

Le Kinball est un jeu collectif qui oppose, autour d'un gros ballon de baudruche, trois équipes de quatre joueurs sur un terrain carré de 21 m de côté.

# RÈGLES DU KINBALL



## Les équipes

- \_ 3 équipes de 4 joueurs au minimum 12 au maximum
- \_ 4 joueurs de chacune des équipes sont sur le terrain en même temps, les autres joueurs sont remplaçants.
- \_ Les couleurs officielles d'équipe sont le gris, le rose et le noir, mais on peut utiliser d'autres couleurs.
- \_ Une quatrième équipe est chargée de l'arbitrage: 2 arbitres, 1 responsable de la marque, 1 responsable du temps.

## Terrain :

Un terrain carré ou rectangulaire délimité par des murs ou des lignes (maxi 21m x 21m). Les murs, plafond et objets dans le gymnase (paniers de basket-ball, bancs, lampes, etc.) ne font pas partie du jeu et doivent être considérés "hors limites".

## Jeu :

- \_ 3 joueurs d'une même équipe sont accroupis sous le ballon, le supportant avec les mains, le quatrième joueur est le serveur.
- \_ L'équipe qui engage au début de la partie est au centre du terrain, les 4 joueurs des 2 autres équipes sont positionnés prêts à réceptionner le ballon.
- \_ Avant de servir, le serveur doit annoncer en criant "EQUIPE ..." suivi de la couleur de son choix de l'une des deux équipes adverses et ensuite frapper le ballon avec les deux bras dans une trajectoire ascendante ou horizontale.
- \_ L'équipe de la couleur appelée devient l'équipe de réception ; elle doit contrôler le ballon pour qu'il ne touche pas le sol. Elle peut contrôler le ballon avec n'importe quelle partie du corps (sans l'emprisonner entre les bras ni le tenir par l'encolure).
- \_ Si le ballon est contrôlé, l'équipe réceptrice devient l'équipe serveuse à l'endroit où le ballon est stabilisé.
- \_ On ne peut plus se déplacer avec le ballon lorsqu'il est tenu par 3 joueurs.

## Marque :

- \_ Lorsqu'une faute est commise, l'arbitre arrête le jeu, explique la faute, attribue les points. L'engagement est donné à l'équipe fautive à l'endroit où la faute a été commise, siffle 2 fois et le jeu recommence.
- \_ Si l'équipe à la réception échappe le ballon, ou si le temps entre le 1<sup>er</sup> contact et le gel de la balle dépasse 10", les 2 autres équipes marquent 1 point chacune.
- \_ Si l'équipe au service (ou le serveur lui-même) commet l'une des fautes suivantes, chacune des 2 autres équipes marque 1 point :
  - le frappeur sert le ballon directement hors limites (touche un mur, le plafond ou tout autre objet du gymnase).
  - Le serveur fait une faute d'annonce : erreur de couleur, annonce après ou en même temps que la frappe, ...
  - le ballon est servi dans une trajectoire descendante.
  - Le ballon est servi à moins de 2 m 40 de distance.
  - Un même joueur sert le ballon deux fois de suite.
  - Le ballon est stabilisé après les 10" suivant la réception.
  - Le ballon est servi après 5 " de stabilisation.
  - Un joueur touche le ballon avant qu'il ne sorte des limites.

## Relations avec les adversaires et le ballon

- \_ Le contact avec les adversaires est interdit. L'équipe non appelée n'a pas le droit de toucher le ballon : obstruction dans les 2 cas.
  - obstruction jugée volontaire : 1 point pour les deux autres équipes.
  - obstruction jugée involontaire : lancer à refaire.

## Esprit sportif

Les décisions des arbitres sont respectées (pas de contestations, ...)

Les relations avec les adversaires sont respectueuses (pas d'actions anti-jeu, de moqueries, d'insultes...) Le non respect de toutes les règles, y compris celles liées à l'esprit sportif, donne un point aux deux équipes adverses.