

# Kin-ball

## Matériel

---

Pour un match, 3 équipes :

- 1 balle de Kin-ball
- terrain extérieur délimité de 20m x 20m ou la surface disponible de la salle utilisée (intérieur)
- 1 sifflet pour l'arbitre
- bandes autocollantes pour le sol ou spray de peinture pour terrain naturel
- 1 chronomètre
- feuilles de scores
- 3 classeurs de marquage-gris, noir, bbleu

*Remarque : Prévoir des tenues différentes pour les trois équipes ou des sautoirs permettant de les différencier.*

## Règles

---

### *Histoire du Kin-Ball et valeurs*

Le sport KIN-BALL a été créé au Québec (Canada) en 1986 par M. Mario Demers. Les valeurs et les règlements du sport KIN-BALL mettent l'accent sur la coopération, le travail d'équipe, la santé et l'esprit sportif. Sa pratique est régie par une charte de l'esprit sportif qui ne tolère aucun contact physique ni violence verbale ([www.kin-ball.com](http://www.kin-ball.com)).

### *Particularités du Kin-Ball*

- Le ballon : très gros, et léger ! (1.22 mètre de diamètre pour un kilo)
- Les équipes : il y en a 3 en même temps sur le terrain
- Les points : il y a toujours 2 équipes qui marquent des points en même temps

### *But du jeu*

Le but du jeu est de servir le ballon, qui a un diamètre de 1.22 mètre et pèse un kilo, à l'une des équipes adverses de façon à ce que cette dernière ne puisse le réceptionner avant qu'il ne touche le sol. Pour l'équipe à la réception, le but est de relever le ballon avant qu'il ne touche le sol.

## *Pratique du Kin-Ball*

### *Remarque introductive*

Plus les règles du Kin-Ball « KidsGames » seront proches des règles du Kin-Ball, plus le jeu sera attractif. Lors des éditions précédentes, une ligne adaptée pour les KidsGames avait été adoptée pour les finales à Avenches. Cette année, cet enjeu n'est plus présent. Il convient donc à chaque région de définir les règles les plus adaptées, si possible les plus proches du Kin-Ball, pour ses KidsGames (cf en bas de document, la base des règles officielles – ressource : [www.kin-ball.ch](http://www.kin-ball.ch))

L'équipe qui a le ballon (que ce soit au service ou pendant le jeu), frappe le ballon vers un endroit stratégique, le plus exigeant possible pour les autres équipes. Au moment de la frappe, tous les joueurs de l'équipe qui attaque doivent être en contact avec le ballon. Si le ballon touche le sol en dehors du terrain, elle est rendue à l'équipe qui devait la réceptionner sans marquer de point.

Lors de la frappe, le ballon doit avoir une trajectoire au moins horizontale et ne pas descendre. La trajectoire doit avoir plus de 1,5 mètre de l'endroit de la frappe.

Pour l'équipe à la réception (l'équipe appelée), le but est de relever le ballon avant qu'il ne touche le sol et le relancer (en faisant une frappe) à une autre équipe. Si le ballon est attrapé par l'équipe à la réception, les joueurs doivent le contrôler, l'immobiliser et le relancer dans les 10 secondes après le premier contact. Le joueur qui réceptionne doit être et rester en contact avec le terrain ou être en l'air.

Si l'équipe à la réception ne réussit pas à attraper le ballon ou si un joueur gêne volontairement l'équipe qui réceptionne, le point va à l'autre équipe.

Un ou deux joueurs peuvent bouger avec le ballon mais dès que le troisième le touche, ils n'osent plus bouger et doivent tirer.

Le ballon peut être contrôlé avec n'importe quelle partie du corps.

### *Sécurité*

Au niveau sécurité, il est adapté que les enfants frappent la balle avec les deux mains; soit comme au volley-ball soit comme un revers à deux mains. Il est important d'éviter la frappe type coup droit de tennis, car le risque de luxation de l'épaule et du coude est réel. Il est également important que les joueurs qui tiennent le ballon aient la tête bien baissée.

### *Principale stratégie*

La vitesse. Relancer le ballon rapidement dans une ouverture sur le terrain afin de profiter des espaces laissés par les joueurs n'ayant eu le temps de se repositionner.

### *Spécificité KidsGames*

Les finales se joueront à 3 équipes. Les 20 minutes du match seront divisées en trois tiers-temps. Les «petits» joueront 5 minutes, les grands joueront 10 minutes et le match se terminera par les «petits» par une dernière période de 5 minutes.

C'est le coach qui fera les annonces : omnikin + nom de l'équipe puis le nom du joueur qui va tirer. Les autres équipes devraient pouvoir répéter la phrase avant la frappe. Les coaches sont responsables de faire participer tous les joueurs. Il n'est pas permis pour le coach d'appeler deux fois de suite le même joueur à la frappe.

## **Base des règles officielles du Kin-Ball**

---

(Ressource : [www.kin-ball.ch](http://www.kin-ball.ch))

### *Règlement de base du sport Kin-Ball®*

#### *Le but du jeu*

Une équipe sert le ballon à l'une des équipes adverses préalablement désignée mais de façon à ce que cette dernière ne puisse le saisir avant qu'il ne touche le sol.

Pour l'équipe désignée à la réception, le but est donc de relever le ballon avant que celui-ci ne touche le sol.

#### *La partie*

Une partie se joue jusqu'à qu'une équipe ait remporté 3 périodes (total de 7 périodes maximum). Celles-ci sont prolongées tant qu'il n'y a pas de gagnant. La durée d'une période est de 7 minutes. En juniors, une partie se joue en 3 périodes de 10 minutes. Les points s'additionnent d'une période à l'autre. Le gagnant étant celui qui a le plus de points au terme de la 3ème période.

#### *Les équipes*

Trois équipes s'affrontent simultanément.

Quatre joueurs de chacune des équipes sont sur le terrain en même temps (douze joueurs en tout). Les autres joueurs sont sur le banc pour les changements.

#### *Le terrain*

Toute la surface de la salle de sport constitue la surface de jeu (la dimension maximale est de 21m. x 21m.). Les murs, le plafond et les objets fixes (paniers de basket-ball, ...) de la salle ne font pas partie du jeu et doivent être considérés "hors limites". Pour les débutants, il est conseillé de laisser jouer lorsque la balle touche la paroi sur un contact défensif.

Aucun filet ou but n'est requis pour jouer à l'activité KIN-BALL.

## *Le jeu*

Service du ballon : Trois joueurs d'une même équipe s'accroupissent sous le ballon, le supportant avec les mains. Le quatrième joueur sera le serveur.

**Important** : A l'instant où le serveur frappe le ballon, celui-ci doit obligatoirement être soutenu ou touché par 3 joueurs.

**(Attention : frapper le ballon à deux mains pour éviter les blessures aux bras!)**

Au moment du service, les quatre joueurs des deux autres équipes se préparent à recevoir le ballon en se positionnant autour du ballon à une distance leur permettant de couvrir un maximum de terrain (positionnement en carré). Les joueurs en situation de défense devront essayer de conserver cette position en carré en tout temps pour protéger leur quart de terrain respectif.

L'équipe au service doit déterminer quelle sera l'équipe qui devra réceptionner le ballon. Le serveur, avant de frapper, doit crier "OMNIKIN" et énoncer la couleur de l'équipe recevant choisie. Il frappe alors le ballon avec un ou deux bras (à deux bras pour les débutants) dans une trajectoire qui doit obligatoirement être ascendante ou horizontale et à plus de 2,4 mètres de distance du lieu de la frappe. La couleur de l'équipe nommée devient donc l'équipe à la réception.

Réception : L'équipe à la réception doit contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol. On peut contrôler le ballon avec n'importe quelle partie du corps (sans l'emprisonner entre les bras ni le tenir par l'encolure).

Si l'équipe à la réception laisse échapper le ballon, une faute est commise et chacune des deux autres équipes marque un point. Si le ballon est attrapé par l'équipe à la réception, celle-ci doit le contrôler. Si, au moment de la réception, seuls 1 ou 2 joueurs touchent la balle, ceux-ci ont le droit de se déplacer en gardant le ballon en main ou en se faisant des passes, ce qui leur permet de déjouer les défenses adverses sur la prochaine remise en jeu. Dès qu'un troisième joueur touche la balle, l'équipe est contrainte de s'immobiliser immédiatement et c'est à cet endroit que devra être faite la prochaine remise en jeu. Et le jeu se poursuit ainsi.

Lorsqu'une faute est commise, l'arbitre siffle une fois et arrête le jeu. L'arbitre replace le ballon à l'endroit où la faute a été commise et le redonne à l'équipe fautive en attribuant un point aux deux autres équipes.

### Pour marquer des points:

- Si l'équipe à la réception ne saisit pas le ballon, les deux autres équipes marquent un point chacune.

- Si l'équipe au service (ou le serveur lui-même) commet une faute, les deux autres équipes marquent un point.

Il y a faute lorsque :

- Le frappeur sert le ballon directement hors limites (il frappe un mur, le pla-fond ou tout autre objet de la salle (comme un panier de basket-ball, une lampe ou un banc).
- Le ballon est servi avec une trajectoire descendante.
- Le ballon est servi et qu'il ne parcourt pas la distance suffisante de 2,4 mètres.
- Un joueur sert le ballon deux fois de suite.
- Un ballon frappé n'est pas tenu au moment de la frappe par 3 joueurs.