

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

IRSEQ®

LAVAL

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2026-2027



TOURNOI AMICAL MINI-KICKBALL



Dernière mise à jour : 3 août 2026

Table des matières

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ.....	3
ARTICLE 1 Règlements officiels.....	3
1.1 Règles de jeu	3
ARTICLE 2 Identification des catégories.....	3
2.1 Catégories	3
ARTICLE 3 Composition de l'équipe	3
3.1 Composition	3
3.2 Substitutions	3
ARTICLE 4 Installations et équipements	3
4.1 Installations sportives	3
4.2 Équipements	4
4.3 Sécurité	4
ARTICLE 5 Les parties	4
5.1 Formule de la partie.....	4
5.2 Durée de la partie	4
5.3 Arbitrage	4
5.4 Pointage	4
ARTICLE 6 Récompenses	4
6.1 Bannières	4
6.2 Certificats	5
FONCTIONNEMENT DU SPORT	5
ARTICLE 7 Règlements spécifiques	5
7.1 Position des joueurs.....	5
7.2 Règles du jeu	5
7.3 Retraits.....	6
7.4 Règle du 5 lancers	6

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

- 1.1.1 Les règlements officiels sont les règlements spécifiques du RSEQ Laval.
- 1.1.2 Les règlements administratifs de Sports Laval doivent être respectés par tous les établissements participants.

ARTICLE 2 Identification des catégories

2.1 Catégories

2.1.1

Catégories	Niveau scolaire
Colibri	3 ^e année ET/OU 4 ^e année (niveau scolaire séparé)

- 2.1.2 Le surclassement est permis.

ARTICLE 3 Composition de l'équipe

3.1 Composition

- 3.1.1 Chaque école participante doit avoir une (1) équipe féminine et une (1) équipe masculine.
- 3.1.2 Chaque équipe doit être composée d'au minimum douze (12) joueurs.

3.2 Substitutions

- 3.2.1 Aucune substitution n'est permise pendant la partie.

ARTICLE 4 Installations et équipements

4.1 Installations sportives

- 4.1.1 La partie se déroule sur un terrain de baseball.
- 4.1.2 Les buts sont situés à 15 mètres (45 pieds) les uns des autres.
- 4.1.3 Le coussin de premier but sera utilisé, soit un coussin-double. Le coussin du 2^e et 3^e but seront un coussin simple.
- 4.1.4 Pour le lanceur, une plaque de lanceur sera utilisée.
- 4.1.5 La zone de fausse-balle a un rayon de trois (3) mètres à partir du marbre.

4.2 Équipements

- 4.2.1 Le ballon officiel est un ballon en revêtement durable en caoutchouc.
- 4.2.2 Les ballons seront fournis par Sports Laval lors du tournoi.
- 4.2.3 Les écoles participantes doivent avoir un t-shirt ou un dossard de la même couleur pour chaque joueur.

4.3 Sécurité

- 4.3.1 Avant chacune des parties, l'entraîneur doit s'assurer qu'aucun de ces joueurs ne porte de bijoux (chaîne, bracelet, boucle d'oreille, « piercing » au visage, etc.)

ARTICLE 5 Les parties

5.1 Formule de la partie

- 5.1.1 Les parties se jouent avec un maximum de douze (12) joueurs en défensive sur le terrain.
- 5.1.2 Tous les joueurs de l'équipe offensive doivent botter le ballon.

5.2 Durée de la partie

- 5.2.1 Chaque partie dure 20 minutes par équipe (filles et garçons).
- 5.2.2 Aucun temps mort n'est permis.
- 5.2.3 Un tirage au sort détermine l'équipe qui sera receveur et l'équipe visiteur. L'équipe visiteur débute toujours la partie à l'offensive et l'équipe receveur sera à la défensive.
- 5.2.4 La partie débute dès que le ballon quitte la main du lanceur.

5.3 Arbitrage

- 5.3.1 Les parties seront sous forme d'auto-arbitrage par les entraîneurs.

5.4 Pointage

- 5.4.1 Chaque joueur qui complète le tour des 3 buts et du marbre accorde un (1) point à son équipe.
- 5.4.2 Un maximum de cinq (5) points par demi-manche est permis.

ARTICLE 6 Récompenses

6.1 Bannières

- 6.1.1 Chaque école participante reçoit une bannière de participation.

6.2 Certificats

- 6.2.1 Un certificat de participation peut être remis aux joueurs. L'école doit l'inscrire dans le formulaire complémentaire envoyé par courriel quelques semaines avant le tournoi.

FONCTIONNEMENT DU SPORT

ARTICLE 7 Règlements spécifiques

7.1 Position des joueurs

- 7.1.1 Les joueurs de l'équipe en défensive occupent les diverses positions suivantes:
- (a) Dans l'avant-champ : un (1) lanceur, un (1) receveur, un (1) joueur de premier-but, un (1) joueur de deuxième-but, un (1) joueur de troisième-but et un (1) joueur d'arrêt-court.
 - (b) Dans le champ : un (1) voltigeur de champ gauche, un (1) voltigeur de champ centre et un (1) voltigeur de champ droite. Pour atteindre le nombre maximum de joueurs en défensive, les autres joueurs seront aussi dans le champ.
- 7.1.2 Les joueurs en défensive peuvent se placer n'importe où sur le terrain. La seule restriction est qu'ils doivent être positionnés derrière le lanceur.
- 7.1.3 Le lanceur doit se placer sur la plaque du lanceur et doit y demeurer jusqu'à ce que le ballon soit botté.

7.2 Règles du jeu

- 7.2.1 Le ballon lancé par le lanceur doit rouler au sol jusqu'au botteur.
- 7.2.2 Le botteur doit attendre que le ballon soit à moins d'un (1) mètre du marbre avant de botter le ballon.
- 7.2.3 Le botteur qui se trouve dans la zone de frappe doit botter le ballon avec la jambe ou le pied.
- 7.2.4 Les amortis ne sont pas permis.
- 7.2.5 Le botteur qui court vers le premier but après avoir botté le ballon peut continuer sa course après le coussin après y avoir bien touché. Cela n'est pas possible pour le 2^e et le 3^e but. Le coureur doit toucher en tout temps au but.
- 7.2.6 Le coureur ne peut s'éloigner du but ni voler un but. Le coureur doit demeurer sur le but jusqu'à ce que le ballon soit botté sous peine d'être retiré.

- 7.2.7 Lorsque le ballon est botté, mais attrapé au vol par les joueurs en défensive, le botteur est automatiquement retiré. S'il y avait des coureurs sur les buts et qu'ils ont couru après que le ballon soit botté, les coureurs doivent revenir à leur but précédent sous peine d'être retirés.
- 7.2.8 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.

7.3 Retraits

- 7.3.1 Pour mettre fin à une demi-manche, l'équipe en défensive doit cumuler trois (3) retraits.
- 7.3.2 Un joueur est déclaré retiré :
- (a) Si le ballon botté par le joueur est attrapé au vol par l'équipe en défensive ;
 - (b) Si le ballon arrive avant le coureur à un but et qu'il ne puisse revenir à son but précédent ;
 - (c) Si le coureur est touché par un joueur qui a le ballon ;
 - (d) Si le coureur quitte le but avant que le ballon ne soit frappé ;
 - (e) Si le botteur n'a pas réussi à botter la balle après 5 lancers ;
 - (f) Si le botteur botte trois fausses balles ;
 - (g) Si le lanceur reprend la balle en sa possession et touche la plaque de lanceur (le lanceur n'a pas besoin de toucher la plaque s'il attrape la balle au vol).

7.4 Règle du 5 lancers

- 7.4.1 Un botteur a droit à cinq (5) lancers avec une (1) chance ultime de reprise si le 5^e lancer est une fausse balle.
- 7.4.2 La largeur de la zone du botteur est d'environ un (1) mètre. Un lancer à l'extérieur de cette zone ou bondissant n'est pas valide.