

# Règlement USEP - sport KIN-BALL®

## But du jeu :

- Servir la balle à une équipe adverse afin que celle-ci ne puisse la récupérer avant qu'elle ne touche le sol.
- Faire toucher la balle au sol dans les limites du terrain ou mettre l'équipe appelée dans l'impossibilité de réceptionner la balle afin de marquer un point de plus que les deux autres équipes adverses.

## Pour jouer :

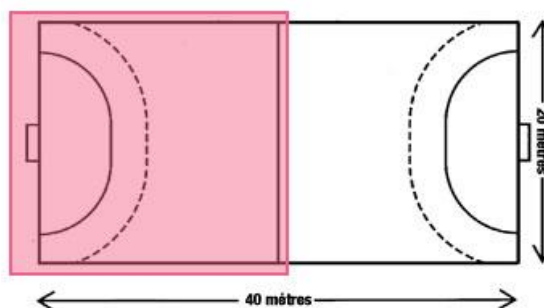
- 3 équipes de 4 joueurs sur le terrain ROSE / GRIS / NOIR (ou trois autres couleurs).
- Lorsque la balle est réceptionnée, elle doit être gelée, c'est-à-dire immobilisée par le contact de 3 joueurs. C'est alors que le 4ème joueur pourra frapper la balle.

## .Equipements :

- 1 balle de 90 cm pour le cycle 2 – 120 cm pour le cycle 3
- 3 jeux de dossards
- 1 compteur de points appelé "table de marque"

## Terrain :

Environ ½ terrain de Hand-ball 21 X 21 m



## La rencontre :

**Temps de jeu :** 3 tiers temps de 5 minutes pour le cycle 2 – 7 minutes pour le cycle 3

**Mise en jeu :** au centre de l'espace de jeu, par tirage au sort. Aux périodes suivantes, la balle est donnée à l'équipe totalisant le moins de points et la mise en jeu se fait au centre de l'espace de jeu.

**Remise en jeu sur faute :** l'arbitre siffle une fois et la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute.

**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 3 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.

## La loi du jeu : les règles

**Frappe de la balle :** elle doit être précédée de l'appellation « balle pour les + la couleur de l'équipe appelée » ou « Omnikin + la couleur de l'équipe appelée » (Faute d'appellation). Elle ne peut être effectuée que lorsque trois joueurs de l'équipe sont en contact avec la balle. 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). 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 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).