

KIN BALL

REGLES DU JEU

Déroulement d'une partie

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

But :

L'objectif de ce sport est d'attraper le ballon avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'il ne touche le sol lorsque son équipe est nommée. L'équipe qui a attrapé le ballon le relance à une autre équipe et le jeu se poursuit tant qu'il n'y a pas de faute commise. Si l'équipe nommée ne réussit pas à attraper le ballon ou si elle commet une faute selon les règles du jeu, un point est accordé aux deux autres équipes.

Équipes :

Trois équipes sont sur le terrain en tout temps soient : les roses, les gris et les noirs. Dans chaque équipe, il y a quatre joueurs. Ce qui fait un total de 12 joueurs sur le terrain en tout temps. Les deux équipes en défensive se dispersent en carré autour du ballon afin de couvrir tout l'espace du gymnase. L'autre équipe est en possession du ballon et doit effectuer un lancer à l'une des deux autres équipes.

Limites du jeu :

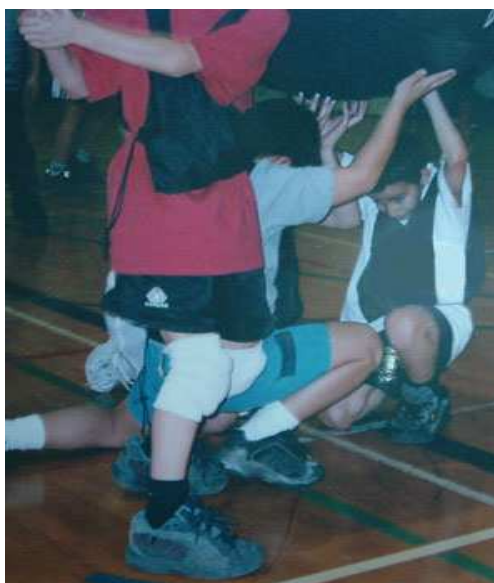
La surface de jeu est délimitée par les murs, le plafond ainsi que par les obstacles fixes qui se trouvent dans le gymnase. La grandeur de la surface du jeu peut varier selon la dimension du gymnase jusqu'à concurrence de 21,4 par 21,4 mètres (70'X70') délimitée par une ligne ou un mur.

Durée de la partie :

Une partie de kin-ball consiste en trois périodes de 15 minutes. Un temps d'arrêt de trois minutes est alloué entre chaque période. C'est l'équipe qui a le moins de points qui recommence avec le ballon. En cas d'égalité, un tirage au sort sera effectué pour déterminer l'équipe débutant avec le ballon.

Mise au jeu :

Le lancer du début de la partie ou de la période doit s'effectuer du point central du gymnase. Celle-ci est effectuée par l'arbitre en sifflant deux petits coups consécutifs.



Pour qu'un lancer soit accepté:

Les quatre joueurs de la cellule en jeu doivent avoir un contact corporel avec le ballon durant le lancer. (On entend par "lancer" le fait de pousser ou frapper le ballon). À partir du moment où trois joueurs de la même équipe sont ou ont été en contact avec le ballon ou après les deux coups de sifflet de l'arbitre (mise au jeu), ils ont cinq secondes pour effectuer le lancer.

Appellation:

En tout temps, les lancers doivent être précédés du mot "Omnikin", suivi obligatoirement de la couleur de l'équipe qui doit attraper le ballon. On ne peut appeler qu'une seule couleur après avoir prononcé "Omnikin".

Distance minimale que le ballon doit parcourir:

Le ballon doit libérer au minimum six pieds (1,83 mètres) au sol entre le point de départ du ballon et l'endroit où il touche le sol.

Trajectoire du ballon:

Lors d'un lancer, une partie de la trajectoire du ballon doit avoir une pente ascendante ou nulle.

Pointage :

Lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, les équipes non fautives marquent chacune un point. L'équipe totalisant le plus de point à la fin de la partie est déclarée gagnante.

Valeurs du Kin-Ball

COOPÉRATION

Éliminer l'individualisme en pratiquant un sport qui véhicule l'esprit d'équipe et la coopération. À l'intérieur même de la réglementation, les joueurs ne peuvent faire autrement que coopérer.

RESPECT DES AUTRES

Encore une fois, faisant partie intégrante des règles, la critique envers qui que ce soit n'est pas permise. Le respect des autres est omniprésent tout au long de la partie.

LE PLAISIR

Avec des techniques faciles d'accès et une réglementation simple mais efficace, le participant sera alors placé en situation de succès très rapidement. Ce qui lui procurera plaisir et intérêt à poursuivre la pratique du kin-ball.

ACCESSIBILITÉ TECHNIQUE

Des techniques faciles et efficaces qui permettent à quiconque de pratiquer le kin-ball, quelques soient ses antécédents sportifs et ses capacités physiques.