



**Jeux francophones de l'Alberta**  
**20 au 22 mai 2022 | Edmonton**

## **DEVIS TECHNIQUE**

**Discipline :**

Kin-Ball

**Catégorie :**

Cadet : 7<sup>e</sup> à 9<sup>e</sup> année



# DEVIS TECHNIQUE – KIN-BALL



## 1. SITE DE COMPÉTITION

Le Kin-Ball aura lieu dans le gymnase de l'École publique Gabrielle-Roy

### 1. NOMBRE D'ATHLÈTES

- 1.1 Chaque délégation pourra inscrire une (1) équipe mixte dans la catégorie Cadet.
- 1.2 Pour participer, l'équipe doit être composée d'un minimum de **quatre (4)** joueurs et d'un maximum de **cinq (5)**. Les parties s'effectuent 4 contre 4. Les équipes sont mixtes alors **une fille est sur le terrain en tout temps**.
- 1.3 Lorsqu'un athlète est inscrit au Kin-Ball et joue dès la première partie, ce dernier doit jouer toutes les parties pour la fin de semaine. Une équipe ne peut pas s'échanger de joueurs entre sports (sauf en cas de blessure).

|       |                |
|-------|----------------|
|       | Cadet          |
| Mixte | 4 à 5 athlètes |

## 2. ACCOMPAGNEMENT

- 2.1 Le **minimum de filles demandé est d'une (1) sur le terrain en tout temps..**
- 2.2 Chaque délégation a le droit à un (1) entraîneur.
- 2.3 La délégation ne peut pas assigner d'autres accompagnateurs.

## 3 FONCTIONNEMENT DE LA COMPÉTITION

- 3.1 La formule de jeu sera établie en fonction du nombre d'inscriptions à la discipline.
- 3.2 L'équipe est assurée de participer à au moins trois parties.
- 3.3 Les parties suivront un horaire fixe. Toutefois, elle pourrait être devancée, les athlètes et les entraîneurs doivent donc être à l'affût du déroulement des parties et se présenter au bon moment. Toutes les parties doivent débiter aux moments prévus afin de respecter l'horaire général des JFA.
  - 3.3.1 L'article sur le forfait s'applique en cas de retard de l'équipe.

---

S'il y a plus de 8 équipes, celles-ci seront divisées en deux groupes (A et B) et participent à un tournoi simple. S'il y a 7 équipes ou moins, l'horaire sera fait en fonction d'un seul groupe.

### Plus de huit équipes

Les équipes qui terminent 1<sup>re</sup> place de leur groupe passent directement à la finale.

Les équipes de 2<sup>e</sup> place de chaque pool et la meilleure 3<sup>e</sup> place en demie finale : gagnant de cette partie rejoint les équipes de 1<sup>re</sup> place en finale,

L'autre équipe de 3<sup>e</sup> place et les 4<sup>e</sup> places s'affrontent pour déterminer les rangs 7 à 9

**Sept équipes ou moins :** un tournoi à la ronde simple est organisé. Les trois premières places s'affrontent en finale. Les autres équipes s'affrontent pour déterminer le classement final.

## 4 SYSTÈME DE POINTAGE

4.1 Pour une victoire, trois (3) points sont attribués à l'équipe gagnante. La deuxième position reçoit un (1) point et la troisième position reçoit zéro (0) points.

4.2 Procédures pour déterminer la 2e et la 3e position : l'équipe qui cumule le plus de périodes termine 2e. En cas d'égalité au nombre de périodes, il y aura prolongation de cinq (5) points. L'équipe remportant la prolongation récolte le point disponible au classement.

## 5 FONCTIONNEMENT DES PARTIES

Attraper le ballon, avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'il ne touche le sol lorsque son équipe est nommée. L'équipe qui a attrapé le ballon le relance à une autre équipe en criant « Omnikin (*couleur de l'équipe*) » et le jeu se poursuit tant qu'il n'y a pas de faute commise.

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 (2) autres équipes. La remise en jeu est effectuée par l'équipe qui a commis la faute. **L'équipe totalisant le plus de points à la fin de la partie est déclarée gagnante.**

Dans un jeu, seuls quatre (4) joueurs sont sur le terrain à la fois et ils forment la « cellule ». Au KIN-BALL, trois cellules s'affrontent à la fois.

Chaque équipe désigne son **capitaine d'équipe**. Seul le capitaine peut s'adresser à l'arbitre pour obtenir des informations essentielles sur l'application ou l'interprétation des règles. L'arbitre en chef doit pouvoir reconnaître les capitaines d'équipe.

Une partie comporte un **maximum** de QUATRE périodes de SEPT minutes. Pour être déclarée gagnante, une équipe doit remporter deux périodes. Un repos d'une minute est accordé entre chaque période. Pour remporter une période, une équipe doit nécessairement terminer cette période en tête. Au début d'une nouvelle période, c'est l'équipe qui a le moins de points qui commence avec le ballon. En cas d'égalité, un tirage au sort sera effectué pour déterminer l'équipe débutant avec le ballon.

## 6 RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

### ⇒ Règles liées au lancement du ballon:

- ◆ Les quatre (4) joueurs doivent être en contact avec le ballon (le frappeur peut prendre de l'élan).
- ◆ Le ballon ne peut être déplacé que par le lanceur et ne peut pas toucher un autre joueur lorsqu'il est frappé.
- ◆ un (1) des joueurs doit annoncer : « omnikin + 1 COULEUR » d'équipe avant de frapper.
- ◆ **Faute d'appellation pour attaque injustifiée : Une équipe ne peut attaquer que l'équipe avec le score le plus élevé. Dans le cas où l'équipe qui appelle est l'équipe seule en tête, elle doit obligatoirement appeler l'équipe qui la seconde. Dans le cas où l'équipe qui appelle est à égalité en tête, elle doit appeler celle qui lui est égale.**
- ◆ Le ballon doit être frappé vers le haut ou à l'horizontale.
- ◆ Le ballon doit parcourir au moins 2,50 m avant de toucher le sol.
- ◆ Le ballon peut être frappé avec toutes les parties du corps, mais jamais à UNE MAIN (risque de blessure).

### ⇒ Règles liées à la réception du ballon :

- ◆ Le ballon peut être réceptionné avec toutes les parties du corps.

- ◆ Le ballon peut être transporté ou échangé pourvu que deux (2) joueurs le touchent.
- ◆ Le ballon ne peut être tenu par un (1) seul joueur ( « emprisonné dans les bras » ).
- ◆ Il existe une contrainte de temps avant de frapper la balle que l'on peut introduire, mais les enfants l'adopteront spontanément comme une stratégie pour réussir. (règle : 10 secondes pour réceptionner à trois (3) et cinq (5) secondes pour lancer).

⇒ **Règles liées au contact physique :**

- ◆ tout contact avec le ballon est interdit si l'équipe n'est pas appelée : c'est une obstruction.
  - ◆ Si elle est volontaire, le point est donné aux deux (2) autres équipes, si elle est involontaire le lancer est à recommencer.
- ◆ tout contact avec un adversaire est interdit: c'est une obstruction.
  - ◆ Si elle est volontaire, le point est donné aux deux (2) autres équipes, si elle est involontaire le lancer est à recommencer.

⇒ **Règles liées à l'esprit sportif :**

- ◆ respect des arbitres : pas de contestation
- ◆ respect des adversaires : pas d'action d'anti-jeu, pas de moquerie ...

## 6 ÉQUIPEMENTS

Le port des genouillères est fortement recommandé.

Le jeu se pratique avec un ballon d'un diamètre de 1,22 mètre (4 pieds). Il est constitué d'une enveloppe synthétique et d'une vessie en caoutchouc. Une fois gonflé, il pèse entre 800g et 1kg.

*Pour plus d'information sur ce sport, visitez le site : <http://www.kin-ball.qc.ca/>*