

Mini kin-ball (sport kin-ball)

École secondaire Jean-Jacques Rousseau, vendredi 3 mai 2019

Horaire (prévision à confirmer)

8h30 à 8h50	Arrivée des participants
8h50 à 9h00	Réunion d'entraîneurs
9h00 à 11h20	Matches en mini kin-ball
11h30 à 12h00	Pause pour le dîner (selon l'horaire établi)
12h00 à 14h00	2 ^e partie du festival sportif
14h00	Remise des récompenses
14h15	Départ des participants



Vestiaires et effets personnels

Vestiaires disponibles mais le RSEQLL n'est pas responsable des objets volés.

Conditions pour obtention de l'événement

Il faut un minimum d'inscription de 9 équipes et un maximum de 18 équipes.

Avis de participation

Vous pouvez signifier la participation et le nombre d'équipes prévu de votre école en complétant, au début d'année, le formulaire « avis de participation ».

Limite d'inscription par école

La période d'inscription débutera 8 semaines avant la tenue du festival. La date limite pour inscrire vos équipes sera trois semaines avant le festival. À la date limite, les écoles seront facturées selon leur fiche d'inscription. Une diminution du nombre de participants ne modifiera pas la facturation. **Limite de 3 équipes par école**. Advenant qu'il reste de la place à combler à la date limite d'inscription, nous pourrions en accepter davantage par école.

Surveillance et participation

La surveillance des élèves relève de l'adulte responsable de son équipe. Nous **recommandons fortement** de prévoir un minimum d'un accompagnateur (adulte) par équipe ou par 15 élèves. (Ratio de 1/15). Une interdiction d'utiliser des appareils électroniques (cellulaire, tablette, Mp3, jeux...) est en vigueur lors des festivals par les participants.

Horaire

Nous vous attendrons dès 8h30. L'horaire vous sera diffusé dans les jours précédents le festival. Les équipes joueront un minimum de 4 parties **de 20 minutes**.

Participation

La **participation et le plaisir** sont les buts premiers de cette rencontre.

* Les points seront calculés à la seule fin de la partie en cours. Aucun résultat ne sera comptabilisé.

Festival sportif - Mini kin-ball

Règlements

Article 1 - Le but du jeu

Attraper le ballon avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'il ne touche le sol lorsque son équipe est nommée (3 équipes en même temps sur le terrain). L'équipe qui a attrapé le ballon le refrappe le plus rapidement pour le faire échapper à une autre équipe et ce jusqu'à ce qu'il y ait une faute commise. Lorsqu'une équipe échappe le ballon, les 2 autres équipes marquent un point.

Article 2 - Limite d'âge

Tous les élèves de 3^e et 4^e année.

Article 3 - Le terrain

Le terrain est tout le gymnase dans lequel on joue, [incluant les obstacles tels les murs](#). Les limites de jeu sont donc le mur, le plafond, le plancher et les obstacles qui s'y trouvent.

Article 4 - Le ballon

Le ballon recommandé pour les compétitions de mini kin-ball est un ballon ayant une circonférence de 4 pieds de diamètre.

Note : Le ballon officiel à utiliser est celui de la compagnie Omnikin.

Article 5 - Nombre de joueurs

Les équipes sont mixtes et composées d'un minimum de six (6) joueurs et d'un maximum de 8 joueurs

Quatre (4) joueurs sont sur le terrain, dont un minimum d'une (1) fille. Les joueurs doivent tous provenir de la même école primaire.

Article 5.1 - Dossards

Les équipes doivent avoir des dossards de couleur Bleu, gris et noir.

Article 6 - Changement de joueur en jeu

Changement à 5 minutes. Au signal de l'arbitre.



Article 7 - L'arbitrage

Les arbitres peuvent être des élèves de secondaire 4 et 5 d'un groupe de leadership étudiant. Ils dirigent les matchs et veillent au bon fonctionnement de l'activité.

Nous vous rappelons que les festivals sont axés sur la participation et les arbitres doivent en tenir compte sans toutefois négliger la rigueur des règlements. Ils feront respecter les règles de jeu, signale le début du jeu (lancé) et les interruptions lorsque les règles de jeu ne sont pas respectées.

Les décisions de l'arbitre sont définitives et sans appel, l'utilisation du sifflet est obligatoire.

Si possible, un marqueur assistera l'arbitre dans son travail en identifiant le pointage sur la feuille de match et sur les indicateurs de pointage. Un joueur qui est en attente peut aider les arbitres dans ce travail. L'arbitre doit aussi contrôler les substitutions.

Article 8 - Interruptions de jeu

Après le signal de l'arbitre, le jeu débute et le ballon est considéré en jeu jusqu'à un nouveau signal de l'arbitre (qui déterminera une faute commise)

Aucun temps mort n'est accordé.

Article 9 - La mise au jeu (la frappe)

Les quatre (4) joueurs de l'équipe qui lance doivent avoir un contact physique avec le ballon (les mains) avant que le ballon soit lancé. (3 joueurs tiennent le ballon et 1 joueur frappe)

L'équipe qui est en possession du ballon nomme l'une des deux autres équipes * (en disant à voix haute « Omnikin » suivi de la couleur de cette autre équipe) et frappe ensuite le ballon pour tenter de marquer un point en le faisant échapper à l'équipe nommée. L'appellation doit se faire sans interruption et rien ne doit être prononcé entre le mot Omnikin et la couleur.

Le frappeur ne doit pas dire la couleur en même temps qu'il frappe le ballon mais avant. L'appellation doit se faire en trois temps. (Omnikin – Couleur – Frappe)

Quelques exemples de fautes:

- Omnikin rouge bleu - faute
- Omnikin Omnikin bleu – faute
- Je frappe... Omnikin bleu – faute
- Omnikin, je frappe, bleu – faute
- Omnikin noir Omnikin bleu – faute

*** Lors de l'appellation l'équipe qui est en tête du classement doit être nommée.**

S'il y a égalité, l'équipe qui appelle a alors le choix de l'équipe à nommer.

Le ballon doit voyager un minimum de 2 distances de ballon entre le point de départ de la frappe et du moment où il contacte le sol. Le ballon doit avoir également une trajectoire parallèle au sol ou dans les airs (pas de pente descendante).

Après 3 contacts, il reste cinq (5) secondes pour frapper le ballon. (3 contacts : lorsque 3 joueurs de la même équipe touchent le ballon en même temps.

Article 10 - Déplacement du ballon

On peut déplacer le ballon à un ou deux joueurs. L'équipe a 10 secondes pour créer le troisième contact.

Article 11 - Les fautes

Une faute est commise lorsque :

- le frappeur nomme la couleur de l'équipe qu'il attaque en même temps que son mouvement de frappe (faute d'appellation). Une faute d'appellation est également commise lorsque le frappeur nomme sa propre couleur de dossard.
- Le frappeur frappe le ballon ou lorsqu'un joueur envoie le ballon à l'extérieur des limites de jeu (extérieur)
- Le frappeur frappe le ballon directement au sol (pente descendante)
- Le frappeur frappe le ballon à un seul bras (frappe non réglementaire)
- L'équipe nommée échappe le ballon (échappée)
- Le joueur bloque délibérément la frappe d'une équipe (défensive illégale)

Article 12 - Le pointage

Lorsqu'un adversaire commet une faute, les deux (2) autres équipes gagnent un point. Une équipe gagne une partie lorsqu'elle totalise le plus haut total de points à la fin du temps prévu.

Article 13 - Code d'éthique

En tout temps, le joueur ainsi que l'entraîneur doit manifester un comportement responsable et digne; évitant tout écart de langage et de comportement (manque de respect envers l'officiel, l'adversaire, etc.). Advenant le cas où un joueur ou un entraîneur adopte un tel comportement, 5 points seront ajoutés aux 2 autres équipes sur le tableau de pointage pendant la partie en cours.