



**POLY
SPORTS**

DODGEBALL

Lieu : Centre sportif - CSS

Date : Samedi 21 mars 2026

Prix : 54 CHF



: polysports@pese.ch



: <https://polysports.pese.ch>

Déroulement du Tournoi

- Chaque équipe doit faire en sorte d'être présente à l'heure pour ses matchs, après 5 min de retard l'équipe sera déclarée FORFAIT.
- Tout comportement anti-sportif pourrait être sanctionné. Le mot d'ordre : **FAIR-PLAY**
- Il est interdit de faire partie de 2 équipes à la fois.
- L'organisation ne peut garantir la présence d'un terrain pour l'échauffement. Les équipes auront cependant droit à 5 minutes d'échauffement avant la rencontre, sur le terrain du match.

Format du Tournoi

- Max 6 personnes par équipe. Les équipes peuvent être mixtes.
- 6 ballons placés par groupe de 3 de part et d'autre de la ligne centrale. Un groupe à droite et un à gauche.
- Tous les participants commencent avec une main sur le mur arrière.
- Le match commence avec « 3, 2, 1, DODGEBALL ».
- Sur l'ouverture initiale max 3 ballons par équipes.
- Pour « activer une balle » il faut toucher le mur arrière avec cette balle.
- Tapper, spiker (smatch style volley), coup de pied ou encore cuillère n'est pas considéré comme un lancé valable.
- Les joueurs d'une même équipe peuvent se faire des passes.
- Les joueurs sont éliminés en se faisant toucher par un tir adverse.
- Les joueurs éliminés se mettent en file en dehors du terrain mais de leur côté, dans l'ordre de l'élimination.
- Dans le doute, considérez vous comme touché (FAIR-PLAY, c'est pas les JO).
- Pour gagner une manche il faut toucher, pour faire sortir, tous les joueurs de l'équipe adverse.
- Un match dure 15 minutes et comporte plusieurs manches, celui qui a le plus de manches remportées gagne le match.
- **PHASE DE POULE :**
 - Le tournoi débute par une phase de poule. Il y aura 4 poules. Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés pour la phase finale.
 - Chaque victoire rapporte 3 points, un match nul rapporte 1 point, et une défaite 0 points.
 - En cas d'égalité entre plusieurs équipes, c'est la confrontation directe qui fait foi.
- **PHASE FINALE :**
 - Tout match est éliminatoire. Dans le cas où il y a match nul, il y aura une manche en or.
 - La phase finale se déroulera sur le principe de quart, demi et finale.

Barème mixte:

- Chaque fille dispose au début de chaque manche une seconde vie. Cela veut dire que la première touche n'est pas comptée. Après, une fille respecte le règlement ci-dessous comme tout autre participant.
- Si une fille souhaite recevoir cet avantage, celle-ci devra le signaler au chef d'équipe et celui-ci le notera dans l'inscription.



Règlement :

Le terrain

- 17 m de long sur 8 m de large.
- Une zone neutre de 3 m de large de chaque côté de la ligne centrale.
- Si pas de mur on fixe une ligne à 5.5 m de la ligne centrale et pour activer un ballon il faut que celui-ci passe de l'autre côté.

Limites du Terrain

- La ligne médiane ne peut être traversée que lors de la récupération initiale des balles. Tout autre franchissement, terrestre ou aérien, sera comptabilisé comme un touché.
- Si un joueur franchit une autre limite (latérale) il sera compté comme touché.
- Une balle sortie est à remettre à l'endroit où celle-ci est sortie. Si l'endroit n'a pas été déterminé, elle sera posée sur la ligne médiane.

Le toucher

- Si une balle fait contact avec un joueur (i.e. son corps, cheveux, ou ses vêtements, tant qu'ils sont attachés à lui) sans avoir touché un autre objet avant (sol ou murs) alors ce joueur sort.
- Une fois touché, le joueur en question pose le ballon où il est, lève ses bras et sort du terrain sans gêner les autres participants. Il ne peut pas passer sa balle à un coéquipier.
- Une fois à l'extérieur du terrain, ce joueur ne peut plus toucher la balle.
- Un toucher n'est pas finalisé tant que la balle ne touche pas le sol ou un mur.

Attraper le ballon

- Le ballon sera considéré comme attrapé lorsque le joueur gagne contrôle totale de la balle sans que celle-ci ne touche une autre surface. Il peut utiliser tout son corps (mais pas ses habits) pour le contrôler. Le joueur ayant lancé la balle sera éliminé.
- Le joueur doit être à l'intérieur du terrain lors du catch, ceci inclus lorsque la balle sort du terrain.
- Si la balle touche un joueur, seul lui peut l'attraper. Si un autre joueur attrape la balle, le premier joueur sera compté comme éliminer, mais pas le deuxième.
- Il est possible d'attraper plusieurs ballons en même temps que chaque ballon reste en possession du joueur et ne rentre en contact avec aucune autre surface.
- Si un catch est effectué correctement, le lanceur sort et un joueur éliminé de l'équipe du catcheur fait son retour :
 - 1) L'ordre de l'entrée est chronologique des élimination (1er éliminer → 1er à rentrer)
 - 2) Le joueur qui rentre doit toucher le mur au fond de sa moitié de terrain et doit faire son entrée par là.
 - 3) Le joueur doit immédiatement toucher le mur, s'il attend de se faire toucher et de s'activer après, il sera compté comme éliminé.

Le Block

- Un block est réalisé lorsqu'un joueur en possession d'une balle dévie une balle



lancée par un adversaire.

- Après un block valide, n'importe quel membre de l'équipe peut attraper la balle.
- Un block est raté dans un de ces 3 cas :
 - 1) La balle lancée touche le joueur bloquant après avoir touché la balle bloquante.
 - 2) Lors du block la balle lancée touche les doigts du joueur bloquant
 - 3) Le joueur lâche sa balle bloquante en conséquence.

Dans chaque cas, le joueur bloquant sera éliminé.

Remarque

- L'organisation se réserve le droit de modifier à tout moment de la compétition le présent règlement, notamment afin d'adapter la compétition à la plage horaire attribuée.

