



KIN-BALL

2023

OFFICIEL

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1. Résidence

Les Jeux de Montréal sont ouverts aux résidents de l'île de Montréal exclusivement.

2. Représentation

2.1. Les participants représentent, lors des finales, la délégation où ils se sont inscrits (lieu de pratique), sauf s'il y a entente préalable entre les délégations.

Dans le cas d'un litige entre deux délégations, celui-ci sera débattu devant le comité organisateur des Jeux de Montréal.

2.2. Pour représenter une délégation, les participants doivent avoir participé au (x) événement(s) identifié(s) dans les règlements spécifiques de chaque discipline. Dans le but de favoriser la participation, un participant peut s'inscrire à plus d'un sport à la Finale des Jeux de Montréal, et ce, à la seule condition que ce dernier n'ait pas de chevauchement de ses jours de compétition. S'il y a un tel chevauchement, le participant doit faire le choix définitif du sport auquel il souhaite s'inscrire.

2.3. Tous les renseignements exigés sur les listes d'inscriptions doivent être validés par le chef de la délégation.

3. Participation

3.1.1. Les catégories d'âges sont déterminées à l'intérieur des règlements spécifiques de chaque discipline.

3.2 Les critères de sélection pour l'inscription des athlètes sont établis selon la philosophie de chaque arrondissement.

4. Exclusion

4.1. Dans le cas des disciplines ayant des standards d'exclusion au niveau de la performance, ceux-ci doivent avoir été réalisés avant le 1er septembre de l'année qui précède les Jeux, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.2. Les médaillés d'or de l'année précédente dans une catégorie d'âge ou de poids (dans le cas d'une équipe si elle est composée de 50 % des mêmes membres) ne peuvent pas se présenter aux Jeux de Montréal dans la même épreuve de cette catégorie.

4.3 Dans le cas où des réseaux¹ ou événements municipaux existent, plus qu'une participation dans l'année (entre le 1er septembre et les Jeux) à un réseau provincial reconnu entraîne l'exclusion aux Jeux de Montréal, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.4 Les trois (3) premiers aux championnats provinciaux de l'année précédente, dans la même catégorie, ne sont pas admissibles.

¹ Réseaux : voir définition et identification dans les règlements spécifiques.

5. Pénalité

5.1. En sports individuels

5.1.1. Tout retard après l'appel officiel entraîne une disqualification à l'épreuve en cours.

5.2. En sports collectifs

5.2.1. Tout retard, lors des rencontres, entraîne la perte du match pour l'équipe fautive. En revanche, les points de participation sont accordés si le match peut se dérouler sur au moins la demie (1/2) du temps réglementaire.

5.2.2. Si le nombre minimum de joueurs n'est pas atteint, l'équipe fautive perd le match et les points de performance. Cependant, les points de participation seront accordés, s'il y a un match.

6. Déroulement des compétitions

Les règlements de compétition sont ceux des fédérations de régie, sauf s'il en est précisé autrement dans les règlements spécifiques.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

Les règlements de la Fédération de Kin-Ball s'appliquent.

CATÉGORIES : Atome Mixte et Inter Mixte

COMPÉTITION

Formule

- Chaque délégation jouera une ronde préliminaire de 3 parties et le cumulatif des points déterminera un classement. Les trois premières équipes au classement général se retrouveront pour la finale.
- À partir de 7 équipes par catégorie, les équipes terminant au 1er et 2e rang iront directement en finale et il y aura une demi-finale entre les positions 3, 4 et 5.
- À partir de 12 équipes par catégorie, il y aura deux demi-finales. L'équipe finissant première ira directement en finale. Il y aura une demi-finale opposant les positions 2, 5 et 7 et la deuxième demi-finale opposera les positions 3, 4 et 6.
- À partir de 18 équipes par catégorie, il y aura trois demi-finales. Ces demi-finales seront distribuées ainsi : 1-8-9, 2-5-7 et 3-4-6.

AUTRES

Participation

Dans les catégories Atome et Inter, chaque délégation peut inscrire entre **5 et 8** joueurs par équipe. Une délégation aura le droit d'inscrire un maximum quatre (4) équipes, dont un maximum de trois (3) dans une même catégorie d'âge.

Tenue vestimentaire

Le port d'espadrilles et de pantalon de sport (ou short) est obligatoire. Le port de genouillères (pas de genouillère en plastique!) est encouragé, mais non obligatoire.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX : (Exclusion - Article 4.3)

Réseau municipal

Les tournois des centres de loisirs, du réseau scolaire de Kin-Ball et des préliminaires organisés en délégation (à moins qu'il n'y ait pas eu de représentant à la finale, classement des Jeux de Montréal en décembre).

Réseau provincial

Aucun dans la catégorie au programme des Jeux.

MESURES SANITAIRES COVID-19



Des protocoles sont mis en place afin de respecter les normes sanitaires en vigueur :
Mesures spécifiques à la discipline · Mesures spécifiques à l'événement

Ces mesures seront mises à jour selon les recommandations de la santé publique sur le site Internet des Jeux de Montréal au lien suivant : www.jeuxdemontreal.com/covid19

ACTIVITÉ : KIN-BALL

| SPORT Inscriptions | CATÉGORIE | ANNÉE | G/F | PARTICIPATION | SURCLASSEMENT | REMARQUES |
|--|---|---|--|---|--|--|
| Kin-Ball Réguliers : 36 Substituts : 0 <hr/> Total : 36 | Atome 3 ^e – 4 ^e année Inter (5 ^e -6 ^e année) | C'est l'année scolaire (et non la date de naissance) qui est prise en considération. Exception des 6^e années qui doivent obligatoirement avoir maximum 12 ans en date de la compétition. <i>Pour les athlètes nés en 2010, il faut être né-e après le 2 avril 2010.</i> | MX Il faut au moins un garçon ou une fille en tout temps sur le terrain | Minimum de 5 participants par équipe Maximum de 9 participants par équipe Maximum de 4 équipes par délégation, dont un maximum de 3 équipes dans une même catégorie d'âge Aucun substitut | Simple surclassement seulement (d'Atome à Inter) | Joueur de 6 ou 7 ans accepté dans l'Atome seulement |

Légende :

G : garçon

F : fille

MX : mixte

POINTAGE PERFORMANCE (SPORTS COLLECTIFS) (40 %)

1.1 Par catégorie :

Dans chaque catégorie l'équipe classée dernière marque 1 point, l'avant-dernière; 2 points et ainsi de suite en remontant jusqu'à la première place. Le maximum varie donc en fonction du nombre d'équipes inscrites dans chaque catégorie (minimum 4 points, maximum 27 points).

POINTAGE PARTICIPATION (40 %)

| Nombre de joueurs présents par équipe | % de l'équipe | Points obtenus par équipe |
|---------------------------------------|------------------------------|---------------------------|
| 8 et + participants | 8/8 ^e de l'équipe | = 10 points |
| 7 participants | 7/8 ^e de l'équipe | = 9 points |
| 6 participants | 3/4 ^e de l'équipe | = 8 points |
| 5 participants | 5/8 ^e de l'équipe | = 7 points |
| 4 participants | 4/8 ^e de l'équipe | = 5 points |
| 3 participants ou moins | 3/8 de l'équipe | = 0 point |

Les points de participation sont attribués par délégation en additionnant le pointage de chaque équipe, pour un total général établi sur maximum de 40 points (max. 4 équipes/délégation)

POINTAGE ESPRIT SPORTIF (20 %)

20 points sont accordés pour l'esprit sportif.

Les délégations (athlètes et entraîneurs) seront évaluées sur les cinq (5) éléments suivants :

- 1) ponctualité,
- 2) respect des règlements,
- 3) respect des officiels (mineurs et majeurs),
- 4) respect de ses athlètes (pour les entraîneurs) et de ses coéquipiers (pour les athlètes),
- 5) respect de l'adversaire.

Chaque élément sera évalué sur une échelle de 1 à 4.

Les responsables de discipline peuvent utiliser une des trois méthodes d'évaluation suivantes :

- 1) Évaluation faite par les entraîneurs,
- 2) Évaluation effectuée par une personne nommée par le responsable de discipline (évaluateur anonyme),
- 3) Évaluation effectuée par le responsable de discipline.

Note : Le texte apparaissant en rouge est un changement par rapport à l'année précédente.

Le ~~texte rayé en rouge~~ est un retrait par rapport à l'année précédente.