

Zeitschrift:	Jeunesse et sport : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin
Herausgeber:	École fédérale de gymnastique et de sport Macolin
Band:	29 (1972)
Heft:	2
 Artikel:	Kickball
Autor:	Dornbierer, Eugène
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-997139

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 09.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Kickball

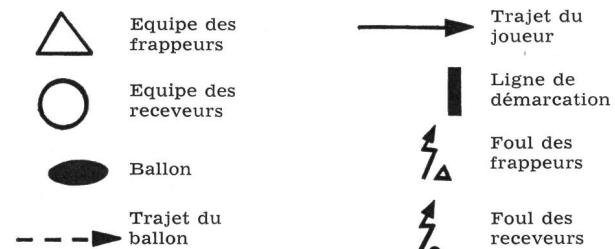
Eugène Dornbierer
(Trad.-adapt.: AM)

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

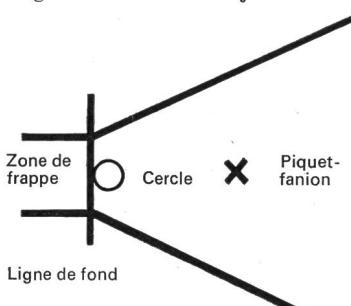
Ce nouveau jeu de course est en fait une forme simplifiée de la balle frappée et une variante de la balle brûlée. En un temps donné, deux équipes (les frappeurs et les receveurs) cherchent à gagner le plus possible de points. De la zone de frappe, un membre de l'équipe des frappeurs expédie la balle 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 (rectangle) 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.

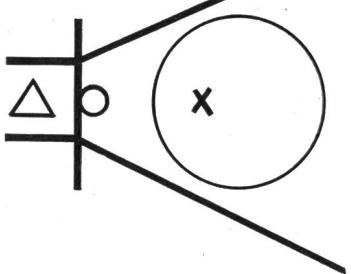
Règle 2:

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.

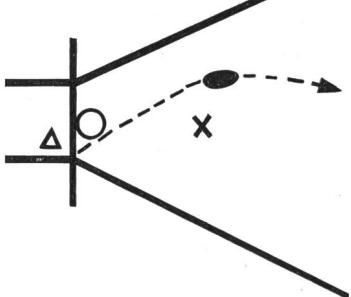


Règle 3:

Façon de jouer la balle

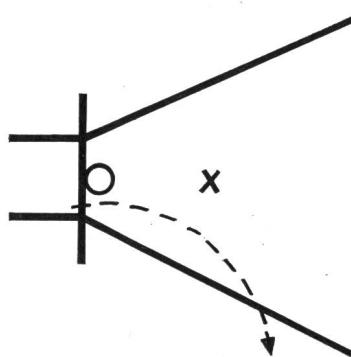
3. 1. Mise en jeu

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.



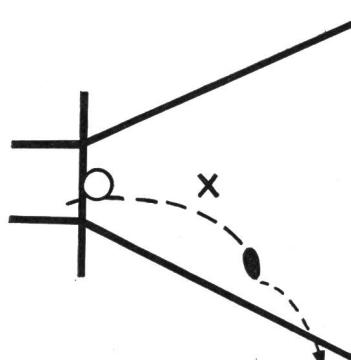
3. 2.

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.



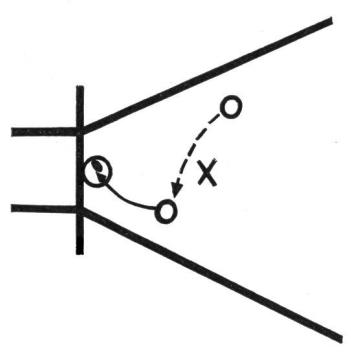
3. 3.

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



3. 4.

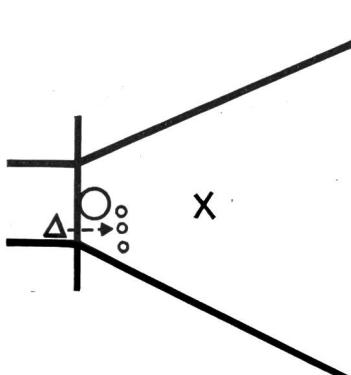
Si la balle tombe d'abord à l'intérieur du secteur et sort ensuite des limites, le coup est valable.



3. 5.

Les receveurs ont le droit:

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

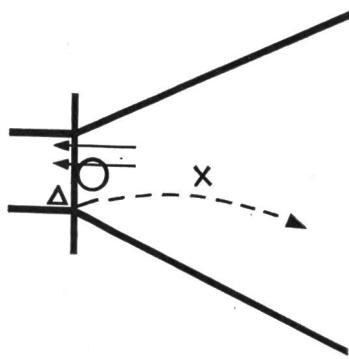


3. 6.

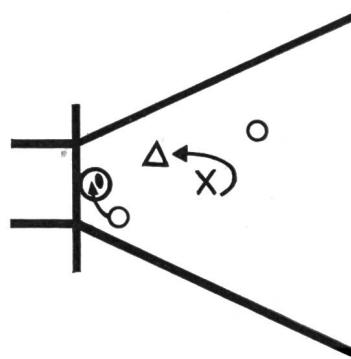
La balle doit être déposée (et non lancée) dans le cercle.

3. 7.

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



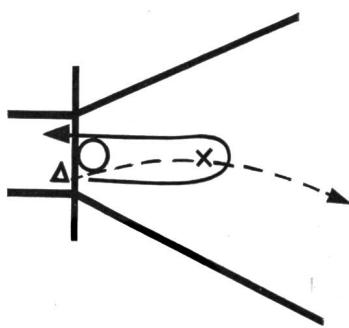
3. 8.
Les frappeurs ne peuvent mettre la balle en jeu que lorsque tous les receveurs sont en place.



Règle 5:
Gain des points pour l'équipe des receveurs

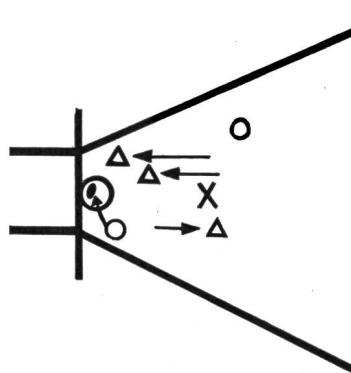
5. 1.
L'équipe des receveurs gagne 1 point pour chaque frappeur qui se trouve encore dans le secteur lorsque la balle est déposée dans le cercle.

Exemple:
1 point pour l'équipe des receveurs.

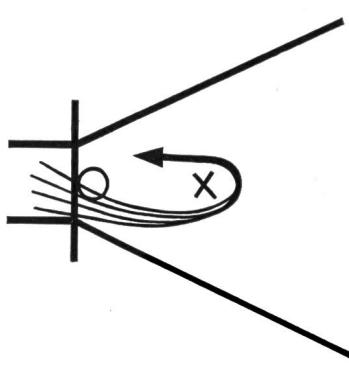


Règle 4:
Gain des points pour les frappeurs

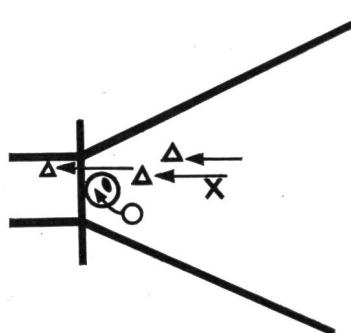
4. 1.
A chaque tir valable, le frappeur doit courir autour du piquet et revenir dans la zone. Tous les frappeurs doivent successivement effectuer la mise en jeu.



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

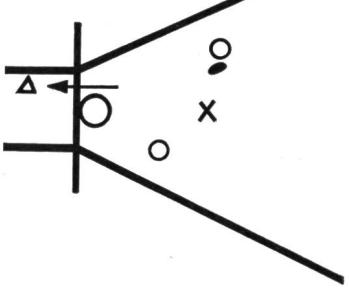


4. 2.
Il est également permis à tous les frappeurs de courir autour du piquet.



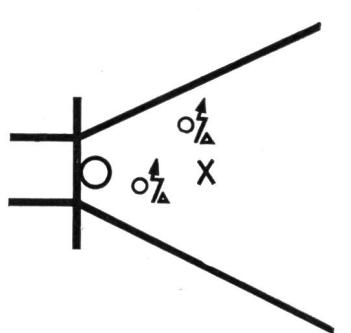
Règle 6:
Gain de points simultanément pour les frappeurs et les receveurs

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.

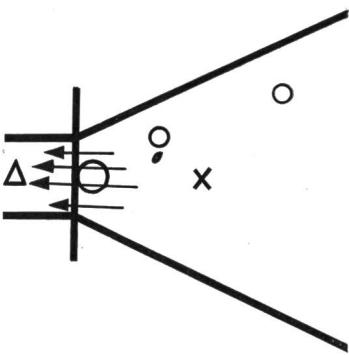


Règle 7:
Comportement du joueur envers l'adversaire

Aucun joueur (frappeur ou receveur) n'a le droit de gêner l'adversaire.

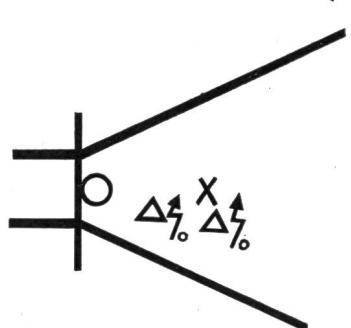
Exemple 1:
2 frappeurs gênent des receveurs lors d'une passe.

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.