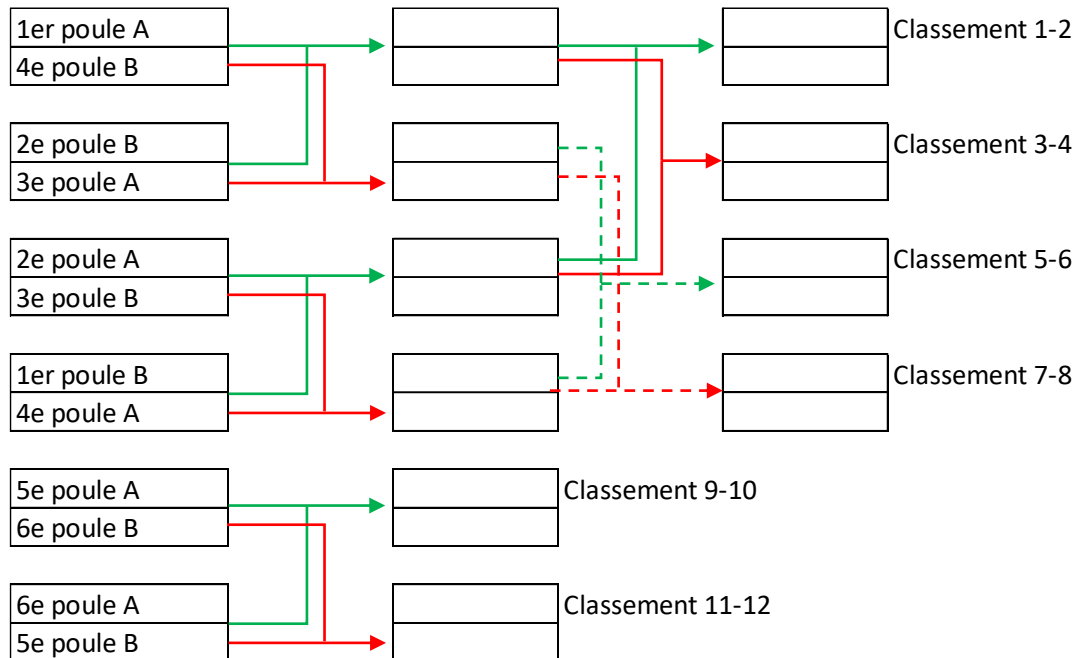
Phase éliminatoire : 15 matchs.



e. 12 équipes

Phase de groupes : 15 matchs par groupe (6 équipes), soit 30 matchs.

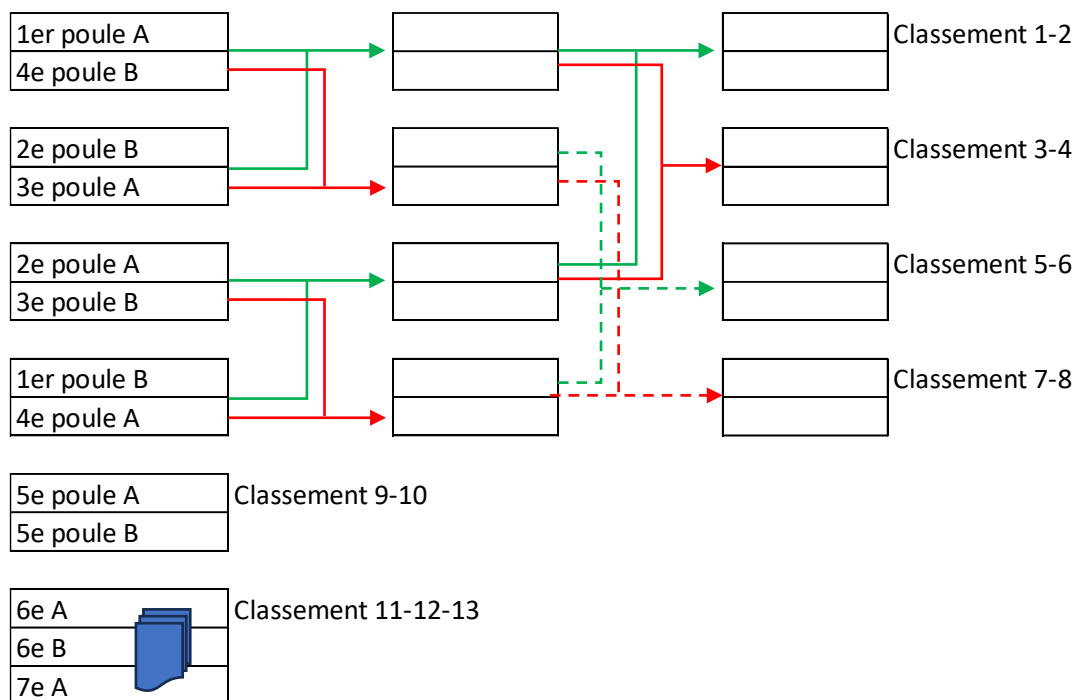
Phase éliminatoire : 16 matchs.



f. 13 équipes

Phase de groupes : 21 matchs groupe A (7 équipes) et 15 matchs groupe B (6 équipes), soit 36 matchs.

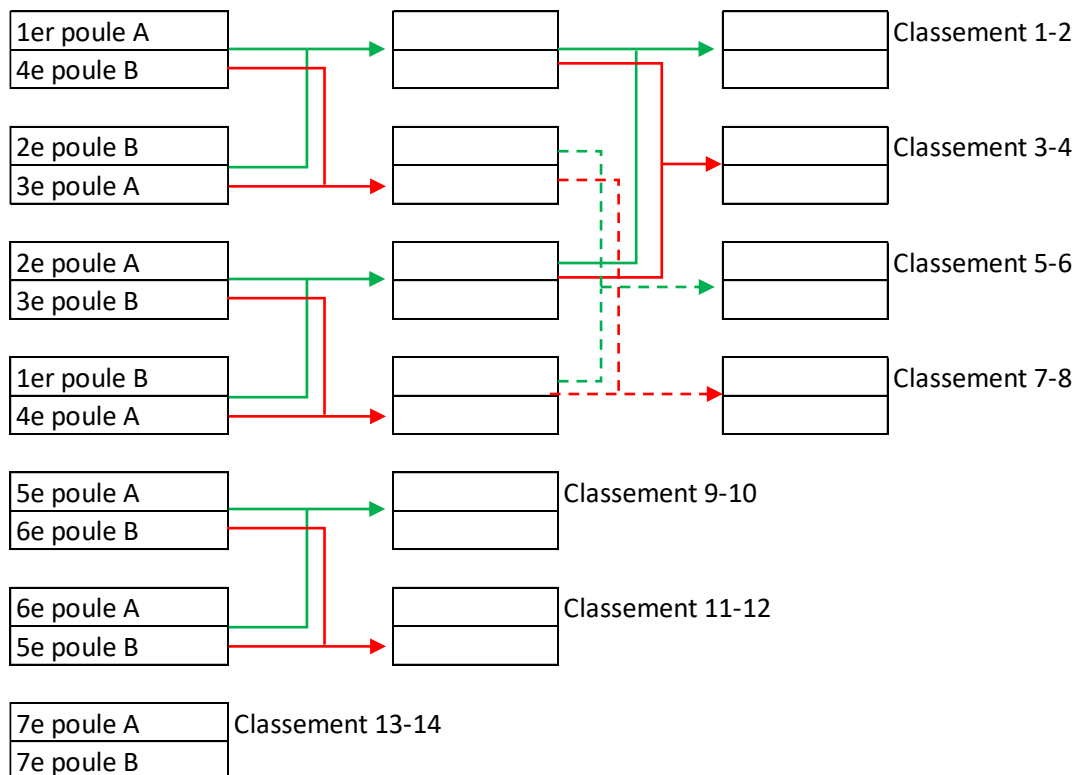
Phase éliminatoire : 16 matchs.



g. 14 équipes

Phase de groupes : 21 matchs par groupe (7 équipes), soit 42 matchs

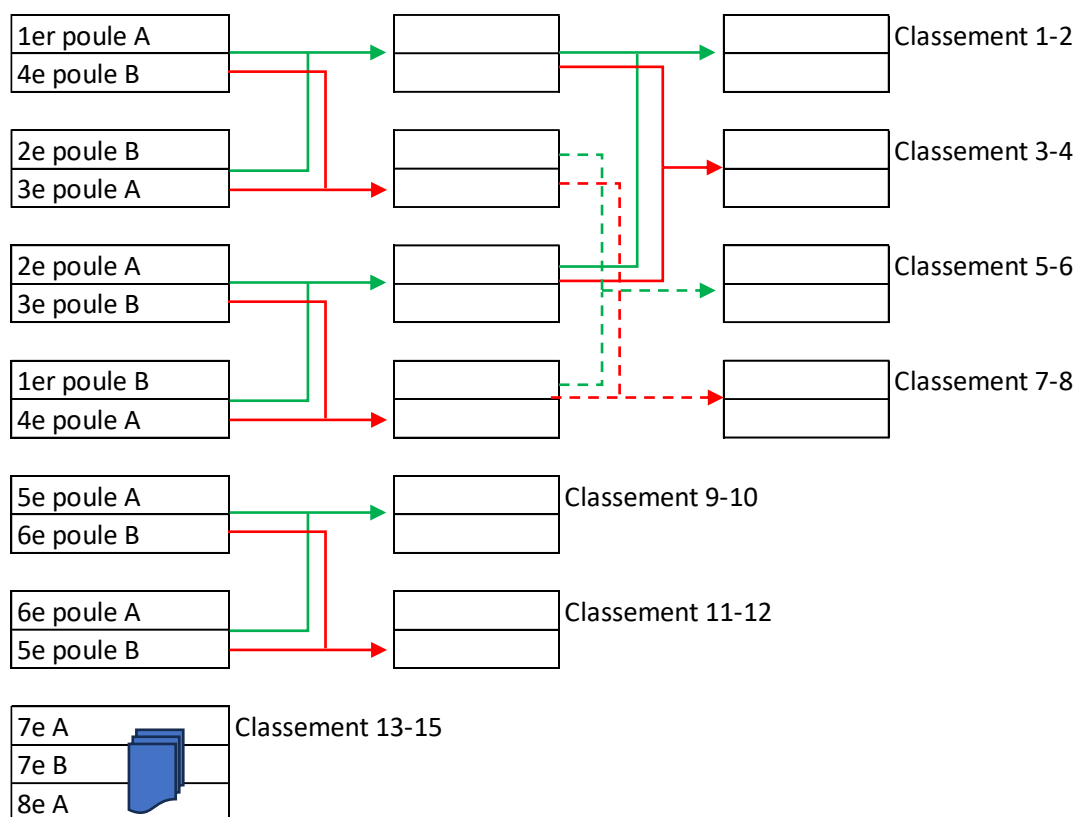
Phase éliminatoire : 17 matchs



h. 15 équipes

Phase de groupes : 28 matchs groupe A (8 équipes) et 21 matchs groupe B (7 équipes), soit 49 matchs.

Phase éliminatoire : 19 matchs.



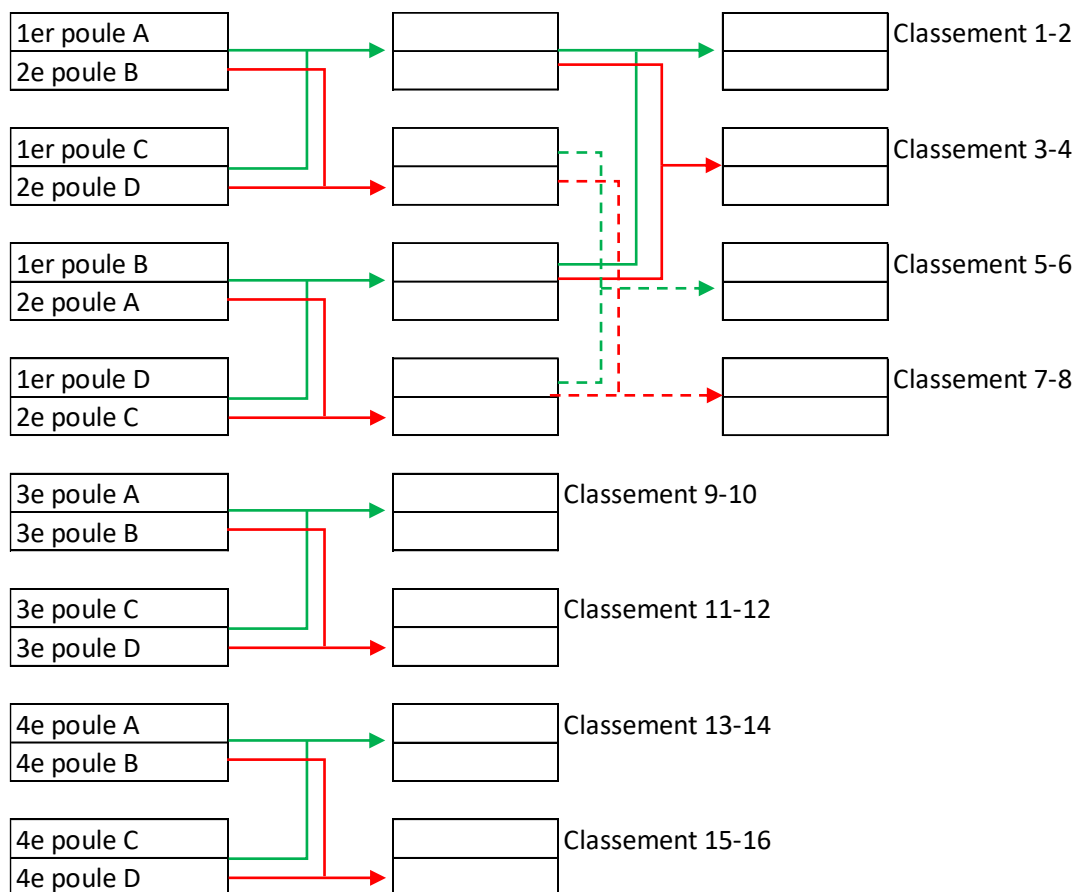
3. 16-19 équipes

Quatre groupes A, B, C et D en poules, sortie des poules en quart de final.

a. 16 équipes

Phase de groupes : 6 matchs par groupes (4 équipes), soit 24 matchs.

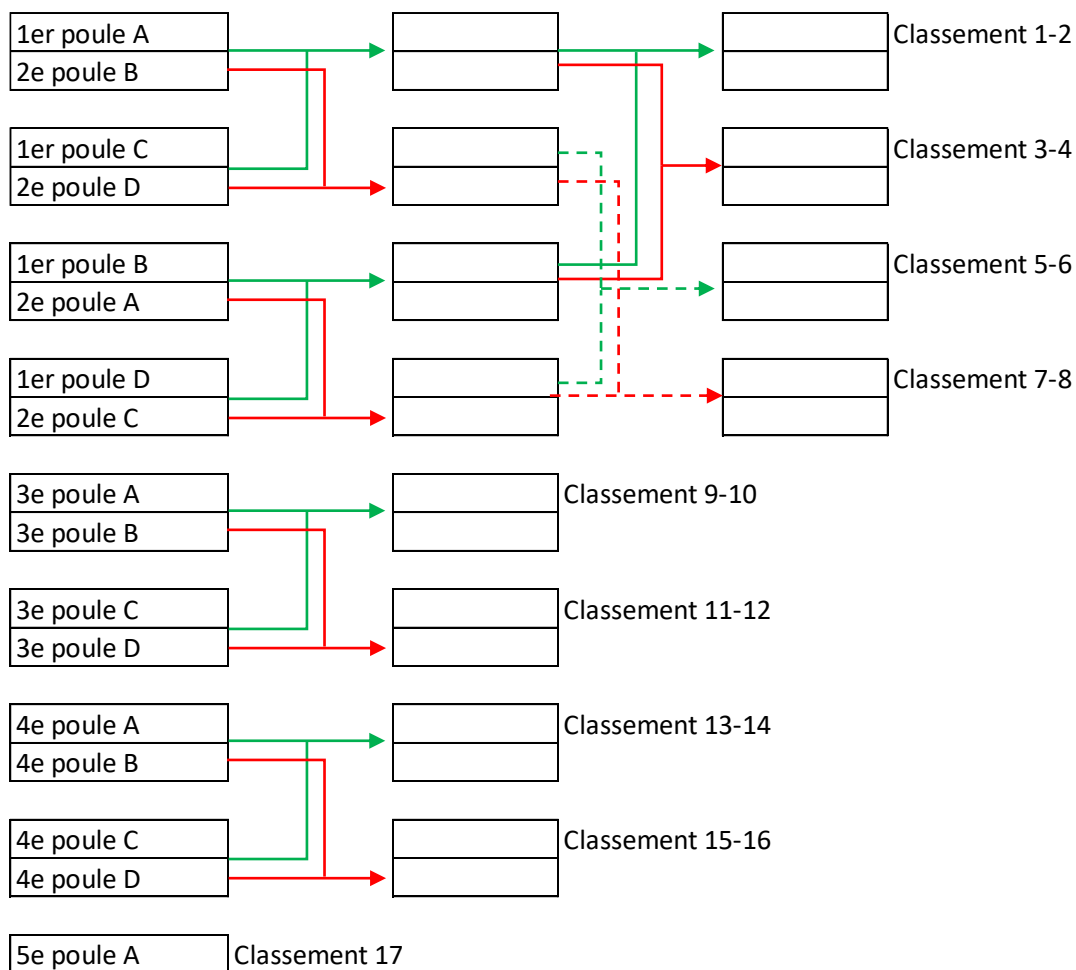
Phase éliminatoire : 20 matchs.



b. 17 équipes

Phase de groupes : 10 matchs groupe A (5 équipes), 6 matchs par groupe pour B, C, D (4 équipes), soit 28 matchs.

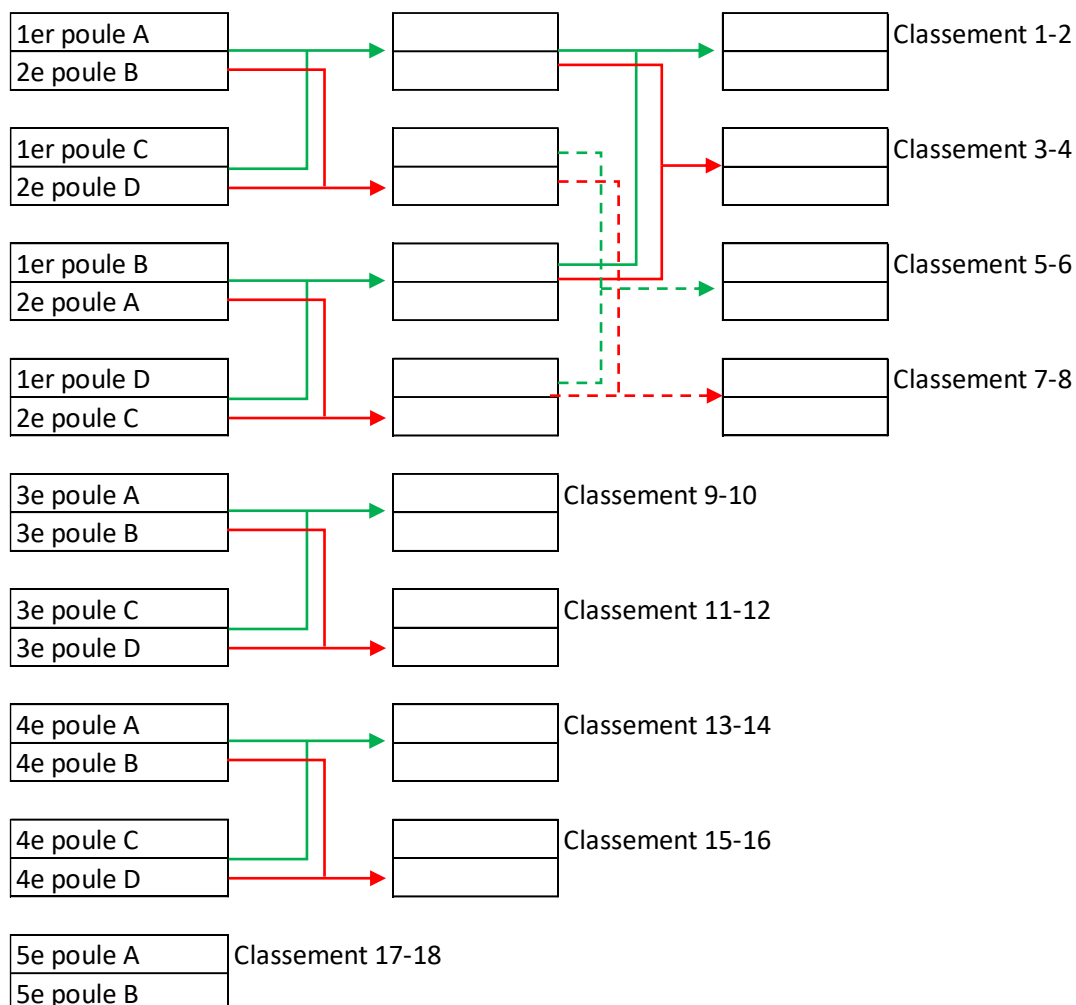
Phase éliminatoire : 20 matchs.



c. 18 équipes

Phase de groupes : 10 matchs par groupe pour A et B (5 équipes), 6 matchs par groupe pour C, D (4 équipes), soit 32 matchs.

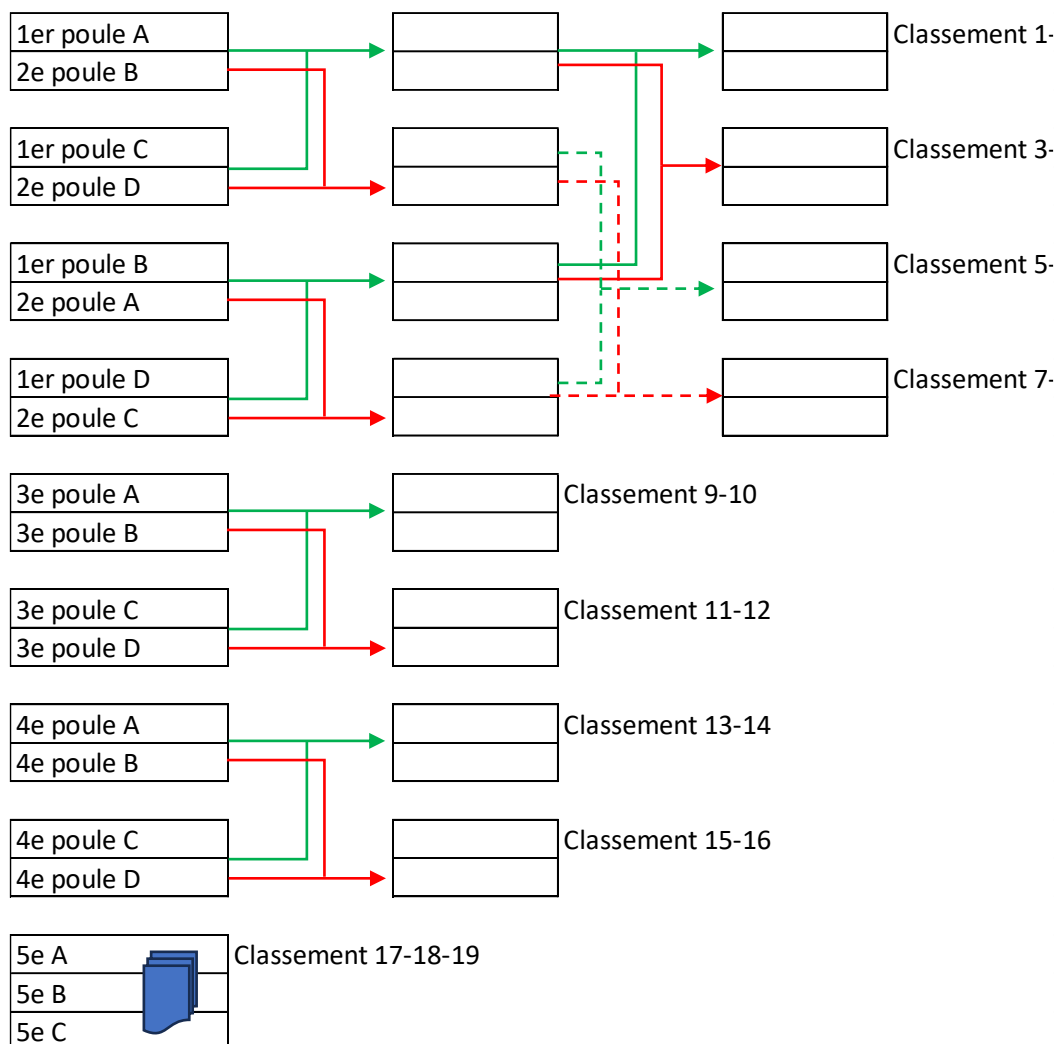
Phase éliminatoire : 21 matchs.



d. 19 équipes

Phase de groupes : 10 matchs par groupe pour A, B et C (5 équipes), 6 matchs pour groupe D (4 équipes), soit 36 matchs.

Phase éliminatoire : 23 matchs.



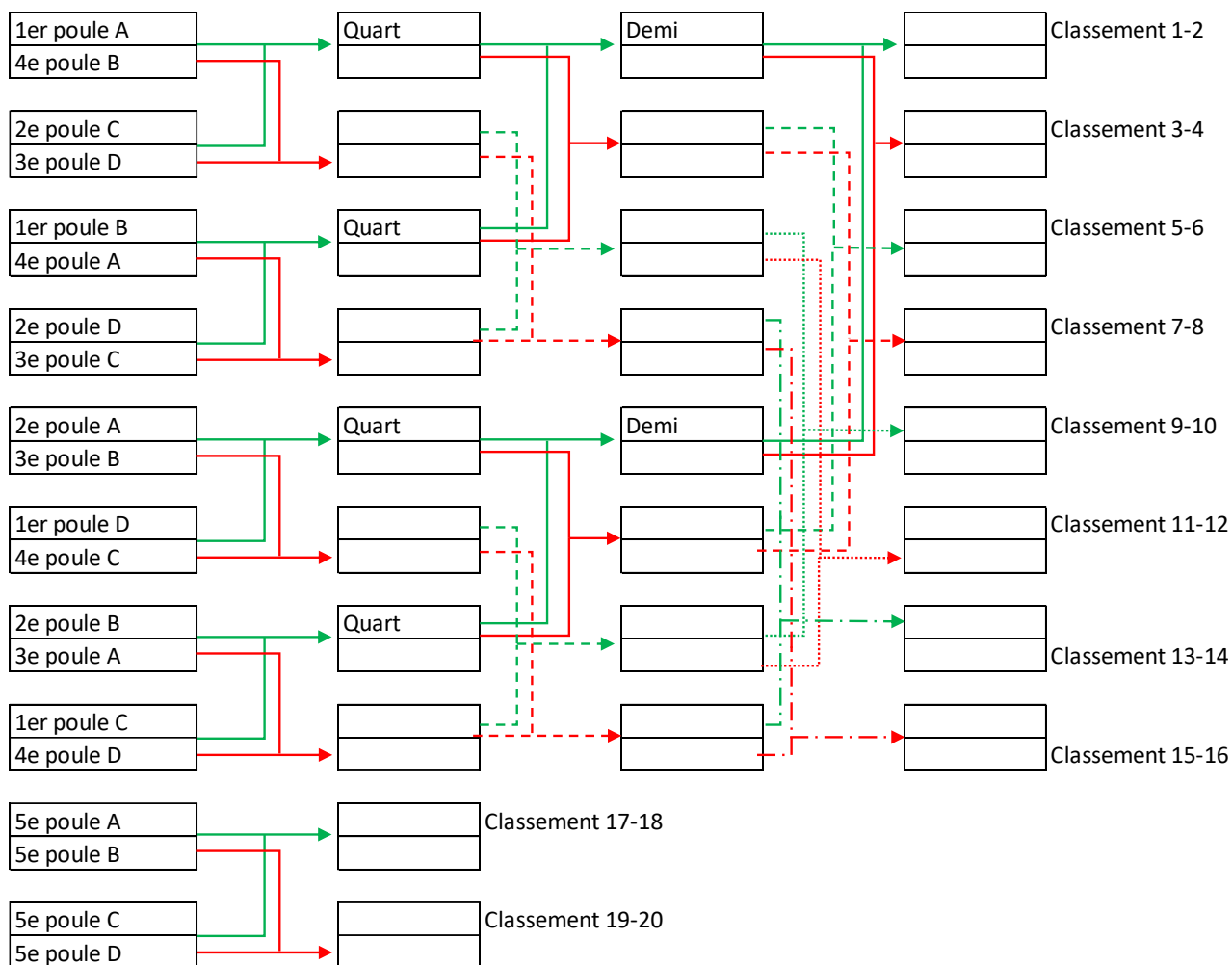
4. 20-24 équipes

Quatre groupes A, B, C et D en poules, sortie des poules en huitième de final.

a. 20 équipes

Phase de groupes : 10 matchs par groupe (5 équipes), soit 40 matchs.

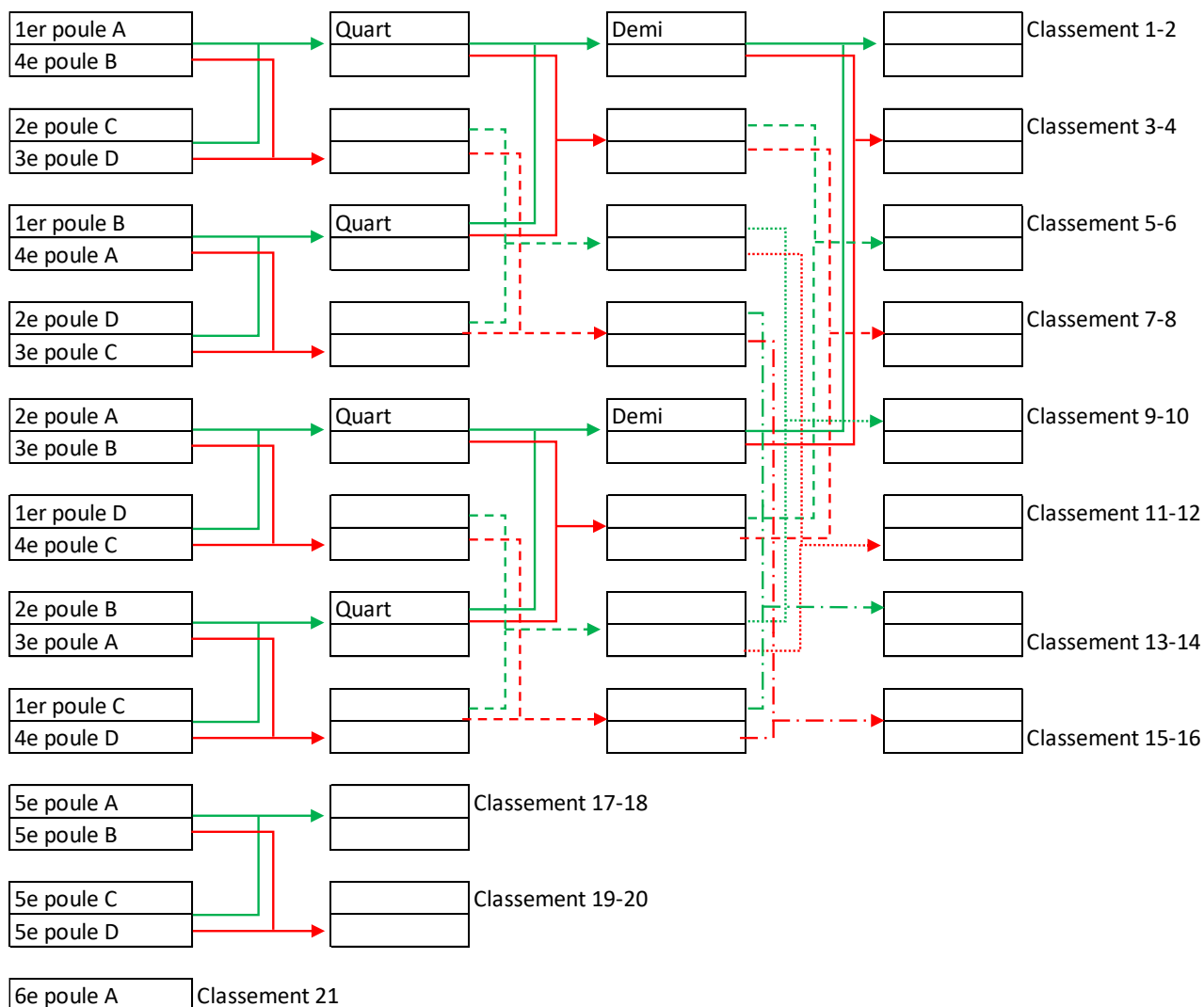
Phase éliminatoire : 36 matchs.



b. 21 équipes

Phase de groupes : 15 matchs groupe A (6 équipes), 10 matchs par groupe pour B, C, D (5 équipes), soit 45 matchs.

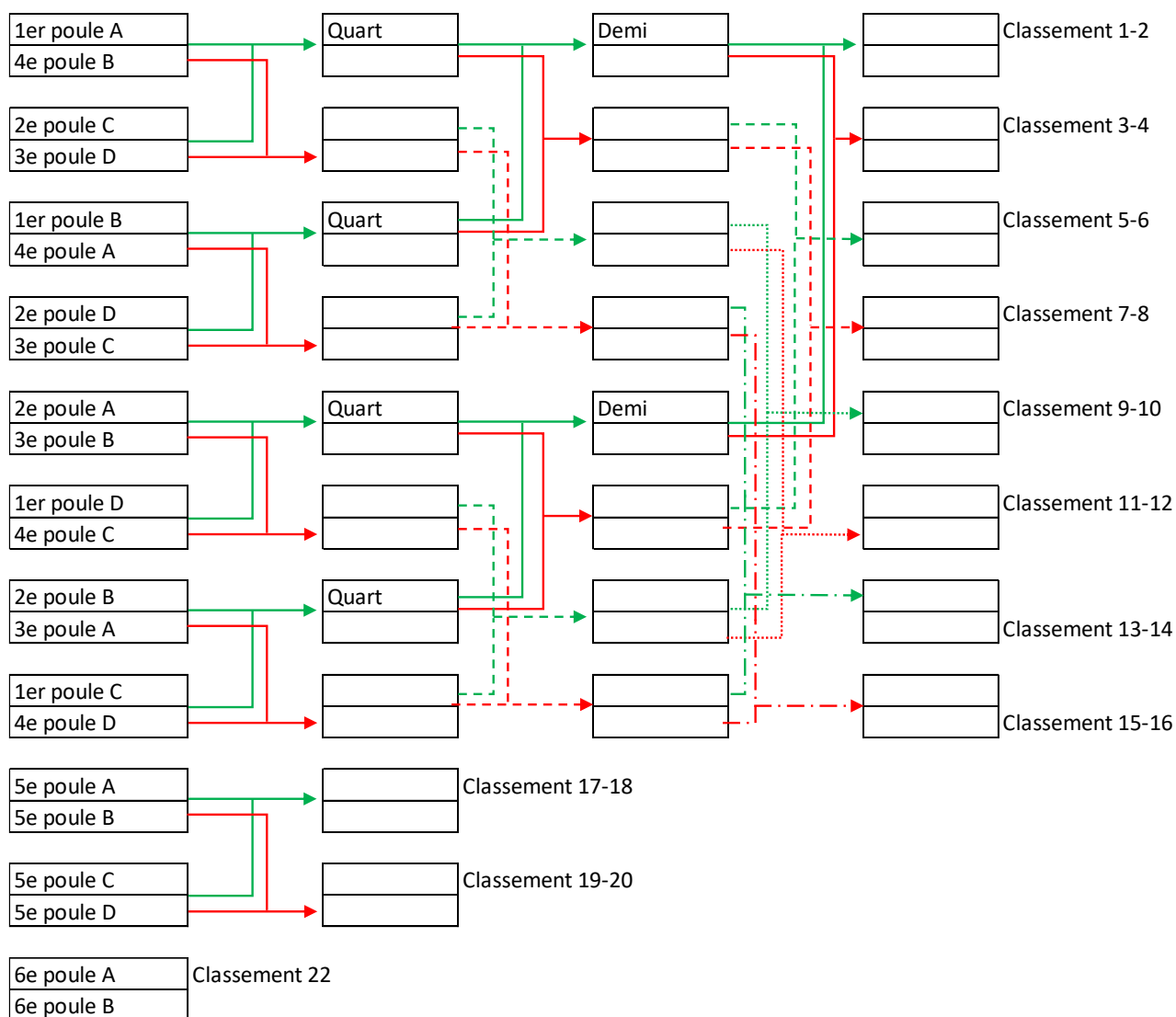
Phase éliminatoire : 36 matchs.



c. 22 équipes

Phase de groupes : 15 matchs par groupe pour A et B (6 équipes), 10 matchs par groupe pour C et D (5 équipes), soit 50 matchs.

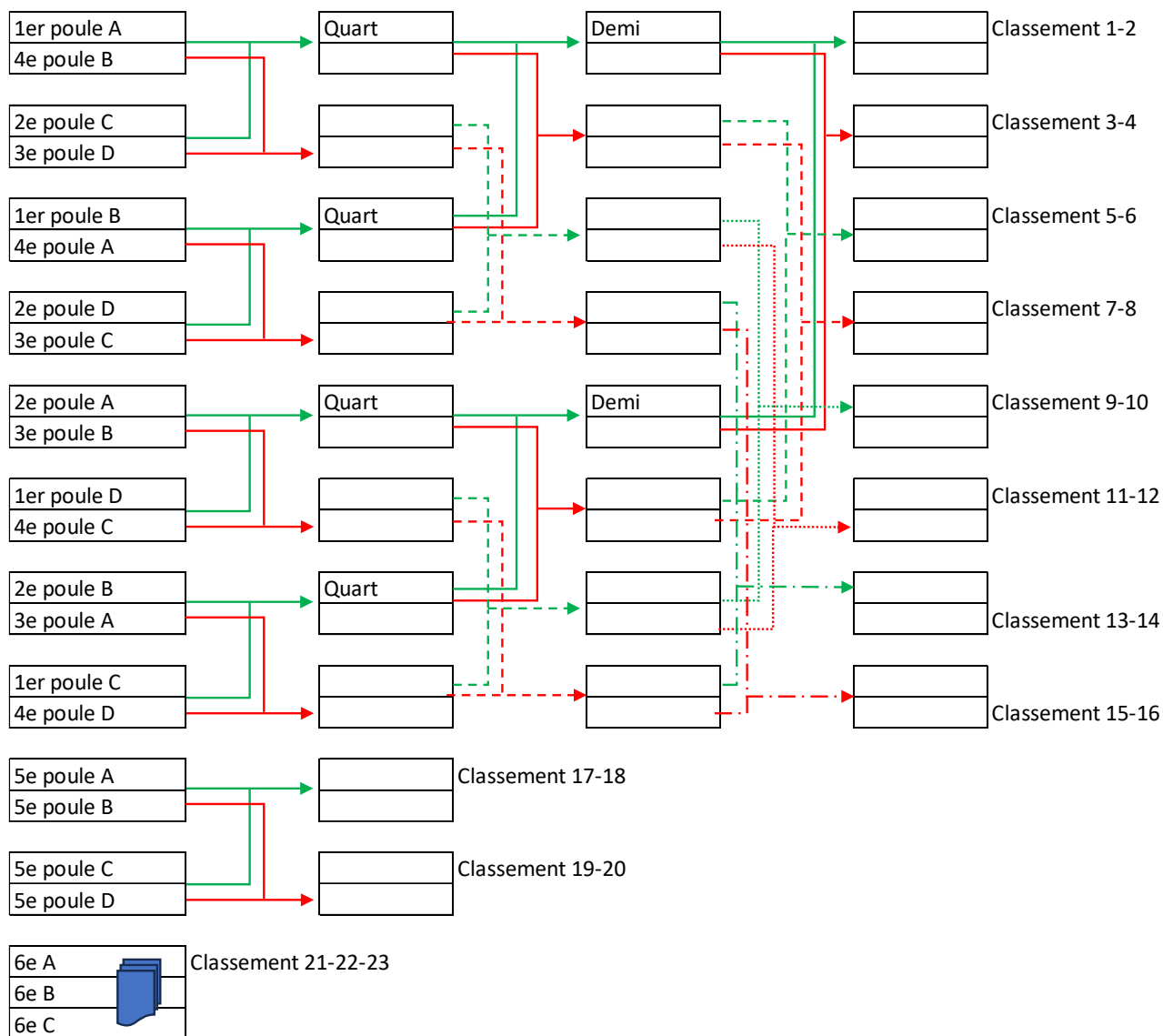
Phase éliminatoire : 20 matchs.



d. 23 équipes

Phase de groupes : 15 matchs par groupe pour A, B et C (6 équipes), 10 matchs groupe D (5 équipes), soit 55 matchs.

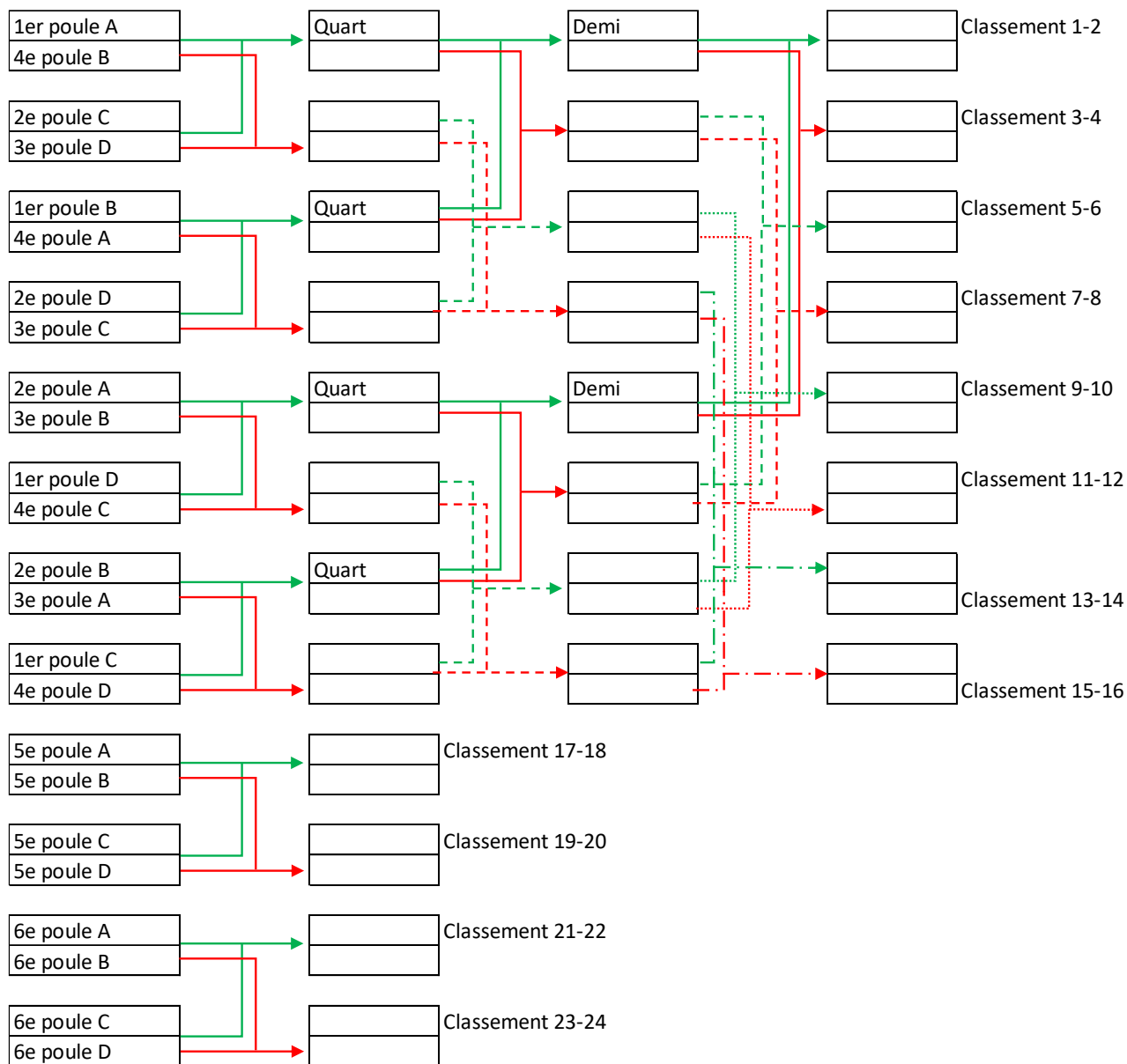
Phase éliminatoire : 20 matchs.



e. 24 équipes

Phase de groupes : 15 matchs par groupe (6 équipes), soit 60 matchs.

Phase éliminatoire : 20 matchs



C. 3 groupes : phase de groupes puis élimination directe

Une organisation en 3 groupes est l'exception. On l'étudiera lorsque le nombre total d'équipes est de 13, 14 ou 15, et plutôt dans ce dernier cas, car elle conduit à un nombre égal d'équipes dans les groupes (ou poules). Jusqu'à 12 équipes, l'organisation se fait en 1 ou 2 groupes, en dessus de 15, elle se fait en 4 groupes.

1. Passage de la phase de groupes à la phase finale

L'organisation en 3 groupes conduit à comparer des équipes qui terminent la phase de groupes à la même xième place dans leur groupe respectif afin de déterminer un meilleur et un pire xième.

Il faut considérer le même nombre de matchs pour effectuer la comparaison. Pour cela, si le nombre d'équipes est différent dans les groupes (13 ou 14 équipes au total), avant toute comparaison, dans

chaque groupe en surnombre (A ou A et B), les résultats des équipes qualifiées sont recalculés en ôtant ceux des matchs contre l'équipe terminant dernière du groupe.

Ceci fait, les équipes classées *xième* de chaque groupe sont comparées dans cet ordre :

- points de matchs, les équipes qui en ont le plus devancent les autres ;
- nombre de matchs gagnés, les équipes qui en ont gagné le plus devancent les autres ;
- différence de points de manches (goal-average), les équipes qui ont le goal-average le plus élevé devancent les autres ;
- points de manches gagnés ; les équipes qui ont le plus de points de manches devancent les autres ;
- points de manches encaissés ; les équipes qui ont encaissé le moins de points de manches devancent les autres ;
- tirage au sort.

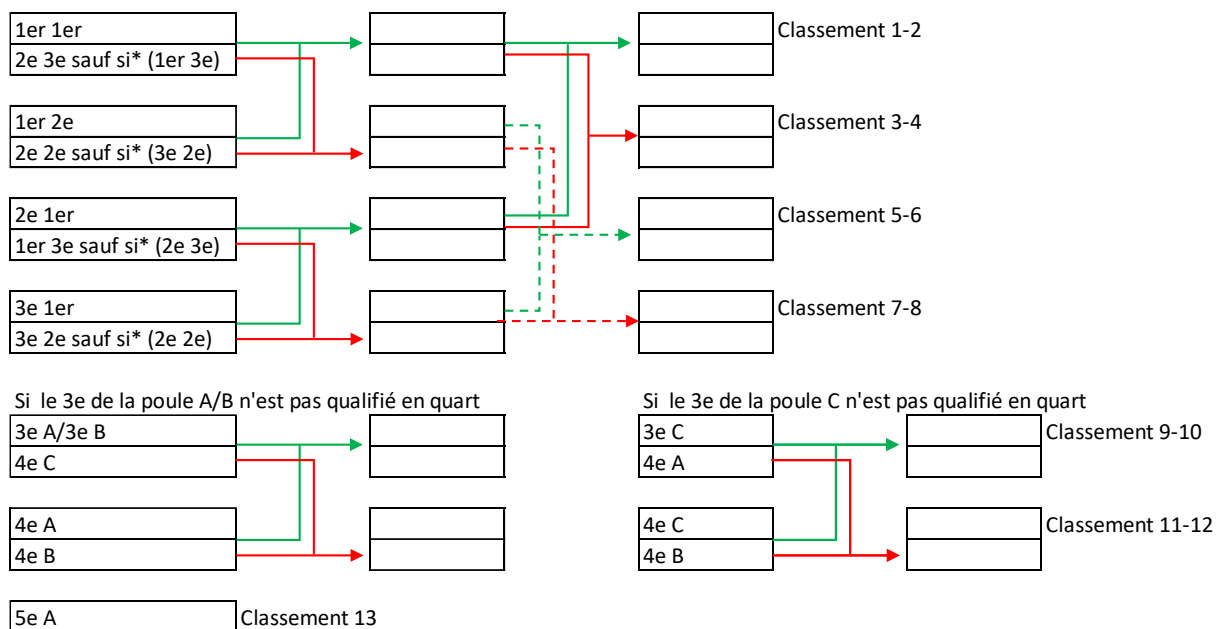
Les matchs de sortie des poules (quart de final et autres matchs de classement) sont organisés de façon à ce que les équipes les mieux classées rencontrent les équipes qualifiées les moins bien classées (1^{er} 1^{er}/2^e 3^e, 2^e 1^{er}/1^{er} 3^e, etc.), tout en évitant que se rencontrent des équipes qui se sont déjà rencontrées en poules, ce qui peut conduire à des permutations.

2. Organisation de la phase finale

a) 13 équipes

Phase de groupes : 10 matchs groupe A (5 équipes) et 6 matchs par groupe pour B et C (4 équipes), soit 22 matchs.

Phase éliminatoire : 16 matchs.

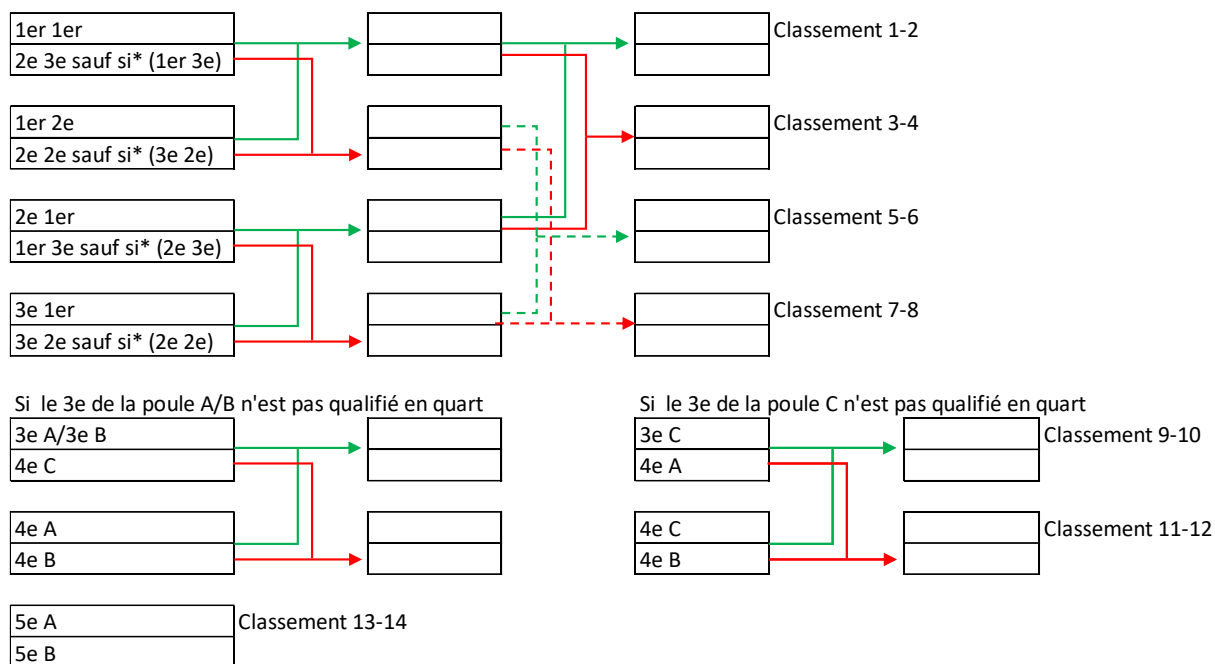


* Si le match normalement prévu entraîne la rencontre de deux équipes qui se sont déjà rencontrées en poule, l'équipe est alors remplacée (par celle entre parenthèses si possible).

b) 14 équipes

Phase de groupes : 10 matchs par groupe pour A et B (5 équipes) et 6 matchs groupe C (4 équipes), soit 26 matchs.

Phase éliminatoire : 17 matchs.

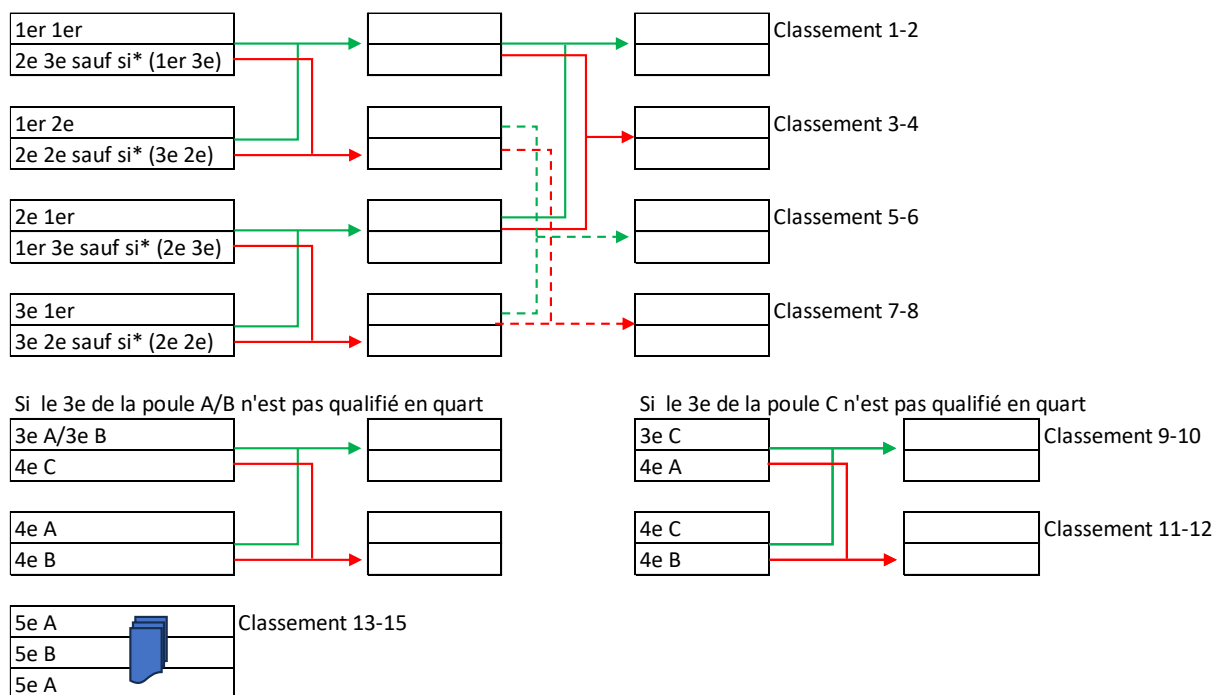


* Si le match normalement prévu entraîne la rencontre de deux équipes qui se sont déjà rencontrées en poule, l'équipe est alors remplacée (par celle entre parenthèses si possible).

c) 15 équipes

Phase de groupes : 10 matchs par groupe (5 équipes), soit 30 matchs.

Phase éliminatoire : 19 matchs



* Si le match normalement prévu entraîne la rencontre de deux équipes qui se sont déjà rencontrées en poule, l'équipe est alors remplacée (par celle entre parenthèses si possible).

VII. TIRAGE AU SORT DES POULES

A. Principes généraux

Les équipes constituant les poules sont tirées au sort à partir de pots.

L'équipe 1 du club hôte est automatiquement classée comme première équipe de la première poule (A1). Elle n'est donc pas tirée au sort, mais elle est comptabilisée dans le pot 1 du tirage au sort.

La première équipe du pot 1 tirée au sort est placée comme première équipe de la deuxième poule (B1) ; la deuxième équipe du pot 1 tirée au sort est placée comme première équipe de la troisième poule (C1), etc.

La première équipe du pot 1 tirée au sort est placée comme deuxième équipe de la première poule (A2) ; la deuxième équipe du pot 2 tirée au sort est placée comme deuxième équipe de la deuxième poule (B2), etc.

Les équipes du même club ne doivent pas se retrouver dans une même poule, dans la mesure du possible.

B. Pots

La détermination des équipes dans les différents pots du tirage au sort est effectuée selon les résultats des équipes à la dernière édition de la compétition. Les nouveaux participants sont placés dans les pots aux numéros les plus élevés, par ordre d'inscription.

Le nombre de pots est déterminé en fonction du nombre d'équipes et du nombre de poules.

Le nombre maximal d'équipes dans un pot est égal au nombre de poules, sauf le dernier pot qui peut en contenir une supplémentaire.

Un pot ne peut pas contenir moins de 2 équipes.

Un nouveau pot est ouvert chaque fois que nécessaire.

Exemples :

- De 2 à 7 équipes en jeu, il n'y a que 1 poule et donc pas de pot.
- Pour 8 équipes réparties en 2 poules, il y a 4 pots contenant 2 équipes chacun.
- Pour 9 équipes réparties en 2 poules, il y a 4 pots avec 2 équipes dans les pots 1 (en comptant l'équipe 1 de l'hôte), 2 et 3, et 3 équipes dans le pot 4.
- ...
- Pour 15 équipes réparties en 3 poules, il y a 3 équipes dans chacun des pots (en comptant l'équipe 1 de l'hôte dans le pot 1).

ANNEXE III DU RÈGLEMENT SPORTIF : PRINCIPES PARTICULIERS DES LIGUES

Version approuvée par l'Assemblée générale exécutive du 3 juillet 2024

I. PREAMBULE

Les ligues nationales sont organisées dans le but :

- d'accroître le nombre de rencontres annuelles ;
- de diminuer la charge des plannings d'un regroupement national sur un unique week-end.

Trois ligues sont possiblement ouvertes :

- la ligue Open pour la catégorie Open ;
- la ligue Femme pour la catégorie Femme ;
- la ligue Mixte pour la catégorie Mixte.

Les dispositions spécifiques aux ligues de cette annexe viennent en complément des principes communs des compétitions nationales détaillées dans le règlement sportif.

II. DATE

Les ligues se déroulent le dimanche.

Elles sont réparties sur plusieurs journées dans l'année sportive, selon un planning proposé par le directeur des tournois et voté par le Bureau exécutif fédéral avant chaque début de saison, et suffisamment tôt pour que les hôtes des premières journées puissent respecter les délais de communication des dates.

Ces journées doivent, dans la mesure du possible, éviter les vacances scolaires et les compétitions dans lesquelles les sélections nationales de la F.D.F. sont engagées.

Afin d'assurer l'équité sportive entre les équipes, le non-respect par l'organisateur d'une date annoncée dans les délais peut être sanctionné par la Commission de discipline.

III. PARTICIPANTS

Tous les clubs membres de la F.D.F. sont participants de plein droit aux ligues. Un minimum de trois clubs différents par ligue doit être assuré pour qu'une ligue soit ouverte.

A. Répartitions dans les divisions

Une ligue est composée d'une ou plusieurs divisions. Le nombre de divisions est défini en fonction du nombre d'équipes inscrites un mois avant la première date, sur le modèle ci-après :

- 1 à 11 équipes = 1 ligue
- 12 à 17 équipes = 2 ligues ainsi réparties :
 - o 12 eq 6/6 – 13 eq 7/6 – 14 eq 7/7 – 15 eq 8/7 – 16 eq 8/8 – 17 eq 9/8
- 18 à 23 équipes = 3 ligues ainsi réparties :
 - o 18 eq 6/6/6 – 19 eq 7/6/6 – 20 eq 7/7/6 – 21 eq 7/7/7 – 22 eq 8/7/7 – 23 eq 8/8/7
- etc.

En cas de pluralité de divisions, un système de promotion et relégation est instauré d'une année sportive à l'autre. Ainsi, en fin de saison et sur la base du classement, une équipe de chaque division est promue/reléguée au niveau supérieur/inférieur pour la prochaine saison.

Un club promu peut refuser d'intégrer la division supérieure et demander son maintien dans une division inférieure. La promotion profite alors au club le mieux classé qui l'accepte.

En cas de pluralité de divisions, un club ne peut pas être représenté par plus d'une équipe dans toutes les divisions, sauf la dernière. Aucune limite d'équipe par club n'est imposée dans la division inférieure.

B. Ententes

Les ententes ne sont autorisées que dans une division unique ou dans la division la plus basse de la catégorie, en cas de pluralité de divisions.

Les ententes sont autorisées entre plusieurs clubs, sans limite de nombre. Une entente ne peut entrer dans une compétition où l'un des clubs de l'entente est déjà représenté.

Les points, récompenses ou gratifications obtenus par une entente lors d'une journée de ligue ne peuvent profiter qu'à cette entente constituée. Aucun membre composant cette entente ne peut en bénéficier individuellement.

Une entente accédant à une division supérieure doit faire le choix du club qu'elle souhaite promouvoir. À défaut d'accord amiable, le club ayant apporté le plus grand nombre de joueurs à l'entente est promu. Si le maintien d'une partie de l'entente dans sa division entraîne une atteinte du plafond du nombre de clubs dans la division, une rétrogradation de l'équipe dernière non relégable est effectuée.

C. Forfait et inscription ponctuelle

L'inscription d'une équipe pour une date de ligue vaut inscription de cette dernière pour toutes les dates de ligues ultérieures. Afin d'éviter tout risque de forfait, le club peut solliciter l'inscription de l'équipe pour une date unique, sur la division la plus basse.

Un club peut inscrire une équipe en cours de saison si l'inscription n'entraîne pas une modification du nombre d'équipes d'une ligue supérieure ou la création d'une ligue inférieure.

Comme en disposent les principes généraux, une équipe forfait est sanctionnée d'une amende du montant de la cotisation annuelle et de l'interdiction, avec sursis, d'inscrire une seconde équipe pour l'édition suivante du tournoi, si elle ne présente pas de justification valable.

Cependant, le forfait d'une équipe inscrite à une journée de ligue n'entraîne pas de sanction, dans le cas où l'équipe joue au moins une journée de ligue et où elle annonce son absence à une journée au moins un mois avant l'événement.

IV. DEROULEMENT ET CLASSEMENT

Chaque équipe rencontre un même nombre de fois toutes les équipes présentes dans la même division de la même ligue (tournoi « toutes rondes »).

Les règles du jeu données dans l'annexe 1 précisent la façon dont les points sont attribués en fonction des résultats des matchs, dont sont départagées les égalités et dont le classement est effectué pour un tournoi « toutes rondes ».

ANNEXE IV DU RÈGLEMENT SPORTIF : PRINCIPES PARTICULIERS DES PLATEAUX

Version approuvée par l'Assemblée générale exécutive du 3 juillet 2024

I. PREAMBULE

Sont institués des plateaux pour les catégories enfants (juniors, minimes et benjamins) afin :

- d'accroître le nombre de rencontres annuelles ;
- de pallier la difficulté d'organisation d'une ligue officielle qui demande une régularité sur plusieurs journées dans les équipes inscrites.

Les dispositions spécifiques aux plateaux de cette annexe viennent en complément des principes communs des compétitions nationales détaillées dans le règlement sportif.

II. DATE

Les plateaux se déroulent le samedi.

Ils sont répartis sur plusieurs journées dans l'année sportive, selon un planning proposé par le directeur des tournois et voté par le Bureau exécutif fédéral avant chaque début de saison, et suffisamment tôt pour que les hôtes des premières journées puissent respecter les délais de communication des dates.

Ces journées doivent, dans la mesure du possible, éviter les vacances scolaires et les compétitions dans lesquelles les sélections nationales de la F.D.F. sont engagées.

Afin d'assurer l'équité sportive entre les équipes, le non-respect par l'organisateur d'une date annoncée dans les délais peut être sanctionné par la Commission de discipline.

III. PARTICIPANTS

Tous les clubs membres de la Fédération sont participants de plein droit à ces plateaux.

Il n'existe pas de limite d'équipes par club.

Les ententes sont autorisées dans ces plateaux.

IV. DEROULEMENT ET CLASSEMENT

Le déroulement de chaque journée de plateau est organisé par le directeur des tournois en fonction des équipes inscrites.

Les règles du jeu données dans l'annexe 1 précisent la façon dont les points sont attribués en fonction des résultats des matchs et la façon dont sont départagées les égalités.