

Le Kickball

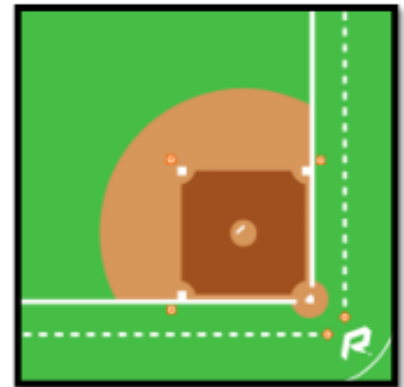


Jeu Sportif

But du Jeu

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

- Une des deux équipes joue d'abord au champ en occupant les diverses positions suivantes : un lanceur, un receveur, un premier-but, un deuxième-but, un arrêt-court, un voltigeur de gauche, un voltigeur de centre et un voltigeur de droite, et d'autres joueurs de champ extérieur selon le nombre de joueurs.
- Le ballon lancé par le lanceur doit rouler jusqu'au botteur.
- Le botteur doit attendre que le ballon soit à moins d'un mètre du marbre avant de botter le ballon.
- Le botteur qui se trouve dans la zone de frappe doit botter le ballon avec la jambe ou le pied.
- Les amortis (petit coup) ne sont pas permis.
- Il n'est pas permis de s'éloigner du but ni de voler un but. Le coureur doit demeurer sur le but jusqu'à ce que la balle soit bottée sous peine d'être retirée.
- Les joueurs de champ peuvent retirer le coureur en transportant le ballon et en le touchant, mais jamais en lançant le ballon sur le coureur.



Matériel

- 1 ballon
- 1 terrain de baseball
- Cônes

Le Kickball

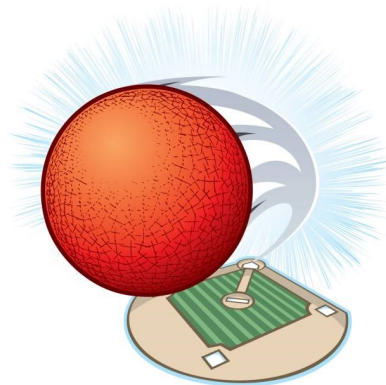


Jeu Sportif

Les Retraits: L'équipe à l'attaque passe à la défensive lorsqu'elle cumule trois retraits. Un joueur est déclaré retiré :

- Si le ballon botté par le joueur est attrapé au vol par l'équipe en défensive.
- Si le ballon arrive avant le coureur à un but et qu'il ne peut revenir à son but précédent.
- Si le coureur est touché par un joueur qui a le ballon.
- Si le coureur quitte le but avant que le ballon ne soit frappé.
- Si le botteur n'a pas réussi à botter la balle après 5 lancers.
- Si le botteur botte trois fausses balles.
- Si le lanceur reprend la balle en sa possession dans sa zone (le lanceur n'a pas besoin d'être dans sa zone s'il attrape la balle au vol).

Le Pointage: Un point est accordé lorsqu'un des membres de l'équipe complète le tour des buts et un maximum de 5 points pourra être marqué par $\frac{1}{2}$ manche.



Le Kickball



Jeu Sportif

Variante: Le Kickball Survie! En utilisant les mêmes règles du Kickball, à la différence où tout votre groupe débutera en attaque. L'équipe dans le champ équipe n'aura que l'éducateur pour commencer. Cela va changer, en raison de la règle de la **Survie!**

Le Principe est simple: à chaque erreur d'un joueur à l'attaque, ce joueur changera d'équipe pour faire partie de l'équipe de l'éducateur jusqu'à ce que de plus en plus de joueurs la rejoignent. Jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur chez les attaquants.

Les Erreurs:

- ⇒ Un ballon attraper au vol
- ⇒ Si le botteur n'a pas réussi à botter la balle après **UN** lancer.
- ⇒ Si le botteur botte **UNE** fausse balle.
- ⇒ Si un joueur arrive, avec le ballon, avant le coureur à un but
- ⇒ Si un coureur est touché par un joueur qui a le ballon.
- ⇒ Si le coureur quitte le but avant que le ballon ne soit frappé.

