

# Kin-Ball: Règles pour l'école

## But

Une équipe sert le ballon à l'une des équipes adverses préalablement désignée 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.

## Partie

Une partie se termine lorsqu'une équipe a remporté trois périodes (total de sept périodes maximum). Celles-ci sont prolongées tant qu'il n'y a pas de gagnant. La durée d'une période est de sept minutes. Chez les juniors, une partie se joue en trois périodes de dix minutes. Les points sont additionnés d'une période à l'autre et le gagnant est celui qui a le plus de points au terme de la troisième période.

## Equipes

Trois équipes s'affrontent simultanément. Quatre joueurs de chacune d'entre elles sont sur le terrain en même temps (douze joueurs en tout). Les autres joueurs sont sur le banc pour les changements. A l'école, il est possible de jouer sur chacune des moitiés de terrain avec des équipes composées de trois joueurs (18 joueurs en tout).

## Terrain

Toute la surface de la salle de sport constitue la surface de jeu (dimension maximale: 21 m x 21 m). Les murs, le plafond et les objets fixes (paniers de basketball, anneaux, etc.) de la salle ne font pas partie du jeu et sont considérés «hors limites». Pour les débutants, il est conseillé de laisser le jeu se poursuivre lorsque la balle touche la paroi suite à un contact défensif. Aucun filet ou but n'est requis pour jouer au Kin-Ball.

## Déroulement

L'équipe au service détermine quelle sera l'équipe qui devra réceptionner le ballon. Le serveur, avant de frapper, crie «Omnikin» et énonce la couleur de l'équipe à la réception. Il frappe alors le ballon

avec un ou deux bras (à deux bras pour les débutants); la trajectoire est obligatoirement ascendante ou horizontale et le point de chute du ballon se situe à plus de 1,8 mètre de distance du lieu de la frappe. L'équipe à la réception doit contrôler le ballon avant qu'il ne touche le sol. Ce contrôle peut se faire avec n'importe quelle partie du corps, sans toutefois emprisonner le ballon entre les bras ni le tenir par l'encolure. Si, au moment de la réception, seuls un ou deux 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 lors de la prochaine remise en jeu. Dès qu'un troisième joueur touche la balle, l'équipe est contrainte de s'immobiliser immédiatement et devra exécuter la prochaine remise en jeu à cet endroit-là. Le jeu se poursuit ainsi. Lorsqu'une faute est commise, l'arbitre siffle 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.

## Points

- Si l'équipe à la réception ne saisit pas le ballon, les deux autres équipes marquent chacune un point.
- Si l'équipe au service (ou le serveur lui-même) commet une faute, les deux autres équipes marquent un point.

## Fautes

Il y a faute lorsque:

- le frappeur sert le ballon directement hors des limites du terrain, vise le plafond ou tout autre objet de la salle (panier de basketball, lampe, banc, etc.);
- le ballon est servi avec une trajectoire descendante;
- le ballon est servi mais ne parcourt pas la distance suffisante de 1,8 mètre;
- un joueur sert le ballon deux fois de suite;
- un ballon frappé n'est pas soutenu par trois joueurs au moment de la frappe.

## Six règles d'or pour l'école

**Nombre de joueurs:** Commencer avec des cellules de trois joueurs. La compréhension au sein de celles-ci en est simplifiée.

**Surface de jeu:** Avec des débutants, il est conseillé de poursuivre le jeu lorsque le ballon touche la paroi suite à un contact défensif.

**Règles:** Pour garantir le bon déroulement du jeu, ne pas imposer trop de règles au départ et être tolérant quant à leur interprétation.

**Dynamisme:** Le jeu s'avère passionnant lorsqu'il est rythmé et les interruptions brèves. A ce titre, il convient de faire respecter dès le début la règle des dix et cinq secondes qui stipule que les joueurs ont dix secondes après la réception du ballon pour se placer et que le frappeur dispose de cinq secondes supplémentaires pour frapper celui-ci.

**Calcul des points:** L'enseignant doit rapidement, au cours des différents jeux, indiquer les points de chaque équipe pour amener un petit esprit de compétition.

**Ecole primaire:** La couleur adverse et le nom du joueur qui doit frapper peuvent être annoncés par l'enseignant.