

Règles kinball - cycle 2

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.

Matériel

- un ballon de 80 cm de diamètre (ou 120 cm de diamètre),
- 3 jeux de dossards,
- des plots pour délimiter un terrain de dimension 20m / 20m

Nombre de joueurs

3 équipes de 4 joueurs en permanence sur le terrain.

1 marqueur par équipe

1 arbitre central chargé de la durée du jeu et du respect des règles

Durée de jeu

Une partie est découpée en 3 tiers-temps de 5 minutes.

Comptage des points

Si l'équipe nommée ne parvient pas à récupérer le ballon, ou si elle commet une faute, un point est accordé aux deux autres équipes.

La remise en jeu est effectuée à l'endroit de la faute par l'équipe appelée.

Engagement

L'engagement du début de la partie doit s'effectuer au centre du terrain par tirage au sort.

Pour les 2 autres périodes, le ballon est engagé par l'équipe disposant du moins de points.

Déplacements

Les joueurs réceptionneurs peuvent se déplacer librement dans l'espace de jeu sans ballon.

Dès que trois joueurs maintiennent le ballon en l'air, celui-ci doit être immobilisé.

Le quatrième joueur dispose de 10 secondes pour annoncer la couleur de l'équipe et lancer le ballon. **La couleur doit être annoncée avant de frapper le ballon.**

Fautes

Se déplacer quand le ballon est tenu par plus de 2 joueurs.

Prendre plus de 10 secondes pour relancer.

Lancer le ballon vers le bas.

Envoyer le ballon en dehors des limites de jeu sans avoir été touché par un joueur de l'équipe appelée.

Gêner volontairement l'adversaire.

Annoncer la couleur après la frappe.

- Frappe :
 - privilégier de bas en haut (manchette)
 - pousser le ballon (jambes + bras)