

KIN BALL USEP

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

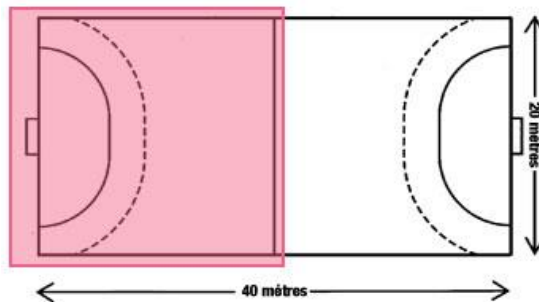
Equipements :

- 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)

Il y a	Si...	Alors...	Où et comment
<p>Faute d'appellation</p>	<p>Une équipe appelle sa propre couleur * ou appelle en hésitant une autre couleur ou frappe la balle avant d'avoir annoncé la couleur</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute d'appellation remet en jeu une nouvelle fois</p>	<p>A l'endroit où elle se trouve</p>
<p>Faute du frappeur</p>	<p>La frappe est réalisée deux fois de suite par le même frappeur</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute de frappe remet en jeu avec un autre frappeur</p>	
<p>Faute des 5 secondes <i>ou faute de temps</i></p>	<p>La balle gelée n'est pas frappée dans les 5 secondes</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute des 5 secondes recommence une nouvelle mise en jeu</p>	
<p>Faute de frappe-trajectoire : <i>lancer trop court</i> <i>ou/et</i> <i>pente descendante</i></p>	<p>La balle est frappée selon une trajectoire descendante ou suivant une distance inférieure à deux mètres</p>	<p>L'équipe qui a frappé recommence une nouvelle mise en jeu</p>	<p>A l'endroit de la mise en jeu</p>
<p>Faute de récupération</p>	<p>La balle touche le sol après une frappe (balle non récupérée ou échappée)</p>	<p>L'équipe appelée qui n'a pas réussi à récupérer la balle remet en jeu</p>	<p>A l'endroit où la balle est tombée</p>
<p>Faute des 10 secondes <i>ou faute de temps</i></p>	<p>Deux co-équipiers se déplacent avec la balle durant plus de 10 secondes</p>	<p>Le jeu est arrêté et l'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p>	<p>A l'endroit de l'arrêt du jeu</p>



 <p>Faute de marcher « gel » de la balle</p>	<p>Plus de deux joueurs en contact avec la balle se déplacent</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p>	<p>A l'endroit où les trois joueurs sont entrés en contact avec la balle</p>
 <p>Sortie de terrain (1)</p>	<p>La balle touche le sol à l'extérieur du terrain.</p>	<p>L'équipe qui a fait sortir la balle remet en jeu</p>	<p>Au plus près de la sortie, dans le terrain</p>
 <p>Faute de tenue de la balle</p>	<p>Un joueur emprisonne la balle avec ses bras</p>	<p>L'équipe qui a fait la faute remet en jeu</p>	<p>A l'endroit de la faute</p>
 <p>Faute de contact Obstruction ou gêne involontaire (2)</p>	<p>La balle touche un joueur d'une équipe non appelée ou deux joueurs se percutent ou se gênent</p>	<p>L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu</p>	<p>Du même endroit</p>
 <p>Conduite antisportive par : obstruction volontaire entre deux joueurs ou un joueur et la balle ou actes, paroles antisportives(3)</p>	<p>Un joueur d'une équipe non appelée vient percuter volontairement un joueur de l'équipe appelée ou intervient sur la balle</p> <p>Insulte ou violence d'un joueur envers un autre joueur ou un arbitre ou un spectateur</p>	<p>L'équipe qui a mis en jeu, recommence sa mise en jeu</p> <p>Le joueur (ou l'équipe) qui a commis la faute reçoit une pénalité (2)</p>	<p>A l'endroit de son interruption dans la continuité de l'action</p>

*« L'appellation officielle se fait par la formule « Omnikin + la couleur », formule internationale, mais en USEP les enfants peuvent utiliser l'appellation « Balle pour les + la couleur », ce qui diminue les risques d'appellation de sa propre couleur. »

1) – Précision quand à la sortie de terrain

Les joueurs peuvent sortir du terrain, même avec la balle à condition que celle-ci ne touche pas le sol. Toute frappe doit obligatoirement avoir lieu à l'intérieur du terrain. La ligne fait partie du terrain.

(2) - Cas particulier

Toute obstruction involontaire, soit que le ballon touche un joueur d'une équipe non appelée ou que deux joueurs se percutent non intentionnellement, est sifflée et donne lieu à une remise en jeu mais aucun point n'est attribué aux équipes. Toute conduite antisportive se traduit par l'attribution d'un point à chacune des deux autres équipes en plus de la pénalité à l'équipe ayant fait la faute.

(3) - Les pénalités

Toutes les conduites antisportives donnent un point de pénalité au joueur et/ou à l'équipe. Le joueur sort du jeu à partir d'un certain nombre de pénalités (1 ou +) décidé en début de partie

A toute faute correspond un [geste de l'arbitre](#). Les règles apparaissent de façon progressive suivant les [situations de référence](#) et les [phases d'apprentissage](#).



Exemples



LES DEUX AUTRES ÉQUIPES MARQUENT UN POINT SI MON ÉQUIPE, QUAND ELLE EST APPELÉE, NE RÉCEPTIONNE PAS LA BALLE ET LE LAISSE TOMBER AU SOL.

SI JE TIENS LA BALLE EN LA CEINTURANT (LA BALLE DOIT TOUJOURS ÊTRE PORTÉE).

SI JE FRAPPE AVANT D'AVOIR APPELÉ UNE AUTRE ÉQUIPE.

SI JE N'APPELLE PAS CLAIREMENT UNE AUTRE ÉQUIPE PAR « OMNIKIN + LA COULEUR » OU « BALLE POUR + LA COULEUR »

SI JE FRAPPE ET QUE LA BALLE N'EST PAS « GELÉE » (IMMOBILISÉE PAR LE CONTACT DES TROIS JOUEURS DE MON ÉQUIPE).

SI JE FRAPPE DEUX FOIS DE SUITE.

SI JE DÉPASSE LES 5 SECONDES POUR FRAPPER QUAND LA BALLE EST « GELÉE » (IMMOBILISÉE PAR LES TROIS AUTRES JOUEURS DE MON ÉQUIPE)

SI JE FRAPPE LA BALLE VERS LE BAS.

SI JE NE FRAPPE PAS LA BALLE ASSEZ FORT ET QU'ELLE NE PROGRESSE PAS D'AU MOINS DEUX MÈTRES.

SI MA FRAPPE EST TROP FORTE OU MAL DIRIGÉE ET QUE LA BALLE SORT DES LIMITES DU TERRAIN.

SI J'ADOpte UNE CONDUITE ANTISPORTIVE (GÊNE D'UN JOUEUR DE L'ÉQUIPE APPELÉE, INTERVENTION SUR LE BALLON ALORS QUE MON ÉQUIPE N'EST PAS APPELÉE, ACTES OU PAROLES NON RESPECTUEUSES VIS À VIS DES AUTRES JOUEURS OU DES ARBITRES...)...