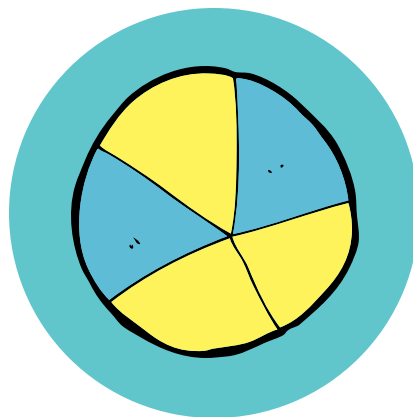


La Chambre de commerce et d'entrepreneuriat des Sources
présente

TOURNOI INTER-ENTREPRISE DE BALLON-CHASSEUR

Commanditez une équipe ou participez au tournoi!

Samedi 18 août 2018,
Complexe sportif CBA Sports



250\$ par équipe (prix membre)
Inclus les chandails aux couleurs de votre entreprise

Inscriptions : Yan St-Hilaire ou Rebecca Lemay Dostie
819 300-1484 ou info@ccedessources.com

La Chambre de commerce et d'entrepreneuriat des Sources est fière de vous inviter à participer au 1er tournoi de ballon-chasseur inter-entreprises.

Nous tenons cet évènement dans un esprit de franche camaraderie et de rassemblement.

En plus d'offrir une visibilité pour les entreprises de la région, cette activité démontrera le dynamisme et l'énergie entrepreneurial d'ici.

SAMEDI LE 18 AOÛT À PARTIR DE 10H, AU COMPLEXE SPORTIF CBA SPORTS

Prix membre : 250\$ par équipe
Prix non-membre : 300 \$ par équipe

Chaque équipe (6 joueurs maximum et 4 minimum) doit être commanditée par une entreprise de la MRC.

Chaque équipe se fera fournir un « t-shirt » au couleur de la compagnie commanditaire et son logo. Nous vous suggérons fortement d'être original dans le reste de votre habillement (espadrille obligatoire).

Chaque partie durera 10 minutes et l'équipe ayant emporté le plus de confrontations gagne la partie. Vous avez 2 parties assurées.

Le capitaine de l'équipe sera responsable de coordonner son équipe et s'assurer que tous soient présents 30 minutes avant le début de chaque partie à l'horaire.

Inscriptions : Rebecca Lemay Dostie (819 300-1484 ou info@ccedessources.com)
Yan St-Hilaire (819 437-0464 ou yan.sthilaire@moulin7.com)

RÈGLES DU JEU

1. Objectif

L'objectif du dodgeball est d'éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en lançant une des quatre balles de jeu et en frappant le joueur adverse sous les épaules à la volée (sans rebond au sol).

2. Démarrer le jeu

Chaque équipe commence avec UNE (1) balle et ensuite il y a DEUX (2) balles réparties uniformément sur la ligne centrale au début de chaque partie.

Chaque membre de l'équipe doit commencer avec une main sur le mur du fond.

C'est un sprint aux DEUX (2) balles. Il y a une période de grâce de cinq (5) secondes après la course initiale avant que les balles puissent être lancées.

3. Éliminer un joueur adverse

Un joueur est éliminé si:

- il lance une balle qui est attrapée par l'autre équipe (sans bond au sol);
- il est frappé par une balle lancée par l'autre équipe;
- la balle rebondit sur un joueur adverse et qu'elle est ensuite attrapée, le lanceur sera alors retiré, même si un joueur différent attrape la balle, mais si la balle rebondit sur une autre balle, la balle est morte);
- il frappe un autre joueur au-dessus des épaules (de façon franche et/ou intentionnel);
- il traverse la ligne médiane et latérale.

Les joueurs peuvent utiliser la balle pour bloquer ; Cependant, si la balle est frappée hors de leur main pendant le blocage, ils seront éliminés ou si la balle frappe son corps après un blocage ils seront éliminés.

Un joueur n'est pas éliminé si :

- sa balle est attrapée du mur ou du plafond;
- il se fait frapper au-dessus des épaules;
- la balle a préalablement frappé le sol, un mur ou le plafond avant de le toucher.

Règles générales

Le jeu sera 4 contre 4. Un minimum de 3 est requis pour commencer la partie.

Aucune substitution ne sera permise une fois qu'un match a commencé.

Il y a un décompte de 15 secondes entre chaque jeu pour les remplacements. Aucune substitution ne sera autorisée après le compte de 15 secondes.

L'équipe peut substituer entre les parties.

Délai de dix (10) minutes. L'équipe ayant le plus de victoires dans les 10 minutes sera considérée comme gagnante. Si les équipes sont à égalité, il y aura une partie supplémentaire comme mort subite pour déterminer le gagnant du match.

L'équipe changera d'extrémité du court entre chaque partie.

Tous les joueurs doivent porter des chaussures de sport. Un chandail de la compagnie commanditaire vous sera fourni. Nous vous encourageons à être original pour le reste de votre uniforme !

Nous vous demandons d'être prêt à embarquer sur la surface de jeu 15 minutes à l'avance. Si votre équipe n'est pas là à l'heure prévue, vous perdez.

Après 30 seconde de situation de 1 contre 1, il y aura arrêt de jeu, 2 ballons seront placés au centre du terrain et chaque joueur débutera avec un ballon main au mur de sa zone. Ils débiteront au signal de l'arbitre et la zone de jeu sera complète pour les 2 joueurs. (Plus de ligne médiane)

