

# Kickball

Autor(en): **Dornbierer, Eugène**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Jeunesse et sport : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin**

Band (Jahr): **29 (1972)**

Heft 2

PDF erstellt am: **11.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-997139>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Kickball

Eugène Dornbierer

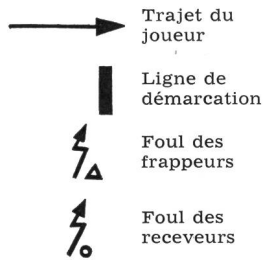
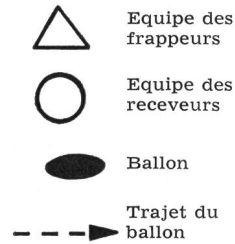
(Trad.-adapt.: AM)

Le kickball est essentiellement un jeu de course. Dans le cadre de l'entraînement général de condition physique, il constitue une forme bienvenue pour l'amélioration de l'adresse et de l'agilité, de la vitesse et de résistance.

## Idée du jeu

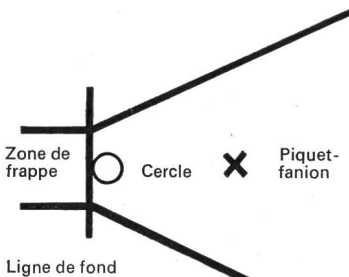
Ce nouveau jeu de course est en fait une forme simplifiée de la balle frappée et une variante de la balle brûlée. En un temps donné, deux équipes (les frappeurs et les receveurs) cherchent à gagner le plus possible de points. De la zone de frappe, un membre de l'équipe des frappeurs expédie la balle d'un coup de pied dans le camp des receveurs. Aussitôt les frappeurs vont courir autour du piquet-fanion et reviennent dans la zone de frappe. Simultanément, les receveurs tentent d'attraper la balle et de venir la déposer dans la zone de frappe (ou dans le cercle).

## Légende



## Règles du jeu

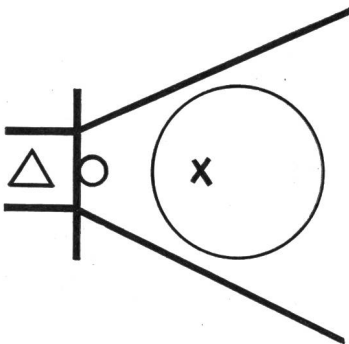
### Règle 1: Le terrain de jeu



La ligne de fond sépare la zone de frappe (rectangulaire) et la zone de réception (secteur de 30 à 40 degrés).

#### Commentaire

Dimensions du terrain: selon nombre de joueurs et emplacement disponible (champ, clairière).  
Piquet-fanion: éloignement fixé de façon à permettre aux 2 équipes de faire des points.  
Cercle: marqué par pneu de vélo ou sciure.  
Ballon: de blitzball (ovale), éventuellement de football.



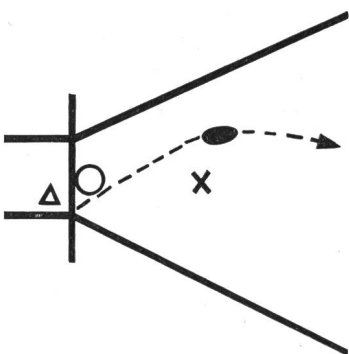
### Règle 2:

#### Les joueurs

Une équipe se compose de 3 à 10 joueurs.

#### Formation:

Le parti des frappeurs est en formation libre dans la zone de frappe. Les receveurs se répartissent dans tout le secteur.



### Règle 3:

#### Façon de jouer la balle

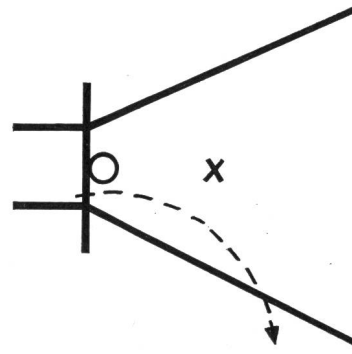
##### 3. 1. Mise en jeu

Les frappeurs mettent la balle en jeu dans le secteur par un coup de pied. Pour ce tir, la balle est posée sur la ligne de fond.



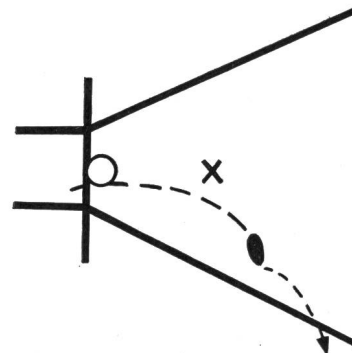
3. 2.

Si l'on joue avec des équipes peu nombreuses sur un terrain de dimensions réduites, le frappeur doit avoir une main sur la balle lors du tir.



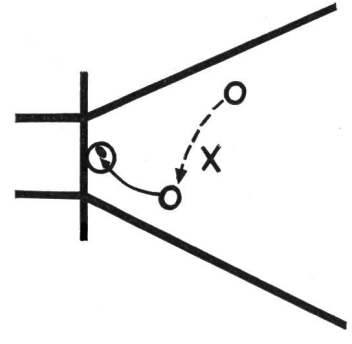
3. 3.

Si la balle tombe directement en dehors des limites latérales du secteur, le coup est non valable et doit être répété.



3. 4.

Si la balle tombe d'abord à l'intérieur du secteur et sort ensuite des limites, le coup est valable.



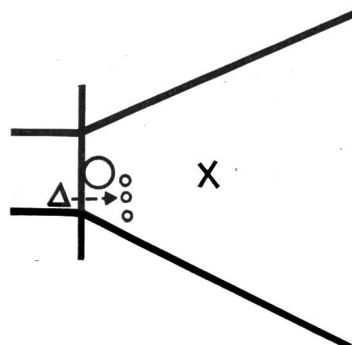
3. 5.

Les receveurs ont le droit:

- de courir avec la balle en mains,
- de la passer (lancer) à un coéquipier.

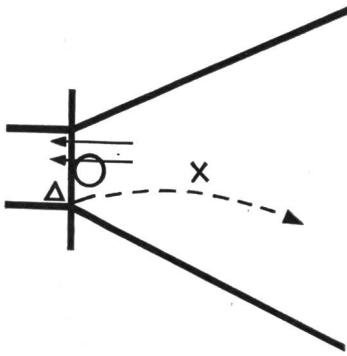
3. 6.

La balle doit être déposée (et non lancée) dans le cercle.

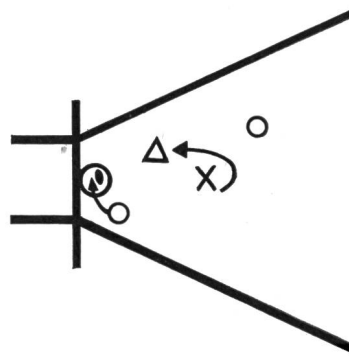


3. 7.

L'équipe des receveurs n'a pas le droit de former le mur devant le frappeur. Distance minimum: 10 m.



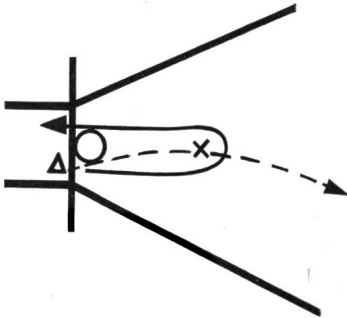
3. 8.  
Les frappeurs ne peuvent mettre la balle en jeu que lorsque tous les receveurs sont en place.



Règle 5:  
**Gain des points pour l'équipe des receveurs**  
5. 1.

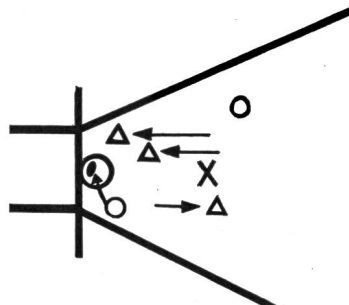
L'équipe des receveurs gagne 1 point pour chaque frappeur qui se trouve encore dans le secteur lorsque la balle est déposée dans le cercle.

Exemple:  
1 point pour l'équipe des receveurs.

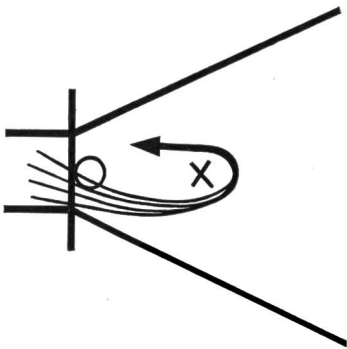


Règle 4:  
**Gain des points pour les frappeurs**

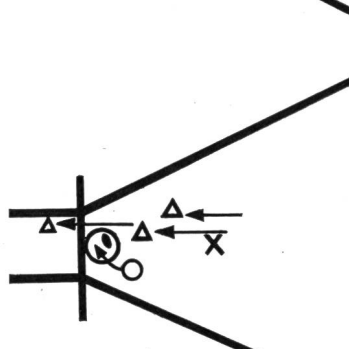
4. 1.  
A chaque tir valable, le frappeur **doit** courir autour du piquet et revenir dans la zone. Tous les frappeurs doivent successivement effectuer la mise en jeu.



5. 2.  
Exemple:  
3 points pour l'équipe des receveurs.



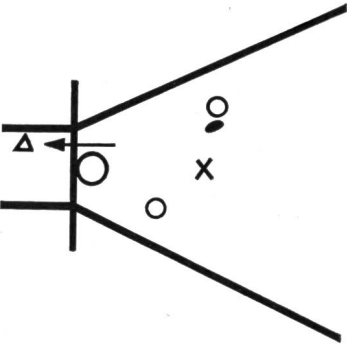
4. 2.  
Il est également permis à **tous** les frappeurs de courir autour du piquet.



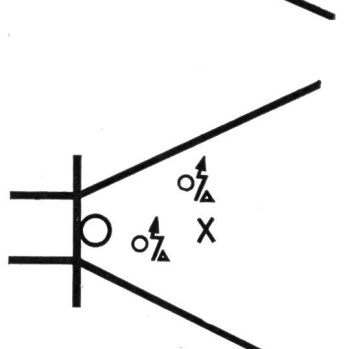
Règle 6:  
**Gain de points simultanément pour les frappeurs et les receveurs**

Exemple:  
à la mise en jeu, 3 frappeurs sont partis. Au moment où la balle est déposée dans le cercle, un seul est rentré dans la zone, les 2 autres sont encore dans le secteur. Cela donne:

- 1 point pour l'équipe des frappeurs et
- 2 points pour celle des receveurs.



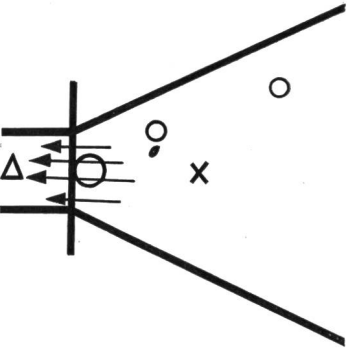
4. 3.  
Le frappeur gagne 1 point, s'il rentre dans la zone de frappe avant que la balle soit déposée dans le cercle par les receveurs.  
Exemple:  
1 point pour l'équipe des frappeurs.



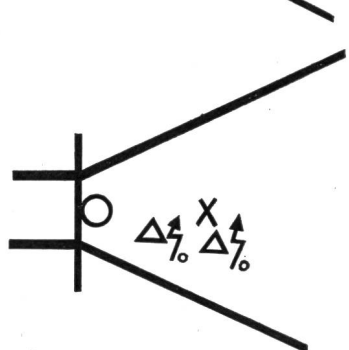
Règle 7:  
**Comportement du joueur envers l'adversaire**  
Aucun joueur (frappeur ou receveur) n'a le droit de gêner l'adversaire.

Exemple 1:  
2 frappeurs gênent des receveurs lors d'une passe.

Sanction: déduction de 2 points au score de l'équipe des frappeurs.



4. 4.  
De même, tous les frappeurs gagnent 1 point s'ils rentrent dans la zone avant que le ballon soit dans le cercle.  
Exemple:  
4 points pour l'équipe des frappeurs.



Exemple 2:  
2 receveurs gênent des frappeurs dans leur course autour du piquet-fanion.  
Sanction: déduction de 2 points au score de l'équipe des receveurs.

**Règle 8: Durée du jeu**

Un jeu dure 4 x 2 ou 3 minutes. Ainsi, toutes les 2 ou 3 minutes, il y a changement de camp et de rôle. Cela s'effectue rapidement, et la première mise en jeu peut avoir lieu dès que tous les frappeurs sont dans leur zone (Règle 3. 8.).

**Règle 9: Possibilité de complément**

Chaque directeur de jeu a la possibilité de compléter ces règles, selon son expérience et les besoins de son enseignement.