

## BALLON CANADIEN OU KICK-BALL

### OBJECTIF

Tout en empêchant l'équipe adverse de marquer des points, chaque équipe essaie de marquer le plus de points possibles. Un point est marqué lorsqu'un joueur d'une équipe court (en sens anti-horaire) et qu'il touche aux trois buts (coussins) et au marbre.

### POINTAGE

Un point est accordé lorsqu'un membre d'une équipe complète le tour des buts. Une partie dure cinq manches et c'est l'équipe qui a le plus grand nombre de points qui gagne, à moins qu'il y ait égalité. Dans un tel cas, la partie se poursuit avec des manches supplémentaires jusqu'à ce qu'une des deux équipes marque un point supplémentaire pour briser l'égalité.

### DÉFINITIONS

**Double.** Un coup à la suite duquel le botteur atteint le deuxième but et qu'il est sauf.

**Double jeu.** Deux retraits sont effectués sur un seul jeu.

**Ballon en jeu.** Le ballon est en jeu de façon réglementaire.

**Jeu forcé.** Cette situation survient lorsqu'un coureur est forcé d'avancer au prochain coussin parce que le botteur devient un coureur.

**Fausse balle.** Tout ballon botté dans le territoire des fausses balles.

**Territoire des balles fausses.** La zone à l'extérieur de la ligne de démarcation des fausses balles.

**Coup de circuit.** Un botteur botte la balle en jeu par-dessus la clôture ou réussit à faire le tour des buts après avoir frappé le ballon à l'intérieur de la clôture.

**Éloignement.** Lorsqu'un coureur s'éloigne d'un but avant que le ballon ait quitté la main du lanceur.

**Retrait en course.** Un joueur défensif touche un coureur avec le ballon lorsque ce dernier n'est pas sur un coussin. Le coureur est alors retiré.

**Terminé.** Il existe plusieurs types de retraits, dont :

- **Retrait sur un ballon.** Lorsqu'un ballon montant à la verticale est attrapé avant qu'il ne touche le sol ou la clôture.
- **Retrait forcé.** Lorsqu'un joueur défensif touche au but en étant en possession du ballon, avant que le coureur ne l'atteigne.
- **Retrait au bâton.** Un frappeur a un compte de trois prises.
- **Retrait en course.** Lorsqu'un joueur défensif touche un coureur avec le ballon pendant qu'ils ne sont pas sur un coussin.

**Vol de but.** Lorsqu'un coureur tente de voler un but pendant le lancer au botteur.

**Règle de l'attrapé au vol.** Si le ballon est attrapé au vol après le botté du botteur, le botteur est retiré. Les autres joueurs qui sont sur les buts doivent toucher au but où ils se trouvent après que le ballon ait été capté et avant qu'ils ne puissent courir vers le but suivant.

## NOMBRE DE JOUEURS

Neuf joueurs par équipe en même temps sur le terrain.

## ÉQUIPEMENT REQUIS

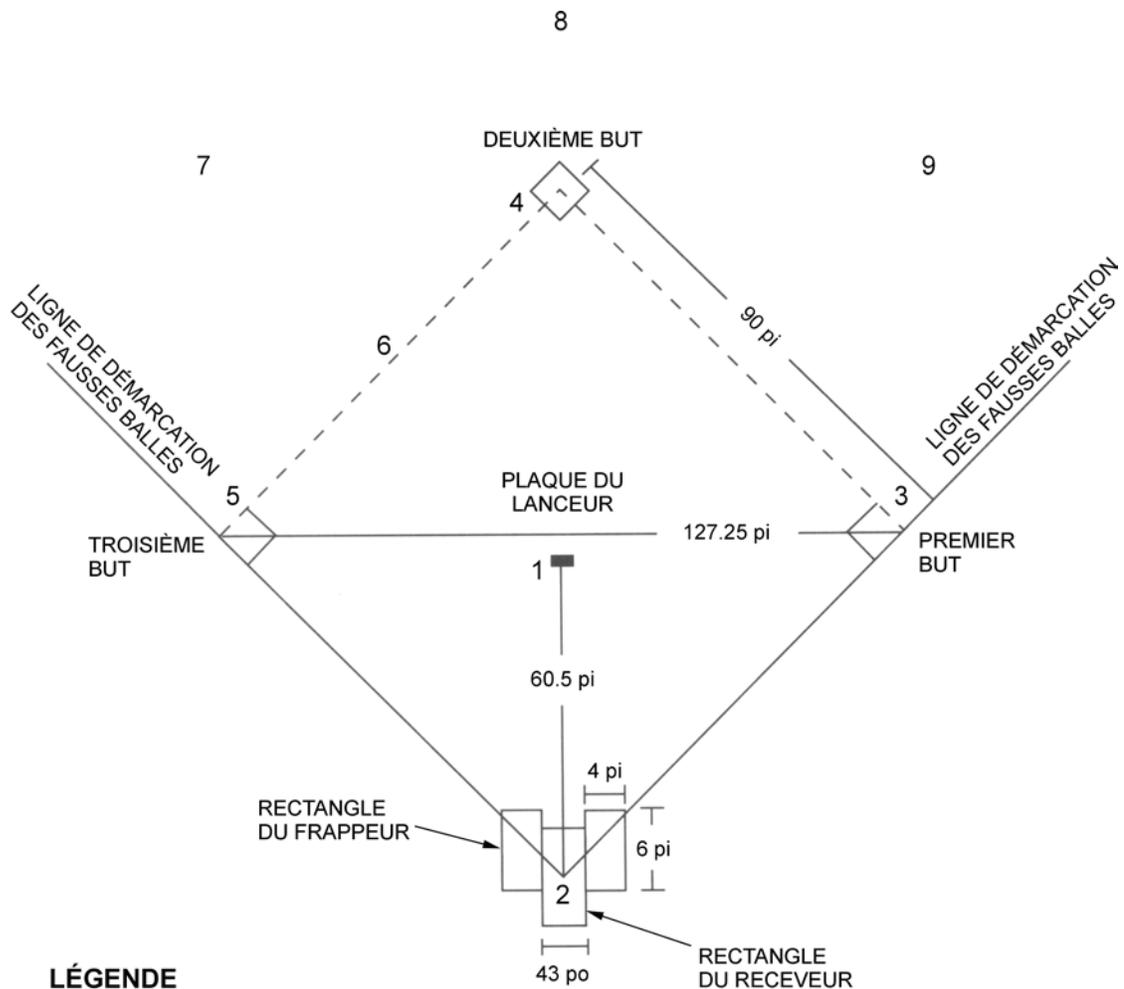
- ballon de soccer,
- terrain de base-ball ou de balle molle, ou gymnase ou un terrain,
- buts / indicateurs (quatre).

## RÈGLEMENTS DE BASE

- Une partie est composée de cinq manches de trois retraits (pour chaque équipe).
- 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 troisième-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 toucher le sol au moins une fois et ne peut pas se retrouver à plus de un pied (30 cm) de hauteur au-dessus du marbre lorsqu'il arrive à la hauteur du botteur. Le ballon doit être lancé de manière à rouler le plus en douceur possible.
- Un ballon est en jeu une fois que le lanceur fait rouler le ballon en direction du marbre et que le botteur tente de botter le ballon.
- Le botteur doit attendre que le ballon soit à moins de un mètre du marbre avant de tenter de botter le ballon.
- Il n'est pas permis de s'éloigner du but ni de voler un but.
- Les amortis ne sont pas permis.
- Le botteur qui se trouve dans la zone de frappe doit botter le ballon avec la jambe (au-dessous du genou) ou le pied.
- Les joueurs de champ peuvent retirer le coureur en transportant le ballon et en touchant le coureur ou en lançant le ballon vers le coureur et en l'atteignant. Les ballons doivent être lancés de façon à atteindre le coureur en bas de la taille.
- Un coureur qui quitte son but avant que le ballon ait atteint le marbre ou avant que le lancer soit frappé est retiré et le ballon est considéré comme mort.



On trouvera plus de renseignements sur le ballon canadien / kick-ball sur le site [www.kickball.com](http://www.kickball.com)



**LÉGENDE**

- 1. Lanceur
- 2. Receveur
- 3. Joueur de premier-but
- 4. Joueur de deuxième-but
- 5. Joueur de troisième-but
- 6. Arrêt-court
- 7. Voltigeur de gauche
- 8. Voltigeur de centre
- 9. Voltigeur de droite

Figure J-1 Champ intérieur de base-ball (utilisé pour le ballon canadien)

*Nota.* Tiré du livre *The Sports Rules Book: Essential Rules for 54 Sports* (p. 31), par T. Hanlon, 1998, É.-U., Human Kinetics Publishers, Inc. Droit d'auteur, 1998, Human Kinetics Publishers, Inc.

