

Quelques règles de jeu simplifiées

Et les fautes pour mieux arbitrer

- On joue à 3 équipes de 4 joueurs sur un demi-terrain de handball.
- On ne doit pas laisser tomber la balle au sol.
- Quand trois joueurs de l'équipe touchent la balle, le 4ème appelle l'équipe qu'il souhaite attaquer et frappe en cherchant à mettre en difficulté de réception cette équipe.

Si mon équipe est appelée et n'arrive pas à récupérer la balle, alors il y a FAUTE DE RECUPERATION.

Avant la frappe, le frappeur doit crier « balle pour les + la couleur de l'équipe choisie » ou « Omnikin + la couleur choisie », sinon il y a FAUTE D'APPELLATION.

Quand la balle est « gelée » ou immobilisée à 3 joueurs, on a 5 secondes pour la frapper, sinon il y a FAUTE DE TEMPS.

On ne peut pas être frappeur deux fois de suite, sinon il y a FAUTE DU FRAPPEUR.

A la frappe, la balle doit avoir une trajectoire ascendante et parcourir au minimum deux mètres, sinon il y a FAUTE DE FRAPPE-TRAJECTOIRE.

Pour toutes les fautes, on donne un point aux deux autres équipes (sauf en cas d'interception involontaire par l'équipe qui n'a pas été appelée).

DUREE D'UN MATCH : 3 tiers temps de 5 à 7 minutes



LIVRET ELEVE

Nom / Prénom :

Age :

Classe / Ecole :

Association USEP :

Ecris ou dessine ce que tu ressens quand tu joues au sport KIN-BALL® :

.....

.....

.....

Pour aider mon équipe, je dois :

.....

.....

.....

QUAND MON EQUIPE N'A PAS LA BALLE, Pour préparer une réception, je peux :

.....

.....

.....

Pour trapper la balle, je suis plus efficace si :

.....

.....

.....

Pour stabiliser la balle, je suis plus efficace si :

QUAND MON EQUIPE A LA BALLE,

ENFANT JOUEUR

ENFANT ORGANISATEUR

Pour aider à organiser une rencontre, je peux :

.....

.....

.....

ENFANT ARBITRE

Pour participer à l'arbitrage, je préfère être :

> L'arbitre de champ qui observe le jeu et siffle les fautes.

> Le juge de temps qui observe le jeu et signale à l'arbitre

les fautes de temps (5s et 10s) et la durée des tiers-temps du match.

> Le juge de ligne qui observe le jeu et signale à l'arbitre

qui touche le sol hors du terrain ou toute frappe de la balle effectuée

hors du terrain.

> Le juge de marque qui assure le comptage des points avec la fiche

de marque ou la table de marque.

d'explication pour moi :

.....

.....

.....