

# Kin-Ball (2)

Cette seconde fiche consacrée au kin-ball permet d'approfondir la découverte de l'activité en précisant les règles et en proposant plusieurs schémas de jeu. Elle a été conçue par Olivier Bouvet (formateur kin-ball), Eric Le Gall (Usep Côtes-d'Armor) et Lionel Thomas (adjoint à la direction nationale Usep).

## LES BASES À CONNAÎTRE

L'objectif du kin-ball est d'arrêter 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 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, un point est accordé aux deux autres équipes.

### LES ÉQUIPES ET LES JOUEURS

Trois équipes sont en permanence sur le terrain : les roses, les gris et les noirs. Dans chaque équipe, il y a quatre joueurs. Ce qui fait un total de douze joueurs sur le terrain. Ils se dispersent en carré autour du ballon afin de couvrir tout l'espace.

### LA DURÉE D'UNE PARTIE :

Une partie de kin-ball est découpée en trois périodes de quinze minutes. Un temps d'arrêt de trois minutes est alloué entre chaque période. C'est l'équipe qui a le moins de points qui recommence avec le ballon. En cas d'égalité, un tirage au sort sera effectué pour déterminer l'équipe débutant avec le ballon.

### LES LIMITES DU JEU :

Dans un gymnase, la surface de jeu est délimitée par les murs, le plafond ainsi que par les obstacles fixes. Cette surface peut également être délimitée par des lignes.

### LA MISE AU JEU :

Le lancer du début de la partie ou de la période doit s'effectuer du centre du terrain.

### LE POINTAGE :

Lorsqu'une faute est commise lors du lancer ou de la réception, les équipes non fautives marquent chacune un point. L'équipe totalisant le plus de point à la fin de la partie est déclarée gagnante.

### LA PROJECTION DU BALLON :

Les quatre joueurs de la cellule en jeu doivent avoir un contact corporel avec le ballon lors de la frappe du ballon. A partir du moment où trois joueurs de la même équipe sont ou ont été en contact avec le ballon ou après les deux coups de sifflet de l'arbitre, ils ont cinq secondes pour effectuer le lancer. Pour attaquer une équipe, il faut dire « Omnikin », suivi obligatoirement de la couleur de l'équipe choisie. Le lancer doit être fait après l'appellation complète. On ne peut appeler qu'une seule couleur après avoir prononcé « Omnikin ». La trajectoire du ballon doit avoir une pente ascendante ou nulle et le ballon doit parcourir au minimum 1,80 m. Le lancer doit se faire à l'intérieur des limites de la surface de jeu. Aucun contact physique n'est permis entre les joueurs. Les décisions de l'arbitre ne sont pas discutables. La frappe se fait à deux mains, style base-ball (la poussée est autorisée chez les débutants).

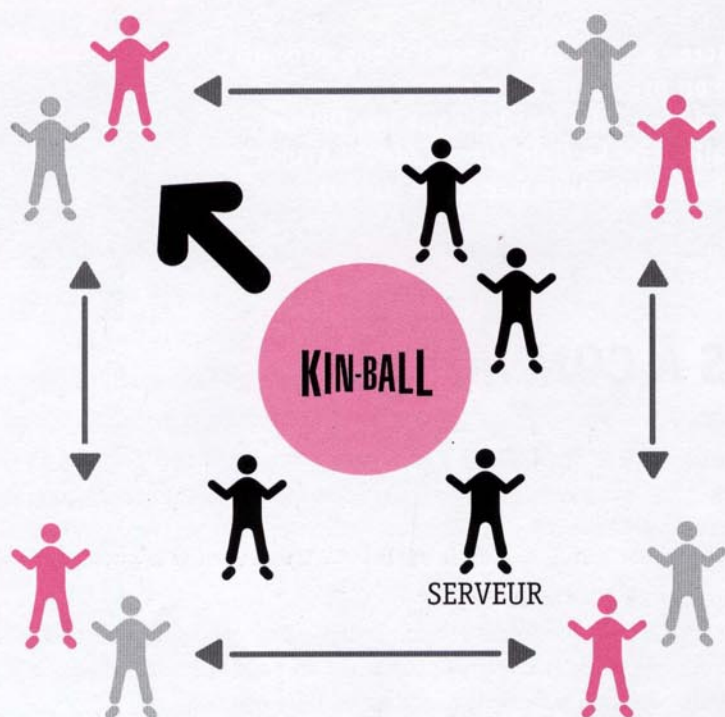


### CONTACTS POUR EN SAVOIR PLUS OU OBTENIR DES PRÉCISIONS TECHNIQUES :

- Olivier Bouvet : [www.monsite.wanadoo.fr/Kinball](http://www.monsite.wanadoo.fr/Kinball)
- Eric Le Gall : 02 96 94 16 08  
ou [usep@wanadoo.fr](mailto:usep@wanadoo.fr)
- Lionel Thomas : 01 43 58 97 57  
ou [lthomas@laligue.org](mailto:lthomas@laligue.org)



# DISPOSITIF



Chaque joueur est responsable d'une partie du terrain (les 4 joueurs forment un carré autour du ballon et chaque joueur a un coin du carré à surveiller).

## L'ÉQUIPE DES NOIRS EST AU SERVICE

- Le joueur qui frappe le ballon doit dire « Omnikin » et la couleur de l'équipe visée avant de frapper le ballon.
- Lorsqu'une équipe entend sa couleur, elle doit attraper le ballon avant que celui-ci touche le sol.
  - Si l'équipe nommée réussit à attraper le ballon, c'est à son tour de le lancer, et elle doit le faire le plus vite possible pour déjouer l'adversaire.
  - Si l'équipe nommée ne réussit pas, chacune des deux autres équipes se voit attribuer un point et l'équipe fautive fait la mise au jeu.

# LES PRINCIPALES RÈGLES DU KIN-BALL

## LE LANCER :

- Le même joueur ne peut lancer le ballon 2 fois de suite,
- Le lanceur doit dire « Omnikin » et la couleur d'une équipe adverse avant de frapper le ballon,
- Le ballon doit parcourir une distance de 1,80 mètres ou plus,
- Le frappeur doit effectuer un lancer qui a une pente nulle ou ascendante mais jamais descendante,
- Tous les joueurs de la même équipe doivent être en contact avec le ballon lorsque celui-ci est frappé,
- Le frappeur a cinq secondes pour effectuer son lancer après que trois coéquipiers aient touché au ballon.

## LES LIMITES DU TERRAIN (DANS UN GYMNASE) :

- Les murs,
- Le plafond,
- Tous les objets fixes sur le terrain.

## POINTAGE :

- Lorsqu'une équipe commet une faute, les deux autres équipes se voient attribuer un point.

## OBSTRUCTION VOLONTAIRE :

- Un point est attribué aux deux autres équipes si un joueur bloque de façon intentionnelle un autre joueur ou le ballon.

## OBSTRUCTION INVOLONTAIRE :

- Si un joueur bloque un adversaire ou touche au ballon de façon involontaire, il n'y a aucun point d'attribué et il y a reprise de jeu.





# VOLLEY-BALL GÉANT

## DISPOSITIF

- 2 équipes de 10 joueurs maximum sur un terrain de tennis (en simple). Les deux demi-terrains sont séparés par un obstacle (filet, bancs, mousses...).

## BUT

- Envoyer la balle dans l'espace libre de l'adversaire.
- Réceptionner avec les différentes parties du corps.
- Se faire des passes.

## MATÉRIEL

- 1 ballon de kin ball.
- obstacles de 1 m au maximum.

## CONSIGNES

- Le ballon ne doit pas tomber dans son propre camp. Il doit toujours être en mouvement.
- L'équipe gagne un point si la balle tombe dans le camp adverse.
- Variante : Les joueurs ne peuvent pas récupérer la balle hors du terrain.





# LE CARROUSEL

## DESCRIPTION

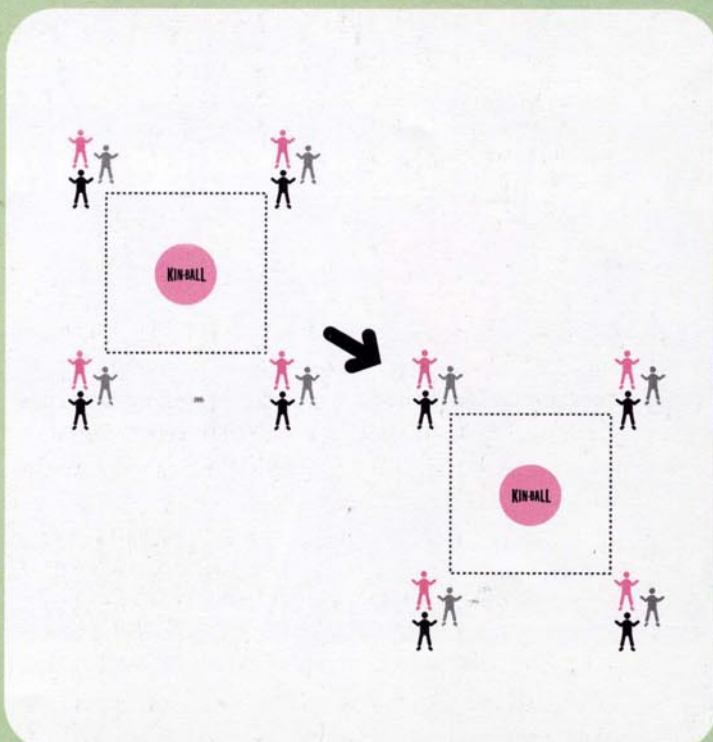
Les joueurs sont divisés en cinq groupes de quatre joueurs. Quatre groupes prennent position dans les coins du gymnase et l'autre groupe prend place au centre. Le groupe au centre doit exécuter une frappe vers un des coins du gymnase. Le groupe attaqué doit saisir le ballon et se déplacer vers le centre avec seulement deux joueurs en contact avec le ballon. Le groupe qui a effectué le lancer prend la place de l'équipe attaquée. Les groupes non attaqués doivent aller toucher le plot de leur coin respectif et revenir à leur position initiale. L'équipe au centre doit lancer le plus rapidement possible.



# LA COUPE AU CARRÉ

## DISPOSITIF

- 3 équipes composées de 4 joueurs se placent en carré autour du ballon (Nord, Sud, Est, Ouest).
- Le meneur du jeu est placé au milieu avec le ballon de kin-ball.



## MATÉRIEL

- 1 ballon de kin-ball.
- 3 séries de 4 dossards.

## BUT

- Mettre en place la structure défensive de chaque équipe.
- Respecter la position en carré.

## CONSIGNES

- Au signal, le meneur de jeu se déplace avec le ballon dans toute la salle en changeant de direction. La structure carrée de chaque équipe doit être conservée dans tous les déplacements.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Déplacements rapides. Ne pas se faire toucher par le ballon.
- Respect du carré défensif.
- Le joueur touché fait gagner un point aux deux autres équipes.