

Le KIN-BALL



Le but du jeu :

Servir le ballon 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 et le relancer (en faisant une frappe) à une autre équipe. 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.

Le matériel :

La balle utilisée est un gros ballon de baudruche constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc. A l'aide d'un gonfleur électrique, la vessie est plus ou moins gonflée.

Trois jeux d'au moins quatre dossards de couleurs différentes (gris, bleu et noir : couleurs officielles).

Un compteur de points pour indiquer le score.

La durée d'un match :

8 minutes.

Mise en jeu :

Le lancer du début de la partie s'effectue au centre de l'espace de jeu. Trois équipes de 4 joueurs (au moins) sont sur le terrain en même temps.

Le terrain :

La surface de jeu est de 20m sur 20m.

Comptage des points :

Lorsqu'une faute est commise par une équipe, les deux autres marquent un point.

L'esprit du jeu impose que le choix de l'équipe à attaquer permette de contenir un écart des scores de 2 points maximum entre les équipes. Il s'agit donc de ne pas attaquer une équipe en difficulté par rapport au score ce qui permet de garder une émulation en évitant de creuser un trop grand écart. On attaque l'équipe qui a le plus de points.

Le jeu :

La frappe de la balle : la frappe ne peut être effectuée que lorsque trois joueurs de l'équipe sont en contact avec la balle, le quatrième joueur est le serveur. Celle-ci est alors « gelée » et les joueurs ne doivent plus se déplacer (Faute de marcher). La durée écoulée entre le gel de la balle et la frappe ne doit pas dépasser 5 secondes (Faute des 5 secondes). Avant de servir, le serveur doit crier "**BALLE AU ...**" suivi de la couleur de l'équipe attaquée et ensuite frapper le ballon avec les deux bras. La couleur de l'équipe appelée devient l'équipe à la réception.

La trajectoire de la balle doit être ascendante et la balle doit parcourir plus de deux mètres (Faute de frappe-trajectoire). Un même joueur ne peut pas frapper la balle deux fois de suite (Faute du frappeur).

Réception de la balle : la balle doit être réceptionnée avant qu'elle ne touche le sol dans les limites du terrain (Faute de récupération). Elle peut être réceptionnée et contrôlée par un joueur avec n'importe quelle partie du corps sans être emprisonnée avec les bras (Faute de tenue).

Déplacement de la balle : le déplacement avec la balle est autorisé à partir d'un contact d'un ou deux joueurs et pas plus (Faute de marcher). Il est aussi possible de faire des passes. La durée entre le premier contact et la frappe ne doit pas dépasser 10 secondes (Faute des 10 secondes).

Sortie de terrain : une balle réceptionnée et déplacée en dehors des limites du terrain peut être jouée (si une partie du corps du frappeur est en contact avec le terrain) mais elle doit être frappée à l'intérieur des limites. Elle ne doit pas toucher le sol en dehors du terrain (Faute de sortie de terrain).

Contact physique : aucun contact physique entre les joueurs n'est autorisé (Faute de contact). Seuls les joueurs de l'équipe appelée ont le droit de rentrer en contact avec la balle (Faute de contact, obstruction ou gêne involontaire).

Conduite sportive : les joueurs doivent avoir une conduite sportive respectueuse des autres joueurs, des juges, des arbitres, des spectateurs ... (Faute de conduite antisportive).

DESCRIPTION DES FAUTES

Il y a	Si...	Alors...	Où et comment
 Faute d'appellation	Une équipe appelle sa propre couleur * ou appelle en hésitant une autre couleur ou frappe la balle avant d'avoir annoncé la couleur	L'équipe qui a fait la faute d'appellation remet en jeu une nouvelle fois	
 Faute du frappeur	La frappe est réalisée deux fois de suite par le même frappeur	L'équipe qui a fait la faute de frappe remet en jeu avec un autre frappeur	A l'endroit où elle se trouve
 Faute de frappe-trajectoire : <i>lancer trop court ou/et pente descendante</i>	La balle est frappée selon une trajectoire descendante ou suivant une distance inférieure à deux mètres	L'équipe qui a frappé recommence une nouvelle mise en jeu	A l'endroit de la mise en jeu
 Faute de récupération	La balle touche le sol après une frappe (balle non récupérée ou échappée)	L'équipe appelée qui n'a pas réussi à récupérer la balle remet en jeu	A l'endroit où la balle est tombée
 Faute des 10 secondes <i>ou faute de temps</i>	Deux co-équipiers se déplacent avec la balle durant plus de 10 secondes	Le jeu est arrêté et l'équipe qui a fait la faute remet en jeu	A l'endroit de l'arrêt du jeu
 Faute de marcher <i>« gel » de la balle</i>	Plus de deux joueurs en contact avec la balle se déplacent	L'équipe qui a fait la faute remet en jeu	A l'endroit où les trois joueurs sont entrés en contact avec la balle
 Sortie de terrain (1)	La balle touche le sol à l'extérieur du terrain.	L'équipe qui a fait sortir la balle remet en jeu	Au plus près de la sortie, dans le terrain

 <p>Faute de tenue de la balle</p>	<p>Un joueur emprisonne la balle avec ses bras</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p>	<p>A l'endroit de la faute</p>
 <p>Faute de contact Obstruction ou gêne involontaire (2)</p>	<p>La balle touche un joueur d'une équipe non appelée ou deux joueurs se percutent ou se gênent</p>	<p>L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu</p>	<p>Du même endroit</p>
 <p>Conduite antisportive par : obstruction volontaire entre deux joueurs ou un joueur et la balle ou actes, paroles antisportives(3)</p>	<p>Un joueur d'une équipe non appelée vient percuter volontairement un joueur de l'équipe appelée ou intervient sur la balle</p> <p>Insulte ou violence d'un joueur envers un autre joueur ou un arbitre ou un spectateur</p>	<p>L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu</p> <p>Le joueur (ou l'équipe) qui a commis la faute reçoit une pénalité (2)</p>	<p>A l'endroit de son interruption dans la continuité de l'action</p>

Remarques :

- Toute frappe doit obligatoirement avoir lieu à l'intérieur du terrain.
- La ligne fait partie du terrain.
- Toute obstruction involontaire, soit que le ballon touche un joueur d'une équipe non appelée ou que deux joueurs se percutent non intentionnellement, est sifflée et donne lieu à une remise en jeu mais aucun point n'est attribué aux équipes. Toute conduite antisportive se traduit par l'attribution d'un point à chacune des deux autres équipes.