



# Les règles du kin-ball



**Quelle équipe attaquer ?**  
On appelle l'équipe adverse qui a le plus de points. L'équipe qui a le moins de points a toutes les chances de revenir en tête.

Le kin-ball est un sport collectif inventé par un professeur de sport québécois. Il se joue à 3 équipes de 4 joueurs chacune.

Chaque équipe a une couleur : rose (pink), noir (black) ou gris (gray).

Avant de lancer la balle, on appelle une équipe adverse, qui doit rattraper la balle sans la faire tomber. Ensuite, c'est au tour de cette équipe d'attaquer.

1. 4 joueurs par équipe ; 3 équipes : Pink, Black et Gray.
2. Le but du jeu est de réceptionner la balle sans la faire tomber par terre.
3. Dès que vous avez réceptionné la balle, 3 membres de l'équipe se mettent en position pour le service.
4. Avant de servir, vous devez lancer un appel : **OMNIKIN** + le nom de l'équipe visée (Pink, Black ou Gray).
5. L'appel peut être lancé par n'importe quel membre de l'équipe.
6. Exemple : vous êtes l'équipe Gray et c'est à votre tour de servir ; vous criez **OMNIKIN Black** avant de frapper la balle. (Si vous visez l'équipe rose, criez **OMNIKIN Pink** !)
7. Attention à deux points ! 1/ **Servez après avoir fini l'appel.** 2/ **Servez en frappant la balle à deux mains.**
8. Seule l'équipe visée a le droit de toucher la balle. Quand elle a réceptionné la balle, elle se prépare à servir.
9. Vous pouvez vous déplacer librement avec la balle, tant qu'elle ne tombe pas par terre.
10. L'équipe qui a réceptionné la balle se met en position pour le service (voir l'illustration au-dessus), appelle l'équipe visée et attaque. Et ainsi de suite.
11. Exemple : vous êtes l'équipe Gray, vous avez lancé l'appel Omnikin Black et servi ; l'équipe Black a fait tomber la balle : les équipes Gray et Pink gagnent chacune un point.
12. Si une autre équipe que Black touche la balle, c'est une faute – on recommence.
13. Si vous appelez votre propre équipe par erreur, c'est une faute : les deux équipes adverses gagnent chacune un point (attention, erreur fréquente !).
14. Si vous frappez la balle avant d'avoir fini l'appel, c'est une faute, qui donne un point à vos adversaires. Finissez l'appel avant de frapper la balle des deux mains (encore une erreur fréquente !).
15. Quand le temps est écoulé, la partie est finie. L'équipe avec le plus de points gagne. Chaque partie dure 7 minutes.



## Principales fautes

### Frappe basse

Frapper la balle en direction du sol est une faute. La balle doit s'élancer à l'horizontale ou vers le haut.

### Sortie de terrain

Une frappe hors des limites du terrain est une faute. Les équipes adverses engrangent chacune un point.

### Appel erroné

Vous devez attaquer l'équipe qui a le plus de points. Appeler une autre équipe ou la sienne est une faute qui donne un point aux adversaires.

### Défaut de contact

Frapper la balle avant que les 4 membres de l'équipe soient en contact avec est une faute. 3 personnes soutiennent la balle tandis que la 4<sup>e</sup> sert.