

REGLES DE JEU DU KIN-BALL ®



grande résistance ; aussi certaines frappes (à un bras notamment) ne doivent être utilisées qu'après acquisition d'une bonne technique.

Sans exigences techniques particulières au départ, le Kin-ball ® est accessible à tous les enfants, sans exception et il permet à chacun de s'épanouir : sur le terrain, chaque joueur occupe un rôle identique et dans chaque phase de jeu, tous les partenaires doivent toucher le ballon.

Le comptage des points est tel, que les scores des équipes sont toujours très proches.

Aucune équipe ne peut jamais être largement dominée par les deux autres.

Ces avantages en font un sport valorisant aussi bien pour les joueurs débutants que pour les joueurs chevronnés.

Le Kin-ball ® a été inventé au Québec en 1986 par Mario Demers éducateur sportif.

Ce sport répond aux exigences spécifiques des professeurs d'éducation physique.

Les règles fondamentales du jeu sont basées essentiellement sur le fair-play et la coopération ; les contacts corporels, ainsi que les attaques verbales ne sont pas tolérées.

A haut niveau, il exige des joueurs, condition physique, souplesse, mobilité et coordination.

Le Kin-ball ® se joue avec un ballon géant d'1m22 de diamètre et pesant moins de 1 kg ; il est donc très léger mais offre cependant une

grande résistance ; aussi certaines frappes (à un bras notamment) ne doivent être utilisées qu'après acquisition d'une bonne technique.



Le Kin-ball ® se pratique au Canada, aux USA, au Japon, en Belgique, en France, en Allemagne, en Espagne, en Malaisie, au Brésil et en Suisse. Ce sport compte pour l'instant 3,8 millions de joueurs dans le monde.

Le Kin-ball ® a été présenté 2 fois aux finales des « Québec Games » et suit maintenant son chemin pour devenir sport Olympique.



LE JEU

1. Le terrain

Les dimensions maximales d'un terrain de Kin-ball ® sont de 21 x 21 m.

On peut utiliser toute la surface de la salle mais les murs, bancs, panneaux de basket, lampes ne font pas partie du terrain de jeu et sont considérés comme « out ».

Au Kin-ball ®, il n'y a ni but, ni filet.

2. Durée du jeu

Le jeu dure 3 x 15 minutes.

En milieu scolaire ou en initiation, on considère que l'équipe qui obtient le plus de points à la fin des 45 minutes gagne le match.

Dans les compétitions officielles ou de haut niveau, le système d'attribution des points est beaucoup plus complexe.

3. Règles

- Trois équipes de quatre joueurs jouent simultanément ; chacune des équipes est désignée par une couleur. Les couleurs officielles du Kin-ball ® sont le rose, le gris et le noir.

- Lorsqu'une équipe est au service, elle a pour but de dégager le ballon de telle sorte que l'équipe appelée ne puisse le récupérer.

- Si l'équipe appelée laisse échapper le ballon, les deux autres équipes marquent un point.

Exemple :

- L'équipe rose est en position d'attaque, elle est au service. Trois joueurs se mettent à genoux et tiennent le ballon ; le quatrième joueur est le serveur.

- Les deux autres équipes se placent en carré autour de l'équipe rose. Cette position de défense en carré doit toujours être maintenue par les équipes qui ne servent pas, afin de pouvoir attraper le ballon, quelle que soit la direction prise par celui-ci au service.

- Avant de servir, le serveur doit crier « omnikin » et puis la couleur de l'une des deux autres équipes (noir ou gris). Le serveur frappe ensuite le ballon à deux mains pour lui donner une trajectoire horizontale.

- L'équipe (noire) qui est appelée essaye d'attraper le ballon avant qu'il ne touche le sol.

La balle peut être rattrapée avec n'importe quelle partie du corps mais elle ne peut être tenue par l'orifice dans lequel on insère la baudruche.

- Si l'équipe noire n'arrive pas à attraper le ballon, elle commet une faute. L'équipe rose et l'équipe grise reçoivent chacune un point.

- Que la balle ait touché le sol ou non, c'est au tour de l'équipe noire de servir et d'appeler les roses ou les gris. Plus les noirs sont rapides pour remettre la balle en jeu, plus ils ont de chances de mettre les deux autres équipes en difficulté.



-Lorsqu'une faute est commise, l'arbitre siffle une fois et le match est interrompu. L'arbitre dépose le ballon à l'endroit de la faute et l'équipe fautive la remet en jeu. L'arbitre siffle deux fois et le jeu reprend.

-Lorsqu'une équipe commet une faute, les deux autres équipes marquent un point.

Fautes principales de l'équipe en attaque :

- Le serveur envoie le ballon en dehors des limites de jeu ou touche un objet extérieur au jeu.
- La balle a une trajectoire descendante.
- La longueur de la trajectoire au service est inférieure à trois mètres.
- Le même joueur sert deux fois de suite.
- Un des joueurs n'a pas de contact avec le ballon au moment où son partenaire sert.
- Le serveur fait une faute « d'appellation » : il ne dit pas « omnikin », il ne dit pas clairement la couleur ou ajoute d'autres mots, il frappe dans la balle avant d'avoir dit la couleur...



Fautes principales de l'équipe en défense :

- L'équipe qui a été appelée laisse échapper le ballon et celui-ci touche le sol.
- Après avoir touché le ballon, elle l'envoie en dehors des limites de jeu
- Elle se déplace avec le ballon alors que trois personnes au moins, ont déjà touché celui-ci.

4. Tactique de base



-La tactique la plus importante consiste à servir la balle le plus rapidement possible et à l'envoyer de préférence, dans une portion de terrain où il n'y a personne.

-La rapidité a pour but de mettre les deux autres équipes en difficulté en les empêchant de reformer le « carré défensif » autour du ballon.

-Les équipes servent en priorité sur l'équipe qui a le plus de points afin de la pousser à la faute

